



ISTITUTO OMNICOMPRESIVO "F. DE SANCTIS"

SCUOLA INFANZIA- SCUOLA PRIMARIA – SCUOLA SECONDARIA DI I° E II° GRADO

Via Aldo Moro – 83012 Cervinara (Av) - Tel Segreteria: 0824/ 700588

Cod. Mecc.: AVIC86700L - Cod. Fisc.:92084830642

PEO: avic86700l@istruzione.it PEC: avic86700l@pec.istruzione.it -

SitoWeb: www.omnicomprensivocervinara.edu.it

ISTITUTO OMNICOMPRESIVO STATALE - "F. DE SANCTIS"-CERVINARA
Prot. 0001356 del 15/02/2024
IV-5 (Uscita)

All'Autorità di Gestione PON
Agli Atti

All'Albo SitoWeb

Ad Amministrazione Trasparente

Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale

"Per la scuola – Competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020.

Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE).

Fondo Sociale Europeo (FSE). Asse I – Istruzione – Obiettivi Specifici 10.2 – Azione 10.2.2 – Nota di Adesione prot. n. 134894 del 21 novembre 2023 – Decreto del Ministro dell'istruzione e del merito 30 agosto 2023, n. 176 – "Agenda SUD" – AZIONE : 10.2.2A Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base

Titolo progetto: Logicamente insieme

AVVISO INTERNO

Di selezione Tutor ed Esperti

Codice Identificativo di Progetto 10.2.2A-FSEPON-CA-2024-57

CUP: H24D23001720001

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** l'Art. 5 della Legge 7 agosto 1990, n. 241;
- VISTO** il DPR 275/99, concernente norme in materia di autonomia delle istituzioni scolastiche
- VISTO** il Decreto Interministeriale 129/2018, concernente "Regolamento concernente le Istruzioni generali sulla gestione amministrativo-contabile delle istituzioni scolastiche";
- VISTO** il Programma Operativo Complementare (POC) "Per la Scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento"
- VISTO** il regolamento (UE) 2018/1046 del 18 luglio 2018, che stabilisce le regole finanziarie applicabili al bilancio generale dell'Unione;
- VISTO** il regolamento (UE) 12 febbraio 2021, n. 2021/241, che istituisce il dispositivo per la ripresa e la resilienza;
- VISTO** il regolamento (UE) 2021/1060 del Parlamento europeo e del Consiglio del 24 giugno 2021;
- VISTO** i regolamenti delegato (UE) 2021/2105 e 2021/2106 della Commissione del 28 settembre 2021;
- CONSIDERATO** che per contrastare la dispersione scolastica, in linea con gli obiettivi del PNRR e della programmazione dei fondi strutturali europei 2014-2020 e 2021-2027, occorrono interventi straordinari e mirati soprattutto nelle regioni del Mezzogiorno;



