



Unione Europea

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
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 per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

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

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "MARGHERITA DI NAVARRA"
Scuola dell'Infanzia, Primaria e Secondaria di 1° grado
VIA PAPA GIOVANNI PAOLO II, s.n.c. - 90046 - MONREALE - PA
TEL.: 0916402131 - 0916407074 FAX.: 0916402381
E-MAIL: paic85800d@istruzione.it

Anno Scolastico 2018/2019

Monreale, 30/10/2018

All'Albo della scuola

Al D.S.G.A.

Codice CUP: E37117001850007 - E37117001840007

Oggetto: "Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020. **Avviso pubblico "FSE-COMPETENZE DI BASE"**. Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE). **Obiettivo specifico 10.2.** – Miglioramento delle competenze chiave degli allievi anche mediante il supporto delle capacità di docenti, formatori e staff. **Azione 10.2.1** – Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia (linguaggi e multimedialità, espressione creativa-espressività corporea)". **Azione 10.2.2** – Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base (lingua italiana, lingue straniere, matematica, scienze, nuove tecnologie e nuovi linguaggi, ecc.).

Codici progetto: **10.2.1A-FSEPON-SI-2017- 427** e **10.2.1A-FSEPON-SI-2017- 683**

**BANDO ESPERTI, TUTOR e FIGURE AGGIUNTIVE RIVOLTO AL PERSONALE
DOCENTE IN SERVIZIO NELLE SCUOLE DELL'AMBITO 20**

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 Decreto Interministeriale 1 febbraio 2001 n. 44, concernente "Regolamento concernente le Istruzioni generali sulla gestione amministrativo-contabile delle istituzioni scolastiche";

VISTO il DPR 275/99, concernente norme in materia di autonomia delle istituzioni scolastiche;

VISTI Regolamento (UE) n. 1303/2013 recante 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;

Visto l’avviso prot. AOODGEFID\Prot. n. 1953 del 21/02/2017 del MIUR – Dipartimento per la Programmazione – Direzione Generale per interventi in materia di edilizia scolastica, per la gestione dei fondi strutturali per l’istruzione e l’innovazione digitale – Programma Operativo Nazionale “FSE-COMPETENZE DI BASE” 2014-2020.

Vista la nota prot. AOODGEFID/206 del 10/01/2018 con la quale la Direzione Generale per interventi in materia di edilizia scolastica, per la gestione dei fondi strutturali per l’istruzione e per l’innovazione digitale – Uff.IV del MIUR ha comunicato che sono stati autorizzati i progetti proposti da questa Istituzione Scolastica;

PRESO ATTO che questa Istituzione scolastica, è stata autorizzata ad attuare il Progetto “One Two, Three Mi muovo con ritmo” – codice 10.2.1A-FSEPON-SI-2017-427 proposto da questa Istituzione Scolastica per un importo pari a Euro 19596,00

PRESO ATTO che questa Istituzione scolastica, è stata autorizzata ad attuare il Progetto “IMPARO GIOCANDO” – codice 10.2.1A-FSEPON-SI-2017-683 proposto da questa Istituzione Scolastica per un importo pari a Euro 44653,50

VISTE le Disposizioni ed istruzioni per l’attuazione delle iniziative cofinanziate dai FSE-FESR 2014- 2020;

VISTE le delibere degli OO.CC. di questa istituzione scolastica;

CONSIDERATO che i Piani Integrati sono così articolati:

PROGETTO “ONE TWOO THREE MI MUOVO CON RITMO – SCUOLA DELL’INFANZIA		
TIPOLOGIA MODULO	TITOLO	COSTO
Educazione bilingue – educazione plurilingue	"One, twoo, three... I go" modulo 1	€ 5.011,50
Educazione bilingue – educazione plurilingue	"One, twoo, three... I go" modulo 2	€ 5.011,50
Musica	"La musica sveglia i sensi" modulo 1	€ 4.561,50
Musica	"La musica sveglia i sensi" modulo 2	€ 5.011,50

TOTALE SCHEDE FINANZIARIE € 19.596,00

PROGETTO “IMPARO GIOCANDO – SCUOLA PRIMARIA E SEC. DI 1° GRADO		
TIPOLOGIA MODULO	TITOLO	COSTO
Lingua madre	"Leggo giocando, scrivo inventando". Villaciambra	€ 5.011,50
Lingua madre	"Leggo giocando, scrivo inventando". Pioppo	€ 5.011,50
Matematica	“Ludomatica” Villaciambra	€ 5.011,50
Matematica	“Ludomatica” Pioppo	€ 5.011,50

Scienze	Gioco, sperimento e imparo	€ 5.011,50
Lingua straniera	European kids	€ 9.573,00
Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie	European kids 1 Villaciambra	€ 5.011,50
Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie	European kids 2 Pioppo	€ 5.011,50

TOTALE SCHEDE FINANZIARIE € 44.653,50

PREMESSO che per l'attuazione del Progetto è necessario avvalersi di figure di elevato profilo professionale aventi competenze specifiche nei vari percorsi costituenti l'azione formativa;

VISTA la graduatoria definitiva relativa alla selezione del personale interno per il progetto di cui all'oggetto pubblicata in data 21/12/2018 con prot. 5449;

VISTO l'elenco degli incarichi attribuiti in base alla suddetta graduatoria in seguito alle opzioni pervenute da parte del personale interno pubblicato in data 02/01/2019 con prot. ____;

EMANA

Il presente bando, di cui la premessa è parte integrante, per la selezione e il Reclutamento di Docenti Esperti, Tutor E Figura aggiuntiva per le attività inerenti le azioni di formazione previste per il seguente Progetto:

RIEPILOGO MODULI A BANDO E SEDE DI SVOLGIMENTO

TITOLO MODULO	N. ORE	ALUNNI DESTINATARI	Figure richieste:
"One, two, three... I go" modulo 1	30	Scuola dell'Infanzia Villaciambra	TUTOR 30 ore
"La musica sveglia i sensi" modulo 1	30	Scuola dell'Infanzia Pioppo	TUTOR 30 ore
"Ludomatica" Villaciambra	30	Secondaria 1° grado Villaciambra	TUTOR 30 ore FIGURA AGGIUNTIVA (Titoli afferenti all'area di progetto) 15 ore
"Ludomatica" Pioppo	30	Secondaria 1° grado Pioppo	TUTOR 30 ore ESPERTO 30 ore FIGURA AGGIUNTIVA (Titoli afferenti all'area di progetto) 15 ore
Gioco, sperimento e imparo	30	Primaria-Secondaria 1° grado Pioppo	FIGURA AGGIUNTIVA (Titoli afferenti all'area di progetto) 15 ore
European kids 1 Villaciambra	30	Primaria Villaciambra	TUTOR 30 ore ESPERTO 30 ore FIGURA AGGIUNTIVA (Titoli afferenti all'area di progetto) 15 ore
European kids 2 Pioppo	30	Primaria Pioppo	TUTOR 30 ore ESPERTO 30 ore FIGURA AGGIUNTIVA (Titoli afferenti all'area di progetto) 15 ore

TABELLE VALUTAZIONE TITOLI

TITOLI CULTURALI PER TUTTI I PROFILI

	VOTAZIONE	PUNTEGGIO	PUNTEGGIO (a cura dell'esperto)	PUNTEGGIO (a cura della scuola)
1. Laurea vecchio ordinamento o Il livello specialistico secondo l'indirizzo specificato nei moduli (Max pp. 15,5)	fino a 100/110	Punti 5		
	da 101 a 105/110	Punti 10		
	da 106 a 110/110	Punti 15		
	di 110/110 e lode	Punti 15,5		
2. Laurea triennale secondo l'indirizzo specificato nei moduli (Max: pp. 10,5)	fino a 100/110	Punti 3		
	da 101 a 105/110	Punti 5		
	da 106 a 110/110	Punti 10		
	di 110/110 e lode	Punti 10,5		
3. Diploma di scuola secondaria di secondo grado (Max. pp.5)	da 36/60 a 38/60 ovvero da 60/100 a 63/100	Punti 1		
	da 39/60 a 44/60 ovvero da 64/100 a 73/100	Punti 2		
	da 45/60 a 50/60 ovvero da 74/100 a 83/100	Punti 3		
	da 51/60 a 56/60 ovvero da 84/100 a 93/100	Punti 4		
	da 57/60 a 60/60 ovvero da 94/100 a 100/100	Punti 5		
4. Dottorato di ricerca coerente con la laurea specifica richiesta		Punti 4		
5. Master specifico, corso di perfezionamento attinenti (Max: 2 pp)		Punti 0,50 (per ogni master o corso di perfezionamento)		
6. Certificazioni Competenze Informatiche (Max: 2pp.)		Punti 0,5		

PUBBLICAZIONI (Max pp.5)

	PUNTEGGIO	PUNTEGGIO (a cura dell'esperto)	PUNTEGGIO (a cura della scuola)
Pubblicazioni specifiche per i contenuti richiesti	Punti 0,50 per ogni pubblicazione		

ESPERIENZE LAVORATIVE ESPERTI E FIGURE AGGIUNTIVE (Max pp. 30)

	PUNTEGGIO	PUNTEGGIO (a cura dell'esperto)	PUNTEGGIO (a cura della scuola)
Esperienze pregresse in percorsi di formazione e/o in percorsi PON/POR congruenti alla richiesta	Punti 3		
Esperienze di docenza in qualità di esperto/formatore in percorsi diversi dai moduli afferenti a PON/POR	Punti 2		
Esperienze professionali nel settore di pertinenza	Punti 3		
Incarichi di Progettista, attività di facilitatore, valutatore, GOP in progetti finanziati PON/POR, collaborazioni con DS.	Punti 5		

COLLOQUIO (solo per esperto) (Max pp.10):

- Sarà effettuato sugli aspetti operativi del progetto esecutivo e saranno valutate le competenze e le capacità comunicative.

PROGETTO (solo per esperto) (Max pp. 25)

- Adeguatezza del progetto esecutivo rispetto agli indicatori:

		PUNTEGGIO (a cura della scuola)
Chiarezza e qualità della proposta progettuale (obiettivi formativi, risultati attesi)	fino a punti 10	
Coerenza del percorso progettuale (articolazione e contenuti, linee metodologiche, modalità di valutazione)	fino a punti 10	
Innovatività	fino a punti 5	

ESPERIENZE LAVORATIVE TUTOR (Max pp. 30)

	PUNTEGGIO	PUNTEGGIO SPETTANTE (a cura del tutor)	PUNTEGGIO SPETTANTE (a cura della scuola)
Esperienze pregresse in percorsi di formazione e/o in percorsi PON/POR congruenti alla richiesta in qualità di tutor	Punti 3		
Incarichi di Progettista, attività di facilitatore, valutatore, GOP in progetti finanziati PON/POR, collaborazioni con DS.	Punti 5		
Esperienze di docenza in qualità di tutor in percorsi PON/POR con tematiche non congruenti alla richiesta	Punti 2		
Esperienze di docenza nei progetti FIS	Punti 1		

COMPITI DEGLI ESPERTI E DEI TUTOR

Il progetto prevede, nella fase di attuazione, n. 30 ore di formazione in aula per ciascun docente esperto e tutor oltre l'espletamento delle attività di seguito elencate:

- partecipare agli incontri propedeutici alla realizzazione delle attività, in itinere e conclusivi;
- espletare le attività di predisposizione, somministrazione e tabulazione di materiali di esercitazione e materiale documentario;
- predisporre in collaborazione con il tutor l'articolazione dei moduli per contenuti (vincolante per l'Avvio); - svolgere attività di docenza;
- accompagnare gli allievi nelle uscite sul territorio previste;
- contribuire alla realizzazione della Manifestazione conclusiva;
- inserire in piattaforma PON GPU tutto il materiale documentario prodotto;
- aggiornare l'area di propria competenza sulla piattaforma PON GPU.

Per quanto riguarda i moduli che si riferiscono all'approfondimento delle competenze di Italiano e Matematica, si farà costante uso delle nuove tecnologie e delle LIM di cui la scuola dispone, creando soluzioni d'apprendimento modulari e flessibili, fortemente orientate alla pratica.

Per tutti i moduli l'approccio sarà laboratoriale e le attività saranno realizzate in contesti non formali, coinvolgendo i ragazzi in situazioni concrete. In questo modo i contenuti operativi proposti saranno vissuti e sperimentati attivamente e le conoscenze, le abilità e le competenze che i ragazzi raggiungeranno saranno da subito rese operative.

Il coinvolgimento in tali situazioni d'apprendimento potrà avere ricadute positive sul comportamento degli alunni a rischio di dispersione scolastica, implementando la motivazione, migliorando il rendimento e garantendo il successo formativo.

La metodologia che si utilizzerà sarà improntata al learning by doing: gli alunni impareranno attraverso il "fare", memorizzando le informazioni, comprendendo e interiorizzando ciò che staranno facendo, attraverso la riflessione consapevole.

Ciò avverrà tanto nei moduli di rinforzo e approfondimento delle competenze di base, quanto nei moduli di ampliamento dell'offerta formativa. L'apprendimento si sviluppa attraverso compiti finalizzati a prodotti reali e significativi.

Alle candidature degli **esperti** dovranno essere allegati delle proposte operative progettuali dettagliate che dovranno essere coerenti con gli obiettivi dei singoli moduli, di seguito indicati (all. 2).

COMPITI DELLA FIGURA AGGIUNTIVA

Personalizzare il piano educativo-formativo di ciascun alunno in accordo con l'esperto;

Partecipare ad eventuali riunioni di verifica e coordinamento;

Gestire, in accordo con l'esperto, i contenuti e le modalità d'intervento per l'ora aggiuntiva prevista dal progetto per ciascun alunno;

Predisporre, in accordo con l'esperto, una scheda per ogni singolo allievo contenente la progettazione dell'intervento, la descrizione dell'attività svolta e gli obiettivi raggiunti.

Si impegna, inoltre, a partecipare ad incontri preliminari non retribuiti per la definizione operativa dell'attività e sarà tenuto ad aggiornare periodicamente, oltre che in forma cartacea, sulla piattaforma

informatica Fondi Strutturali Programmazione 2014-2020 la documentazione delle attività svolte e quant'altro richiesto, utilizzando la password individuale comunicata contestualmente all'avvio del progetto.

DESCRIZIONE DEL PROGETTO ONE TWO THREE MI MUOVO CON RITMO

Il progetto nasce dal desiderio di avvicinare i bambini alla scoperta di nuovi linguaggi, costituendo un anello di continuità tra scuola dell'Infanzia e scuola primaria. Le proposte progettuali rispondono al bisogno di: esplorazione, manipolazione, movimento, conoscenza dei bambini e vengono offerte in una dimensione di trasversalità, facilitando l'educazione al suono e l'acquisizione delle competenze di lingua 2.

MODULO: One, two, three... I go" MOD 1

Il progetto trova la sua ragion d'essere nelle Indicazioni Nazionali per il Curricolo del 2012 che indicano nei cinque campi di esperienza i luoghi esperienziali del fare e dell'agire del bambino dove oggetti, situazioni, immagini e linguaggi, riferiti ai sistemi simbolico-culturali, promuovono apprendimenti sicuri e favoriscono il percorso educativo di ogni alunno. Il progetto è rivolto ai bambini che frequentano l'ultimo anno di scuola dell'infanzia e la prospettiva educativa-didattica di questo progetto non è tesa al raggiungimento di una competenza linguistica, ma sarà incentrata sulle abilità di ascolto, comprensione ed appropriazione dei significati.

L'apprendimento della lingua avverrà oralmente, attraverso attività ludiche ma anche attraverso la musica, il movimento, il disegno, e il materiale audiovisivo composto da cartoni animati, filastrocche, canzoncine e l'utilizzo di giochi di ruolo. Il gioco diventa un mezzo attraverso il quale la lingua inglese viene integrata e tramite riferimenti alla vita quotidiana, ad esperienze e a contesti realistici si favorisce una naturale acquisizione linguistica.

Lo sviluppo del percorso, in forma prettamente ludica, si articolerà con proposte di situazioni linguistiche legate all'esperienza più vicina al bambino con implicazioni operative e di imitazione. Saranno altresì proposti giochi di gruppo, attività manipolative, costruzione di cartelloni, conte, canzoni, filastrocche, schede, piccole drammatizzazioni, attraverso la tecnica dello storytelling in L2.

La finalità del progetto è quella di avvicinare il bambino, attraverso uno strumento linguistico diverso dalla lingua italiana, alla conoscenza di altre culture e di altri popoli, di permettere al bambino di familiarizzare con la lingua straniera, curando soprattutto la funzione comunicativa, di aiutare il bambino a comunicare con gli altri mediante una lingua diversa dalla propria, promuovendo la cooperazione e il rispetto per se stessi e gli altri.

Le attività proposte saranno sempre in forma ludica, attraverso giochi di gruppo, a coppie, privilegiando soprattutto la fase orale; ci si potrà avvalere dell'ausilio di marionette animate che faranno da tramite tra l'insegnante ed il gruppo dei bambini per stimolare e tenere vivo il loro interesse e la partecipazione attiva, favorendo quindi l'apprendimento.

Obiettivi linguistici:

- competenze lessicali: conoscere una terminologia di base per comunicare attività quotidiane e parole apprese in classe suddivise per argomenti;
- competenze comunicative: comprendere il senso generale di semplici messaggi, frasi, canzoni e filastrocche;
- competenze fonetiche: attraverso l'ascolto conoscere le intonazioni, i suoni delle parole e la pronuncia
- competenze di produzione: conoscere semplici forme linguistiche, brevi frasi, e semplici parole per poi riprodurle a seconda delle attività e dei contesti quotidiani ricreati in classe

Sono previsti, infine, anche momenti di valutazione del progetto, in itinere e finale con questionari, incontri di sezione e focus-group ed i risultati verranno comunicati ai fruitori del servizio secondo le modalità considerate, al momento, più opportune.

MODULO: LA MUSICA SVEGLIA I SENSI MOD 1

La scuola dell'infanzia è il luogo privilegiato per esplorare il mondo sonoro e musicale, infatti le Raccomandazioni delle Indicazioni Nazionali sottolineano la funzione di riequilibrio che esercitano le attività sonore e musicali e la positiva relazione con se stessi e con gli altri che ne scaturisce.

L'educazione musicale, inoltre, tende a promuovere e realizzare una serie di attività motorie, d'ascolto, d'invenzione e interpretazione sonora che sviluppano nel bambino il senso dell'armonia, del ritmo, e del timbro, avviandolo ad esperienze personali e di gruppo molto valide.

Nella scuola dell'infanzia, tra le finalità dell'educazione musicale, è di fondamentale e primaria importanza l'educazione al suono e la stimolazione acustica, che permettono al bambino di scoprire suoni e rumori della realtà circostante, di creare attività divertenti, di rappresentare fantasie, elaborare giochi immaginativi a partire dall'evocazione prodotta dall'ascolto naturale. La musica è una fonte preziosa di stimoli.

Ascoltare tutti i rumori che ci circondano, imparare a distinguerli, fare attenzione alle loro caratteristiche, permette ai bambini un approccio più spontaneo verso il mondo dei suoni musicali veri e propri. Musica e suoni a questa età sono in stretta relazione con l'educazione motoria, sensoriale e intellettuale: è importante offrire al bambino specifiche opportunità sonore fin dai primi anni di vita per contribuire al suo processo di crescita nell'armonico sviluppo della sua personalità.

Tale progetto rappresenta così l'inizio di un percorso (che dovrebbe continuare per tutta la vita) che non vuole solo avviare il bambino al grande universo musicale, bensì contribuire con efficacia alla sua formazione e alla sua crescita globale.

OBIETTIVI FORMATIVI:

- Sviluppare la percezione e l'attenzione uditiva
- Scoprire e conoscere il proprio corpo (presa di coscienza delle possibilità individuali di uso e possibilità sonore del proprio corpo)
- Coordinare e sincronizzare i movimenti del corpo con gli stimoli sonori
- Ascoltare se stesso e gli altri (integrazione nel gruppo)
- Esprimere idee ed emozioni (sviluppo di capacità espressive e creative come invenzioni di ritmi, di sequenze ...)
- Scoprire, manipolare e inventare semplici strumenti musicali (sviluppare la propria immaginazione e creatività)
- Scoprire negli oggetti comuni uno strumento con capacità sonore e musicali
- Percepire la musica come mezzo interculturale che avvicina e differenzia le varie culture ed etnie.

DESTINATARI

I bambini di 3-4- anni della scuola infanzia per i quali questo progetto promuoverà il coordinamento motorio, l'attenzione, la concentrazione, il ragionamento logico, la memoria, l'espressione di sé, il pensiero creativo.

Inoltre rappresenta uno strumento di socializzazione, esperienza corale in cui vivere e liberare le proprie emozioni, ascoltare il proprio corpo e ciò che lo circonda, mettendo in gioco la personale capacità di improvvisare e usare l'immaginazione.

METODOLOGIA

Il progetto promuove una Didattica Attiva attraverso l'esplorazione guidata di contesti sonoro-musicali, l'utilizzo di materiali e strumenti diversificati per fare pratica corale e "musica d'insieme".

Elementi cardine dell'esperienza saranno: l'ambiente, il gioco (giochi di scoperta, di imitazioni, di riconoscimento, giochi strumentali ...), il corpo, elementari strumenti a percussione e soprattutto materiali naturali.

Grazie ad una metodologia che avvicina la Musica all'Emozione il bambino sperimenta liberamente ed esprime se stesso, sviluppando particolari capacità quali il saper direzionare l'attenzione uditiva, il discriminare gli stimoli sonori in base alle loro caratteristiche e il modulare movimento, respiro e voce in un canto o in una danza, godendo così di un'esperienza educativa che favorirà la sua formazione e il suo sviluppo globale.

I bambini entrano in contatto con la dimensione sonoro-musicale partendo da esperienze globali che lasciano grande spazio al movimento, all'ascolto attraverso il corpo, alla sperimentazione individuale e collettiva.

COERENZA CON L'OFFERTA FORMATIVA

Il progetto si inserisce all'interno della programmazione della Scuola dell'Infanzia come occasione per i piccoli di scoprire in prima persona il meraviglioso mondo dei Suoni e della Musica attraverso divertenti esperienze multi sensoriali.

Il progetto ha connessioni con il progetto sperimentale di pratica musicale D.M.8/11, attualmente in essere presso la scuola primaria del nostro Istituto, Nonché con i progetti continuità relativi alle classi-ponte, individuate nei diversi ordini scolastici.

INCLUSIVITA'

Il suono e la musica favoriscono la comunicazione interpersonale, consentono l'attivazione di processi creativi, rappresentano un fatto culturale e sociale, sono strumenti interdisciplinari.

Ascoltare, udire, sentire, rievocare, sono esperienze sonore che, se tradotte in immagini, in idee, creano un "vissuto musicale" da condividere insieme. Parlare di musica diventerà così un modo per raccontare e raccontarsi; i bambini, dal semplice ascolto di un brano si avvieranno verso un approccio "multifunzionale" alle proposte.

Fare, ascoltare e scoprire la musica richiede la partecipazione di tutti, la condivisione di esperienze e di proposte, l'esplorazione creativa di materiali, ambienti, emozioni

IMPATTO E SOSTENIBILITA' VERIFICA E VALUTAZIONE

Il progetto viene inteso come spazio integrale di esperienza dove corpo, mente, sentimenti ed emozioni hanno la possibilità di mettersi in gioco e di integrarsi; si permette così alle alunne e agli alunni di fare un viaggio-itinerario alla scoperta della propria identità musicale attraverso una progressiva scoperta della musicalità, delle attitudini e di un eventuale talento; in questo modo si acquistano gradualmente più specifiche competenze e conoscenze utili infine ad orientare consapevolmente il proprio percorso formativo. Per fare questo è indispensabile fare rete e dare continuità tra i vari ordini di scuola, elaborando e verificando il curriculum verticale musicale. Contemporaneamente però, cerchiamo anche di creare occasioni per quelle alunne e quegli alunni che vogliono fare musica in una dimensione più amatoriale e ludica.

Per tutto ciò ci serviremo di:

- Osservazione in itinere degli atteggiamenti adottati dai bambini durante le esperienze vissute.
- Osservazione dei ruoli esistenti all'interno del gruppo.
- Uso di verifiche orali sulla riproduzione di suoni, canti e brani musicali.
- Riflessione tra i docenti sulle osservazioni raccolte per valutare se gli obiettivi prefissati sono stati raggiunti

DESCRIZIONE DEL PROGETTO IMPARO GIOCANDO

Nella società odierna, caratterizzata dalla complessità sociale e culturale, la 'missione' della scuola è quella di fornire, attraverso l'istruzione e la formazione, gli strumenti per potenziare le competenze chiave dei discenti ad un livello tale che li prepari per la vita adulta: competenze di cui tutti hanno bisogno per la realizzazione e lo sviluppo personali, l'inclusione sociale, l'occupazione e la cittadinanza attiva. Poiché non è innata, la competenza per esplicitarsi ha bisogno di un contesto significativo di riferimento e da ciò nasce l'idea di una progettualità centrata sull'innovazione metodologica e didattica, attraverso un approccio che valorizzi l'attività di laboratorio e l'apprendimento centrato sull'esperienza. In questo quadro si inserisce quanto sottolineato nelle Indicazioni Nazionali dove si dice che: "L'apprendimento della lingua inglese permette all'alunno di sviluppare una competenza plurilingue e di acquisire i primi strumenti utili ad esercitare la cittadinanza attiva nel contesto in cui vive, anche oltre i confini del territorio nazionale.

MODULO: "LUDOMATICA" PIOPPA E VILLACIAMBRA

Il modulo, rivolto agli alunni della Scuola secondaria inferiore dei due plessi dell'IC MARGHERITA DI NAVARRA (Pioppo, 30 ore e Villaciambra 30 ore), si basa sulla possibilità di apprendere i concetti logico-matematici attraverso un approccio ludico, dinamico, interattivo e costruttivo che possa intercettare e stimolare la motivazione degli alunni, proprio perché nel gioco il coinvolgimento della dimensione emozionale è forte. E' sicuramente il mezzo più adeguato per sviluppare il pensiero astratto perché nel gioco vengono esercitate, padroneggiate, consolidate molte abilità, infatti quando gioca il bambino mette in atto strategie, inventa regole, attribuisce punteggi, si concentra, analizza, intuisce, deduce, utilizza cioè il pensiero logico e il ragionamento. Questo modulo si prefigge le condizioni per realizzare uno spazio didattico che assuma la forma di un laboratorio di giochi pienamente inserito nel percorso di apprendimento con l'obiettivo di:

- stimolare e aumentare negli alunni la motivazione nei confronti dell'apprendimento della matematica;
- offrire agli alunni una situazione che li stimoli alla ricerca di nuove strategie, ragionamenti, percorsi mentali.

Il laboratorio LUDOMATICA si propone di:

- promuovere atteggiamenti di curiosità e di riflessione, valorizzando la consapevolezza degli apprendimenti;
- valorizzare il contributo che il gioco matematico è in grado di recare alla maturazione delle risorse cognitive, affettive e relazionali degli alunni, alla loro creatività e all'appropriazione di competenze matematiche specifiche per la classe di riferimento;
- sviluppare il pensiero computazionale;
- favorire l'approccio interdisciplinare ai contenuti matematici;
- progettare e sperimentare un gioco logico-matematico;
- sviluppare dinamiche relazionali per lavorare in gruppo.

Il percorso di tale modulo si propone di sostenere la metodologia della didattica laboratoriale anche attraverso giochi logico-matematici (Tangram, Sudoku, Scacchi, Dama, Mastermind, test e giochi on line) al fine di contribuire al raggiungimento degli obiettivi previsti nel curriculum ed i corrispondenti traguardi per lo sviluppo delle competenze. Il laboratorio sarà quindi non solo luogo fisico ma anche ambiente in cui:

- l'alunno è attivo;
- formula le proprie ipotesi e ne controlla le conseguenze;
- progetta e sperimenta;
- discute e argomenta le proprie scelte;
- impara a raccogliere dati;
- porta a conclusioni temporanee e a nuove aperture la costruzione nelle conoscenze personali e collettive.

La metodologia sarà di tipo interattivo: l'azione propositiva degli alunni sarà costantemente sviluppata e stimolata attraverso le metodologie del Cooperative Learning e del Problem Solving anche con l'uso di LIM, PC, tablet, software didattici, giochi on line, costruzione di algoritmi e uso del linguaggio computazionale.

Il percorso vedrà inizialmente un impegno individuale e in un secondo momento la suddivisione in gruppi cooperativi, nell'ambito dei quali saranno messe in risalto le condizioni del "lavorare insieme" ovvero:

- la capacità di gestire autonomamente la propria attività all'interno del gruppo;
- la capacità di trovare risposte e soluzioni adeguate a problemi specifici (problem solving);
- la capacità di ascolto;
- la capacità di interagire e concordare con gli altri le diverse decisioni.

L'intervento laboratoriale proposto tenderà a sviluppare negli alunni l'attitudine alla risoluzione dei problemi, in modo da applicare le regole e le idee matematiche a vari contesti; il problem solving sarà, così, sia un fine che un obiettivo dell'intervento didattico stesso.

Ogni alunno cimentandosi su un gioco e risolvendolo non sarà più soggetto passivo ma diventerà il protagonista attivo di un processo mentale che lo porterà a scoprire e inventare le soluzioni, rafforzando la motivazione, l'attenzione e la qualità dell'apprendimento.

Si valuteranno la gratificazione di fronte alla personale conquista di autonomia, l'attenzione, la concentrazione e la cooperazione. Si prevedono osservazioni in itinere e finali riguardo alla motivazione.

Alla fine del percorso verrà organizzato un torneo dei giochi che vedrà coinvolti gli alunni, i Genitori e la comunità scolastica.

MODULO: "GIOCO, SPERIMENTO E IMPARO "

Il modulo proposto ha lo scopo di promuovere e diffondere l'insegnamento e la cultura scientifica ed ha come finalità principale, che potremmo definire "universalistica" quella di avviare gli alunni a una valida conoscenza dei fenomeni scientifici e, nel caso specifico, di elementi di fisica, chimica e biologia attraverso la creazione di un laboratorio inteso come "luogo ludico di ricerca e sperimentazione".

Finalità più "particolari", ma non meno importanti per lo svolgimento del progetto, sono:

- interazione tra scienza (intesa come materia oggettiva) e pensieri, creatività ed emozioni soggettive (che contribuiscono ad arricchire l'approccio scientifico);
- integrazione del curriculum scolastico e dell'offerta formativa;
- attività extracurricolare;
- acquisizione di nuove competenze;
- proficuo consolidamento delle relazioni scuola-territorio.

E' evidente che l'obiettivo principale del modulo è quello di sviluppare un atteggiamento di base, l'acquisizione di abilità cognitive generali e una crescente padronanza delle tecniche di indagine e delle procedure sperimentali, in modo che gli alunni, più che spettatori inerti, siano soggetti capaci di intervenire ed agire nei processi naturali e nelle attività scientifiche.

Quindi il modulo scientifico mirerà allo sviluppo di capacità logiche e cognitive, alla costruzione di una mentalità aperta che, partendo da esperienze e verifiche, porti al controllo diretto sulla realtà.

I temi principali trattati dal progetto hanno come indirizzo i seguenti obiettivi (generali relativi alla disciplina scientifica, metodologici e di apprendimento):

- sviluppare competenze scientifiche attraverso l'uso di strumenti specifici;
- promuovere conoscenze interdisciplinari;
- comprendere le basi delle classificazioni scientifiche (criteri, regole, ecc.);
- acquisire competenze scientifiche sistematiche, attraverso l'utilizzo di alcuni strumenti di ricerca usualmente utilizzati dai professionisti del settore (ricercatori, tecnici, ecc.);
- favorire un "apprendimento esplorativo" dei fenomeni;
- realizzare esperienze di osservazione, rilevazione (raccolta di dati), organizzazione ed elaborazione di dati nell'ambito dello studio di fenomeni naturali e artificiali;
- sperimentare trasformazioni (fisiche e chimiche);
- produrre testi di sintesi, cartelloni, e ipertesti (un insieme di documenti messi in relazione tra loro per mezzo di parole chiave) anche con l'inserimento di illustrazioni;
- motivare gli alunni all'apprendimento della biologia e della chimica con l'uso di strumenti semplici ma appropriati;
- maturare uno spirito cooperativo;
- sviluppare negli alunni un apprendimento responsabile ed attivo.

La metodologia usata nella fase iniziale del modulo è quella del problem solving, quella che forse si presta meglio all'insegnamento e all'apprendimento delle discipline scientifiche. Il progetto prevede anche una fase sperimentale di laboratorio, più lunga e significativa. L'esperienza di laboratorio è fondamentale perché permette all'allievo di superare i limiti di una conoscenza non solo teorica, ma di apprendere con immediatezza ed efficacia i concetti proposti. Inoltre essa consente all'allievo di relazionarsi attivamente e "intimamente" con le scienze, sviluppando in lui un senso pratico.

Per gli alunni con DSA o con BES che prenderanno parte al percorso saranno attuati percorsi adeguati e strategie alternative, attraverso un approccio personalizzato e metacognitivo, facendo riferimento anche rispettivamente al

Piano Didattico Personalizzato, PDP, PEI. In questo senso, come strumenti compensativi potranno rivelarsi molto utili specifici software per:

- la creazione di mappe concettuali, schemi e rappresentazioni visive, slides di supporto all'esposizione verbale;
- la sintesi vocale, che trasforma un compito di lettura in un compito di ascolto, oppure il registratore, che consente all'alunno di non scrivere gli appunti della lezione.

Come strategia si ricorrerà quanto più possibile alla didattica-apprendimento cooperativo di gruppo (cooperative learning), all'interno di un contesto inclusivo caratterizzato da relazioni affettive serene e non giudicanti, nel quale sono valorizzati i diversi stili di apprendimento e la diversità in generale. Tale approccio valorizza linguaggi comunicativi alternativi al codice scritto, quali: immagini, disegni, audiovisivi, cartelloni, schemi grafici che orientano meglio l'alunno con DSA nella discriminazione delle informazioni essenziali.

Saranno realizzati esperimenti che permettano agli alunni di "operare", con semplici e non costosi strumenti privi di rischi. Gli spazi didattici per tutte le fasi del progetto saranno le aule stesse degli edifici scolastici (laboratori di informatica, laboratorio scientifico ed aule multimediali) e di eventuali altri edifici messi a disposizione da Enti e Associazioni coinvolti. In aggiunta alle risorse materiali sono necessari:

- LIM per attività multimediali in classe o videoproiettore;
- Computer;
- Scanner.

VALUTAZIONE E VERIFICA

Tutte le attività saranno svolte in un continuo confronto con gli alunni: saranno poste domande ed ascoltate risposte, non mancheranno momenti di dibattito per valutare il grado di attenzione.

La verifica degli apprendimenti sarà effettuata in itinere (formativa) e a conclusione dell'esperienza complessiva (sommativa). Saranno valutate le capacità di apprendimento (conoscenze come sapere, abilità in quanto saper fare e applicare, competenze come saper essere e diventare), di analisi e di organizzazione, attraverso: discussioni collettive, giochi di squadra, elaborazione di mappe concettuali, brevi relazioni, questionari a risposta aperta e chiusa relativi a conoscenze, comprensione e applicazione.

MODULI: "EUROPEAN KIDS"

Il progetto è da intendersi come un'azione di integrazione e potenziamento dell'area disciplinare di base Lingua Inglese, un sostegno all'apprendimento della prima lingua straniera finalizzata al miglioramento e all'arricchimento del livello di competenze pragmatico-comunicative degli allievi, applicando le innovazioni progettuali alla prassi didattica corrente. Un progetto che nasce dalla convinzione che sia necessario dare agli allievi l'occasione di potenziare lo studio della prima lingua straniera curriculare attivando un processo innovativo che sviluppi l'apprendimento linguistico in modo veramente efficace in un inevitabile raccordo con le prassi didattiche correlate all'insegnamento curriculare ma che prevede anche modificazioni delle suddette prassi attraverso l'implementazione di percorsi didattici sostenuti da metodologie didattiche innovative (problem solving, didattica laboratoriale, classe capovolta, apprendimento cooperativo e tra pari, casi studio, compiti di realtà, ecc.)

Obiettivi per il modulo: Comprendere oralmente i punti essenziali di testi in lingua standard su argomenti noti; Descrivere oralmente situazioni, raccontare avvenimenti ed esperienze personali, esporre argomenti di studio; Interagire con uno o più interlocutori in contesti familiari e su argomenti noti; Ascoltare testi informativi e spiegazioni attinenti a contenuti di studio di altre discipline; Produrre semplici messaggi e brevi testi (rivolti a coetanei e familiari); Individuare elementi culturali veicolati dalla propria lingua e confrontarli con quelli veicolati dalla lingua straniera, senza atteggiamenti di rifiuto; Affrontare situazioni nuove attingendo al proprio repertorio linguistico; usare la lingua per apprendere argomenti anche di ambiti disciplinari diversi e collaborare fattivamente con i compagni nella realizzazione delle attività; Utilizzare la lingua inglese nell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione; Saper autovalutare le competenze acquisite ed essere consapevole del proprio modo di apprendere.

Gli alunni saranno affidati prioritariamente ad esperti madre-lingua e verranno organizzati in gruppi omogenei a seconda del livello di competenza. Le attività da svolgere saranno la produzione di video (podcasting ed editing audio-video), applicazioni e giochi, arte e musica digitale o Web radio, giochi di ruolo, dibattito a squadre, giornalino telematico e blog collettivi, social reading, scrittura creativa, "libri parlanti", storytelling e coding. Tali attività realizzano un impiego diffuso delle tecnologie informatiche e multimediali che è saldamente legato al processo di apprendimento delle lingue in quanto catalizzatore di motivazione, strumento privilegiato di comunicazione interculturale e di indagini e ricerche scientifiche. Il modulo del progetto si chiuderà con una manifestazione conclusiva che coinvolgerà le altre istituzioni scolastiche presenti sul territorio e le altre agenzie educative e formative per condividere i risultati ottenuti ma soprattutto le buone pratiche, le strategie metodologiche innovative utilizzate, che hanno rappresentato le migliori prassi messe in atto, in vista di una loro successiva replicabilità. Verranno anche realizzati video rappresentativi svolti dagli alunni da condividere sul sito della scuola e su E-twinning.

Alla fine dei percorsi, coinvolgendo gli alunni partecipanti, è prevista una manifestazione conclusiva per disseminare sul territorio gli esiti del percorso svolto e la sua valenza educativa.

MODALITÀ DI PRESENTAZIONE DELLE CANDIDATURE

Le domande di partecipazione (**ALL. n .01**), una per ciascun modulo e/o figura richiesta, dovranno essere presentate entro e non oltre il 18 GENNAIO 2019 ore 14,00 e dovranno essere inviate con una delle seguenti modalità:

1. Da un indirizzo di posta elettronica certificata personale all'indirizzo paic85800d@pec.istruzione.it
2. All'indirizzo di posta ordinaria istituzionale paic85800d@istruzione.it, firmata digitalmente;
3. All'indirizzo di posta ordinaria istituzionale paic85800d@istruzione.it trasmessa da un indirizzo peo rilasciato dal M.I.U.R. (nome.cognome@istruzione.it);
4. All'indirizzo di posta ordinaria istituzionale paic85800d@istruzione.it trasmessa da un indirizzo peo (posta elettronica ordinaria) diverso da quello istituzionale e corredato da copia del documento d'identità del richiedente;

dovranno essere corredate dal curriculum vitae in formato europeo contenente esclusivamente l'indicazione dei titoli oggetto di valutazione e dalla tabella di valutazione dei titoli (**All. 3a ESPERTI E FIGURA AGGIUNTIVA, All. 3b TUTOR**).

Le istanze relative alla figura di esperto dovranno essere corredate anche dal formulario progettuale (**ALL. n. 2**).

Tutti i file dovranno essere in formato pdf, un unico file per ciascun documento inviato (non saranno ammessi documenti divisi in un file per ciascuna pagina).

Saranno ritenuti motivi di esclusione:

- Candidati privi dei titoli d'accesso previsti;
- Istanze pervenute fuori termine;
- Istanze prive di curriculum non redatto su formato europeo
- Mancanza della proposta progettuale.

È possibile presentare richiesta per più moduli e/o figure ma ricoprire un solo incarico; in caso di candidato collocato in posizione utile in più graduatorie definitive, allo stesso verrà richiesto di optare per un solo incarico e si procederà allo scorrimento della relativa graduatoria.

Per le figure aggiuntive, l'incarico sarà assegnato con priorità ad una figura diversa per ogni modulo. Si procederà ad assegnare più moduli ad una sola persona in caso di carenza di candidature, e coerentemente con i titoli richiesti.

La selezione tra tutte le candidature pervenute nei termini avverrà ad opera della commissione appositamente nominata e presieduta dal Dirigente Scolastico in base ai titoli, alle competenze e alle esperienze maturate, sulla base dei criteri di valutazione e dei punteggi prima specificati.

A parità di punteggio, si darà priorità al docente più giovane d'età.

I titoli ed il punteggio dichiarato devono trovare esplicito riscontro nel curriculum vitae allegato alla presentazione della domanda di candidatura.

L'esito della selezione sarà pubblicato sul sito web della scuola.

Questa Istituzione Scolastica si riserva di procedere al conferimento dell'incarico anche in presenza di una sola domanda valida.

La misura del compenso orario per l'incarico di **ESPERTO** è stabilita in € 70,00 onnicomprensivi e sarà commisurata all'attività effettivamente svolta.

La misura del compenso orario per l'incarico di **TUTOR** è stabilita in € 30,00 onnicomprensivi e sarà commisurata all'attività effettivamente svolta.

La misura del compenso orario per l'incarico di **FIGURA AGGIUNTIVA** è stabilita in un importo di € 30,00 onnicomprensivi e sarà commisurata all'attività effettivamente svolta.

L'attività svolta dovrà essere documentata attraverso apposito registro delle firme.

Ai sensi del D.lgs.196/2003 i dati personali forniti dagli aspiranti saranno raccolti presso l'Istituto per le finalità strettamente connesse alla sola gestione della selezione. I medesimi dati potranno essere comunicati unicamente alle amministrazioni pubbliche direttamente interessate a controllare lo svolgimento della selezione o a verificare la posizione giuridico - economica dell'aspirante. L'interessato gode dei diritti di cui al citato D.Lgs. 196/2003.

Il presente avviso sarà pubblicato all'albo on line dell'istituto sul sito web www.icsmargheritadinavarra.edu.it

Allegati:

- Domanda di partecipazione (All.1);
- Formulario Proposta progettuale (All. 2);
- Tabella valutazione (All. 3a e 3b).

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Dott. Patrizia Roccamatysi

LUOGO DI NASCITA

PROVINCIA

COMUNE DI RES.ZA

PROVINCIA

VIA/PIAZZA/CORSO N.

CAP

TELEFONO

E-MAIL

SCRIVERE ANCHE E-MAIL IN STAMPATELLO

CHIEDE di essere ammesso/a alla procedura di selezione di cui all'oggetto e di essere inserito/a nella graduatoria di:

- Esperto**
- Tutor**
- Figura aggiuntiva**

nel/i seguente/i Modulo/i

	Titolo modulo e Attività
<input type="checkbox"/>	MODULO "One, two, three... I go" modulo 1 Villaciambra
<input type="checkbox"/>	MODULO "La musica sveglia i sensi modulo 1 Pioppo"
<input type="checkbox"/>	MODULO "Ludomatica" Villaciambra
<input type="checkbox"/>	MODULO "Ludomatica" Pioppo
<input type="checkbox"/>	MODULO "Gioco, sperimento e imparo"
<input type="checkbox"/>	MODULO "European kids 1 Villaciambra
<input type="checkbox"/>	MODULO "European kids 2 Pioppo

A tal fine, valendosi delle disposizioni di cui all'art. 46 del DPR 28/12/2000 n. 445, consapevole delle sanzioni stabilite per le false attestazioni e mendaci dichiarazioni, previste dal Codice Penale e dalle Leggi speciali in materia e preso atto delle tematiche proposte nei percorsi formativi

DICHIARA

Sotto la personale responsabilità di:

- essere in possesso della cittadinanza italiana o di uno degli Stati membri dell'Unione europea;
- godere dei diritti civili e politici;
- non aver riportato condanne penali e non essere destinatario di provvedimenti che riguardano l'applicazione di misure di prevenzione, di decisioni civili e di provvedimenti amministrativi iscritti nel casellario giudiziale;
- essere a conoscenza di non essere sottoposto a procedimenti penali;
- essere in possesso dei requisiti essenziali previsti del presente avviso;
- aver preso visione dell'Avviso e di approvarne senza riserva ogni contenuto;
- di essere consapevole che può anche non ricevere alcun incarico/contratto;
- di possedere titoli e competenze specifiche più adeguate a trattare i percorsi formativi scelti.

Dichiarazione di insussistenza di incompatibilità

- di non trovarsi in nessuna delle condizioni di incompatibilità previste dalle Disposizioni e Istruzioni per l'attuazione delle iniziative cofinanziate dai Fondi Strutturali europei 2014/2020, in particolare di:
- di non essere collegato, né come socio né come titolare, alla ditta che ha partecipato e vinto la gara di appalto.
- di non essere parente o affine entro il quarto grado del legale rappresentante dell'Istituto e di altro personale che ha preso parte alla predisposizione del bando di reclutamento, alla comparazione dei curricula degli astanti e alla stesura delle graduatorie dei candidati.

Come previsto dall'Avviso, allega:

- ***copia di un documento di identità valido;***
- ***Curriculum Vitae in formato europeo con indicati i riferimenti dei titoli valutati***
- ***Allegato 3a o 3b - Tabella di autovalutazione.***
- Dichiaro, inoltre:
- di conoscere e saper usare la piattaforma on line "Gestione Programmazione Unitaria - GPU"
- di conoscere e di accettare le seguenti condizioni:
 - o Partecipare, su esplicito invito del Dirigente, alle riunioni di organizzazione del lavoro per fornire e/o ricevere informazioni utili ad ottimizzare lo svolgimento delle attività;
 - o Concorrere alla definizione della programmazione didattica delle attività ed alla definizione dei test di valutazione della stessa;
 - o Concorrere alla scelta del materiale didattico o predisporre apposite dispense di supporto all'attività didattica;
 - o Concorrere, nella misura prevista dagli appositi regolamenti, alla registrazione delle informazioni riguardanti le attività svolte in aula e la valutazione delle stesse sulla piattaforma ministeriale per la gestione dei progetti;
 - o Svolgere le attività didattiche nei Plessi dell'Istituto;
 - o Redigere e consegnare, a fine attività, su apposito modello, la relazione sul lavoro svolto.

Elegge come domicilio per le comunicazioni relative alla selezione:

La propria residenza

altro domicilio: _____

Il/la sottoscritto/a con la presente, ai sensi degli articoli 13 e 23 del D.Lgs. 196/2003 (di seguito indicato come “Codice Privacy”) e successive modificazioni ed integrazioni,

AUTORIZZA

L'Istituto **ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE MARGHERITA DI NAVARRA** al trattamento, anche con l'ausilio di mezzi informatici e telematici, dei dati personali forniti dal sottoscritto; prende inoltre atto che, ai sensi del “Codice Privacy”, titolare del trattamento dei dati è l'Istituto sopra citato e che il sottoscritto potrà esercitare, in qualunque momento, tutti i diritti di accesso ai propri dati personali previsti dall'art. 7 del “Codice Privacy” (ivi inclusi, a titolo esemplificativo e non esaustivo, il diritto di ottenere la conferma dell'esistenza degli stessi, conoscerne il contenuto e le finalità e modalità di trattamento, verificarne l'esattezza, richiedere eventuali integrazioni, modifiche e/o la cancellazione, nonché l'opposizione al trattamento degli stessi).

Data

Firma _____



Unione Europea

**FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI**

pon
2014-2020



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
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 per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

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

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "MARGHERITA DI NAVARRA"

Scuola dell'Infanzia, Primaria e Secondaria di 1° grado

VIA PAPA GIOVANNI PAOLO II, s.n.c. - 90046 - MONREALE - PA

TEL.: 0916402131 - 0916407074 FAX.: 0916402381

E-MAIL: paic85800d@istruzione.it

Allegato 2

Programma operativo "FSE-COMPETENZE DI BASE". Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE). Obiettivo specifico 10.2. – Miglioramento delle competenze chiave degli allievi anche mediante il supporto delle capacità di docenti, formatori e staff. Azione 10.2.1 – Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia (linguaggi e multimedialità, espressione creativa-espressività corporea)". Azione 10.2.2 – Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base (lingua italiana, lingue straniere, matematica, scienze, nuove tecnologie e nuovi linguaggi, ecc.).

Codici progetto: 10.2.1A-FSEPON-SI-2017- 427 e 10.2.1A-FSEPON-SI-2017- 683

FORMULARIO PROPOSTA PROGETTUALE

1) Articolazione e contenuti del progetto (descrivere analiticamente nel riquadro il progetto indicandone gli elementi fondamentali)	
--	--

Attività previste	Contenuti	Competenze specifiche certificabili al termine del percorso (definire e descrivere le competenze in termini di abilità)	Metodologie	Luoghi di formazione (Aula/Laboratorio ecc.)	Ore

--	--	--	--	--	--

2) Linee metodologiche - Utilizzazione di materiali didattici e risorse tecnologiche	
--	--

(Indicare l'approccio utilizzato, l' ambiente di apprendimento previsto, le modalità didattiche, i materiali ed i supporti tecnologici necessari allo svolgimento delle attività)

3) Modalità di verifica e valutazione delle competenze acquisite e della ricaduta didattica	
---	--

(Indicare strumenti, modalità di applicazione, tipologia di certificazione/attestazione e tempistica)

B) DISSEMINAZIONE INIZIALE E FINALE DEL PERCORSO PROGETTUALE	
---	--

- | | |
|--|--|
| <ol style="list-style-type: none">1) Presentazione al territorio del programma di lavoro svolto2) Prodotto finale per la Manifestazione conclusiva al fine di documentare il percorso e verificarne la ricaduta dell'iter formativo | |
|--|--|

--

Data

Firma



Unione Europea

**FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI**

pon
2014-2020



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
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 per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

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

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "MARGHERITA DI NAVARRA"

Scuola dell'Infanzia, Primaria e Secondaria di 1° grado

VIA PAPA GIOVANNI PAOLO II, s.n.c. - 90046 - MONREALE - PA

TEL.: 0916402131 - 0916407074 FAX.: 0916402381

E-MAIL: paic85800d@istruzione.it

Al Dirigente Scolastico
dell'I.C.S. MARGHERITA DI NAVARRA
Monreale

ALL. 3 a ESPERTI E FIGURA AGGIUNTIVA

Tabella di valutazione titoli relativa alla selezione avente per oggetto l'individuazione di docenti per l'attuazione delle azioni del progetto per "FSE-COMPETENZE DI BASE". Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE). Obiettivo specifico 10.2. – Miglioramento delle competenze chiave degli allievi anche mediante il supporto delle capacità di docenti, formatori e staff. Azione 10.2.1 – Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia (linguaggi e multimedialità, espressione creativa-espressività corporea)". Azione 10.2.2 – Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base (lingua italiana, lingue straniere, matematica, scienze, nuove tecnologie e nuovi linguaggi, ecc.).

Codici progetto: 10.2.1A-FSEPON-SI-2017- 427 e 10.2.1A-FSEPON-SI-2017- 683

Il/La sottoscritto/a _____ nato/a a _____ il _____
residente a _____ in via/piazza _____ n. _____
C.F. _____ tel. _____ e-mail _____
in servizio presso l'I.C.S. MARGHERITA DI NAVARRA come docente _____

DICHIARA

Di possedere i seguenti titoli oggetto di valutazione nella selezione di cui all'oggetto:

TABELLA VALUTAZIONE TITOLI:

TITOLI CULTURALI

	VOTAZIONE	PUNTEGGIO	PUNTEGGIO (a cura dell'esperto)	PUNTEGGIO (a cura della scuola)
1. Laurea vecchio ordinamento o II livello specialistico secondo l'indirizzo specificato nei moduli (Max pp. 15,5)	fino a 100/110	Punti 5		
	da 101 a 105/110	Punti 10		
	da 106 a 110/110	Punti 15		
	di 110/110 e lode	Punti 15,5		
2. Laurea triennale secondo l'indirizzo specificato nei moduli (Max: pp. 10,5)	fino a 100/110	Punti 3		
	da 101 a 105/110	Punti 5		
	da 106 a 110/110	Punti 10		
	di 110/110 e lode	Punti 10,5		
3. Diploma di scuola secondaria di secondo grado (Max. pp.5)	da 36/60 a 38/60 ovvero da 60/100 a 63/100	Punti 1		
	da 39/60 a 44/60 ovvero da 64/100 a 73/100	Punti 2		
	da 45/60 a 50/60 ovvero da 74/100 a 83/100	Punti 3		
	da 51/60 a 56/60 ovvero da 84/100 a 93/100	Punti 4		
	da 57/60 a 60/60 ovvero da 94/100 a 100/100	Punti 5		
4. Dottorato di ricerca coerente con la laurea specifica richiesta		Punti 4		

5. Master specifico, corso di perfezionamento attinenti (Max: 2 pp)		Punti 0,50 (per ogni master o corso di perfezionamento)		
6. Certificazioni Competenze Informatiche (Max: 2pp.)		Punti 0,5		

PUBBLICAZIONI (Max pp.5)

PUNTEGGIO

PUNTEGGIO

PUNTEGGIO

(a cura dell'esperto)

(a cura della scuola)

Pubblicazioni specifiche per i contenuti richiesti	Punti 0,50 per ogni pubblicazione		
--	-----------------------------------	--	--

COLLOQUIO solo per esperto (Max pp.10):

- Sarà effettuato sugli aspetti operativi del progetto esecutivo e saranno valutate le competenze e le capacità comunicative.

ESPERIENZE LAVORATIVE ESPERTI E FIGURE AGGIUNTIVE (Max pp. 30)

PUNTEGGIO

PUNTEGGIO

PUNTEGGIO

(a cura dell'esperto)

(a cura della scuola)

Esperienze pregresse in percorsi di formazione e/o in percorsi PON/POR congruenti alla richiesta	Punti 3		
Esperienze di docenza in qualità di esperto/formatore in percorsi diversi dai moduli afferenti a PON/POR	Punti 2		
Esperienze professionali nel settore di pertinenza	Punti 3		
Incarichi di Progettista, attività di facilitatore, valutatore, GOP in progetti finanziati PON/POR, collaborazioni con DS.	Punti 5		

PROGETTO (solo per esperto) (Max pp. 25)

- Adeguatezza del progetto esecutivo rispetto agli indicatori:

PUNTEGGIO

(a cura della scuola)

Chiarezza e qualità della proposta progettuale (obiettivi formativi, risultati attesi)	fino a punti 10	
Coerenza del percorso progettuale (articolazione e contenuti, linee metodologiche, modalità di valutazione)	fino a punti 10	
Innovatività	fino a punti 5	

TRATTAMENTO DEI DATI

Il/la sottoscritto/a con la presente, ai sensi degli articoli 13 e 23 del D.Lgs. 196/2003 (di seguito indicato come “Codice Privacy”) e successive modificazioni ed integrazioni,

AUTORIZZA

L’Istituto Comprensivo Statale Margherita di Navarra di Monreale al trattamento, anche con l’ausilio di mezzi informatici e telematici, dei dati personali forniti dal sottoscritto; prende inoltre atto che, ai sensi del “Codice Privacy”, titolare del trattamento dei dati è l’Istituto sopra citato e che il sottoscritto potrà esercitare, in qualunque momento, tutti i diritti di accesso ai propri dati personali previsti dall’art. 7 del “Codice Privacy” (ivi inclusi, a titolo esemplificativo e non esaustivo, il diritto di ottenere la conferma dell’esistenza degli stessi, conoscerne il contenuto e le finalità e modalità di trattamento, verificarne l’esattezza, richiedere eventuali integrazioni, modifiche e/o la cancellazione, nonché l’opposizione al trattamento degli stessi).

Luogo e data _____

Firma _____



Unione Europea

**FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI**

pon
2014-2020



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
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 per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

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

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "MARGHERITA DI NAVARRA"

Scuola dell'Infanzia, Primaria e Secondaria di 1° grado

VIA PAPA GIOVANNI PAOLO II, s.n.c. - 90046 - MONREALE - PA

TEL.: 0916402131 - 0916407074 FAX.: 0916402381

E-MAIL: paic85800d@istruzione.it

Al Dirigente Scolastico
dell'I.C.S. MARGHERITA DI NAVARRA
Monreale

ALL. 3 b TUTOR

Tabella di valutazione titoli relativa alla selezione avente per oggetto l'individuazione di docenti per l'attuazione delle azioni del progetto per "FSE-COMPETENZE DI BASE". Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE). Obiettivo specifico 10.2. – Miglioramento delle competenze chiave degli allievi anche mediante il supporto delle capacità di docenti, formatori e staff. Azione 10.2.1 – Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia (linguaggi e multimedialità, espressione creativa-espressività corporea)". Azione 10.2.2 – Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base (lingua italiana, lingue straniere, matematica, scienze, nuove tecnologie e nuovi linguaggi, ecc.).

Codici progetto: 10.2.1A-FSEPON-SI-2017- 427 e 10.2.1A-FSEPON-SI-2017- 683

Il/La sottoscritto/a _____ nato/a a _____ il _____
residente a _____ in via/piazza _____ n. _____
C.F. _____ tel. _____ e-mail _____
in servizio presso l'I.C.S. MARGHERITA DI NAVARRA come docente _____

DICHIARA

Di possedere i seguenti titoli oggetto di valutazione nella selezione di cui all'oggetto:

TABELLA VALUTAZIONE TITOLI:

TITOLI CULTURALI

	VOTAZIONE	PUNTEGGIO	PUNTEGGIO (a cura dell'esperto)	PUNTEGGIO (a cura della scuola)
1. Laurea vecchio ordinamento o Il livello specialistico secondo l'indirizzo specificato nei moduli (Max pp. 15,5)	fino a 100/110	Punti 5		
	da 101 a 105/110	Punti 10		
	da 106 a 110/110	Punti 15		
	di 110/110 e lode	Punti 15,5		
2. Laurea triennale secondo l'indirizzo specificato nei moduli (Max: pp. 10,5)	fino a 100/110	Punti 3		
	da 101 a 105/110	Punti 5		
	da 106 a 110/110	Punti 10		
	di 110/110 e lode	Punti 10,5		
3. Diploma di scuola secondaria di secondo grado (Max. pp.5)	da 36/60 a 38/60 ovvero da 60/100 a 63/100	Punti 1		
	da 39/60 a 44/60 ovvero da 64/100 a 73/100	Punti 2		
	da 45/60 a 50/60 ovvero da 74/100 a 83/100	Punti 3		
	da 51/60 a 56/60 ovvero da 84/100 a 93/100	Punti 4		
	da 57/60 a 60/60 ovvero da 94/100 a 100/100	Punti 5		
4. Dottorato di ricerca coerente con la laurea				

specifica richiesta		Punti 4		
5. Master specifico, corso di perfezionamento attinenti (Max: 2 pp)		Punti 0,50 (per ogni master o corso di perfezionamento)		
6. Certificazioni Competenze Informatiche (Max: 2pp.)		Punti 0,5		

PUBBLICAZIONI (Max pp.5)

PUNTEGGIO

PUNTEGGIO

PUNTEGGIO

(a cura dell'esperto)

(a cura della scuola)

Publicazioni specifiche per i contenuti richiesti	Punti 0,50 per ogni pubblicazione		
---	-----------------------------------	--	--

ESPERIENZE LAVORATIVE TUTOR (Max pp. 30)

PUNTEGGIO

PUNTEGGIO

PUNTEGGIO

SPETTANTE

SPETTANTE

(a cura del tutor)

(a cura della scuola)

Esperienze pregresse in percorsi di formazione e/o in percorsi PON/POR congruenti alla richiesta in qualità di tutor	Punti 3		
Incarichi di Progettista, attività di facilitatore, valutatore, GOP in progetti finanziati PON/POR, collaborazioni con DS.	Punti 5		
Esperienze di docenza in qualità di tutor in percorsi PON/POR con tematiche non congruenti alla richiesta	Punti 2		
Esperienze di docenza nei progetti FIS	Punti 1		

TRATTAMENTO DEI DATI

Il/la sottoscritto/a con la presente, ai sensi degli articoli 13 e 23 del D.Lgs. 196/2003 (di seguito indicato come "Codice Privacy") e successive modificazioni ed integrazioni,

AUTORIZZA

L'Istituto Comprensivo Statale Margherita di Navarra di Monreale al trattamento, anche con l'ausilio di mezzi informatici e telematici, dei dati personali forniti dal sottoscritto; prende inoltre atto che, ai sensi del "Codice Privacy", titolare del trattamento dei dati è l'Istituto sopra citato e che il sottoscritto potrà esercitare, in qualunque momento, tutti i diritti di accesso ai propri dati personali previsti dall'art. 7 del "Codice Privacy" (ivi inclusi, a titolo esemplificativo e non esaustivo, il diritto di ottenere la conferma

dell'esistenza degli stessi, conoscerne il contenuto e le finalità e modalità di trattamento, verificarne l'esattezza, richiedere eventuali integrazioni, modifiche e/o la cancellazione, nonché l'opposizione al trattamento degli stessi).

Luogo e data _____

Firma _____