- CONSIDERATO** che, al fine di poter raggiungere gli obiettivi e i target previsti della Missione 4 – Componente 1 – Investimento 1.4 del PNRR, nonché gli obiettivi tematici 10.1 e 10.2 del PON 2014- 2020 risulta necessario e urgente adottare un piano complessivo, denominato “Agenda SUD”
- VISTO** il decreto del Ministro dell’istruzione 24 giugno 2022, n. 170, con il quale sono stati definiti criteri di riparto delle risorse nell’ambito della Missione 4 – Componente1 – del Piano nazionale di ripresa e resilienza, finanziato dall’Unione europea – Next Generation EU, per un totale di euro 500 milioni;
- CONSIDERATO** che, per evitare sovrapposizioni di risorse e dare maggiore efficacia alle azioni di contrasto alla dispersione scolastica e ai divari territoriali, è possibile intervenire sulle scuole primarie con le risorse residue del PON “Per la scuola” 2014-2020 e con le risorse del PN “Scuola e competenze” 2021-2027;
- RILEVATO** che le azioni proposte all’interno dell’Asse I del PON 2014-2020 sono finalizzate anche alla realizzazione dell’obiettivo tematico 10, obiettivi specifici 10.1 e 10.2, rispettivamente relativi alla riduzione della dispersione scolastica e formativa e al miglioramento delle competenze chiave degli allievi;
- RILEVATO** altresì, che il programma nazionale “PN Scuola e competenze 2021-2027” prevede l’obiettivo specifico f) – Inclusione e contrasto alla dispersione scolastica, il quale riveste una importanza strategica in quanto centrale rispetto all’obiettivo generale del Programma, e direttamente rispondente alle priorità della Commissione Europea in materia di dispersione scolastica;
- VISTA** la disponibilità di risorse sulla Missione 4 – Componente 1 – Investimento 1.4 del PNRR;
- VISTA** la disponibilità residua di risorse a valere sul Programma operativo nazionale 2014-2020 e sul relativo Programma operativo complementare 2014-2020;
- DATO ATTO** che allo stato sono disponibili tutte le risorse del Programma nazionale “Scuola e competenze” 2021-2027;
- VISTO** il decreto del Ministro dell’istruzione e del merito 22 dicembre 2022, n. 328, con il quale sono state adottate le linee guida per l’orientamento;
- VISTO** il decreto del Ministro dell’istruzione e del merito 30 agosto 2023, n. 176 di avvio del progetto denominato “Agenda SUD”
- VISTO** l’ Avviso pubblico prot. n. 134894 del 21 novembre 2023 - Decreto del Ministro dell’istruzione e del merito 30 agosto 2023, n. 176 – c.d. “Agenda SUD”, emanata nell’ambito dell’Asse I del Programma Operativo Nazionale “Per la Scuola” 2014-2020;
- 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** Programma operativo nazionale “Per la Scuola – Competenze e ambienti per l’apprendimento” 2014-2020;
- VISTA** la propria candidatura n. 1091040 ;
- VISTA** la nota Prot. AOGABMI - 16058 di autorizzazione al progetto che rappresenta la formale autorizzazione dei progetti e impegno di spesa della singola Istituzione Scolastica;
- VISTA** la delibera di approvazione del Progetto del Collegio dei Docenti n. 38 del 06.12.2023;
- VISTA** la delibera di approvazione del Progetto del consiglio d’Istituto n. 13 del 12.12.2023;
- VISTO** il decreto di assunzione in bilancio prot.1149 del 08.02.2024;
- VISTO** l’incarico RUP prot. 1310/II-05 del 14.02.2024 reso ai sensi dell’art. 15 del D.lgs. 36/2023 che definisce ruoli e compiti del RUP (Responsabile Unico del Progetto);
- VISTA** la determina di avvio procedure per la selezione dei beneficiari e l’individuazione del personale interno di cui al prot. n. 1042 del 07.02.2024;
- VISTA** la tabella di valutazione titoli, proposta dagli OO.CC.;
- RILEVATA** la necessità da impiegare figure di docenti interni per lo svolgimento delle attività di ESPERTI INTERNI e TUTOR nell’ambito del Progetto di cui al CNP:10.2.2A-FSEPON-CA-2024-57

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

COMUNICA

che è aperta la procedura di selezione per il reclutamento di personale INTERNO da impiegare nella figura di ESPERTO INTERNO e TUTOR per il Progetto Pon "Logicamente insieme" - CNP:10.2.2A-FSEPON-CA-2024-57

ART.1.

CARATTERISTICA DEL PROGETTO

Il progetto prevede la realizzazione dei seguenti moduli specifici:

Titolo del Modulo	Descrizione del Modulo	Figure Richieste	Ore
PAROLANDO... S'IMPARA!	Il modulo formativo ha la finalità di offrire agli alunni in difficoltà l'opportunità di svolgere un percorso formativo/didattico personalizzato, seguendo tempi e ritmi di lavoro adeguati alle singole capacità, recuperare lo svantaggio e sviluppare le potenzialità di ciascun alunno ed è finalizzato all'utilizzo degli strumenti espressivi per gestire l'interazione comunicativa in vari contesti. In riferimento alla classe frequentata, ci si soffermerà in particolare su: -Lettura, comprensione e interpretazione di testi di vario tipo- Produzione di testi di vario tipo in relazione ai diversi scopi comunicativi-Consolidamento e ampliamento delle conoscenze con approfondimenti specifici. Obiettivi:liberare e sviluppare l'immaginazione e il pensiero divergente-accrescere la capacità di osservazione e di concentrazione-conoscenza di sé, imparare a considerare il punto di vista dell'altro-sviluppare un atteggiamento di accoglienza e confronto verso gli altri (interculturali)-migliorare la capacità di scrittura e approfondire la conoscenza di grammatica e sintassi.Metodologie: Cooperative learning- Didattica laboratoriale – Mastery learning- Peer tutoring-Flipped classroom- Problem solving. Risultati attesi:Acquisizione della competenza nella comprensione ed espressione orale e scritta.	N. 1 Tutor con competenze informatiche ed esperienze coerenti con il modulo N. 1 Esperto in possesso di Laurea specialistica (laurea in Lettere o laurea equipollente) ed esperienze coerenti con il modulo. Competenze digitali	30 h
GIOCO CON LE PAROLE	Il progetto si propone di fare intraprendere agli studenti un viaggio attraverso la scrittura. La finalità è quella di sviluppare nei ragazzi la creatività nella produzione scritta in testi di diversa tipologia. Gli studenti saranno chiamati, attraverso diversi giochi linguistici, ad utilizzare diversi metodi e strategie per la scrittura di testi narrativi, descrittivi, poetici, teatrali. Il laboratorio si concentra inoltre sull'evoluzione della scrittura in ambiente digitale, l'utilizzo dei social media in chiave di scambio di contenuti letterari, anche con la creazione da parte degli alunni di podcast e blog condivisi. Attraverso una didattica laboratoriale basata sull'operatività e sul saper fare, si renderanno gli alunni protagonisti del loro "sapere". Ogni alunno diventerà protagonista e attore di sé stesso, incrementerà l'autostima e la consapevolezza delle proprie potenzialità, riducendo l'ansia da prestazione e da confronto, in linea con gli obiettivi del PTOF del nostro Istituto Omnicomprensivo. Si adotterà una didattica inclusiva. Il percorso sarà dedicato a consolidare le competenze linguistiche di ciascun alunno tramite attività di pair work, role play, giochi didattici (memory games, grammar games), action songs, flipped classroom, computer, internet).	N. 1 Tutor con competenze informatiche ed esperienze coerenti con il modulo N. 1 Esperto in possesso di Laurea specialistica (laurea in Lettere o laurea equipollente) ed esperienze coerenti con il modulo. Competenze digitali	30 h
GRAMMATIC@ND O	Il progetto si prefigge di potenziare le abilità e le capacità, attraverso strategie mirate, sia sul piano contenutistico e disciplinare sia su quello metodologico. Obiettivo del progetto è di fornire agli alunni che necessitano di particolari strategie di apprendimento, strumenti e opportunità di arricchimento e recupero. Gli alunni verranno aiutati ad individuare le strategie più efficaci, gli strumenti più adatti, le modalità concrete per appropriarsi di un proficuo metodo di lavoro, di studio e di ricerca affinché siano mantenute alte la motivazione e la consapevolezza dell'importanza della scuola per gli orientamenti futuri. Metodologie: Cooperative learning-Didattica laboratoriale-Mastery learning-Peer tutoring- Flipped classroom- Problem solving. Struttura del modulo:-Fase di introduzione e motivazione: accoglienza-Fase di apprendimento attivo e partecipativo: didattica-Fase di consolidamento e verifica delle competenzeattese. Risultati attesi: migliorare i processi di apprendimento- incrementare la motivazione ad apprendere recuperare e potenziare le abilità nella lingua madre	N. 1 Tutor con competenze informatiche ed esperienze coerenti con il modulo N. 1 Esperto in possesso di Laurea specialistica (laurea in Lettere o laurea equipollente) ed esperienze coerenti con il modulo. Competenze digitali	30 h
FUORI QUINTA	Le attività mirano a stimolare la creatività come percorso personale di ciascuno, come scambio di idee, di apprendimento e di integrazione sociale. Le attività saranno incentrate su metodologie di tipo attivo e costruttivo, in grado di mettere l'alunno al centro del processo educativo-formativo e renderlo consapevole dei propri comportamenti, facendolo riflettere sui propri processi di apprendimento. Nello specifico, si attiveranno percorsi laboratoriali come l'apprendimento cooperativo e la metacognizione (laboratorio di scrittura creativa, manipolativo creativo, di recitazione, etc.). I partecipanti saranno coinvolti nella scoperta dell'arte teatrale attraverso la preparazione e realizzazione di uno spettacolo. Obiettivi: liberare e sviluppare l'immaginazione e il pensiero divergente accrescere la capacità di osservazione e di concentrazione-conoscenza di sé, imparare a considerare il punto di vista dell'altro-sviluppare un atteggiamento di accoglienza e confronto verso gli altri (interculturali)-migliorare la capacità di scrittura e approfondire la conoscenza di grammatica e sintassi. Metodologie: Cooperative learning- Didattica laboratoriale- Peer tutoring-Problem solving. Risultati attesi: Acquisizione della competenza nella comprensione ed espressione orale e scritta	N. 1 Tutor con competenze informatiche ed esperienze coerenti con il modulo N. 1 Esperto in possesso di Laurea specialistica (laurea in Lettere o laurea equipollente) ed esperienze in ambito teatrale o musicale. Competenze digitali	30 h
NOTE ITALIANO DI	Le attività mirano a stimolare la creatività come percorso personale di ciascuno, come scambio di idee, di apprendimento e di integrazione sociale. Le attività saranno incentrate su metodologie di tipo attivo e costruttivo, in grado di mettere l'alunno al centro del processo educativo-formativo e renderlo consapevole dei propri comportamenti, facendolo riflettere sui propri processi di apprendimento. Nello specifico, si attiveranno percorsi laboratoriali, anche artistici-musicali, che stimoleranno l'apprendimento cooperativo e la metacognizione. I partecipanti saranno coinvolti nella scoperta dell'arte teatrale attraverso la preparazione e realizzazione di uno spettacolo. Obiettivi:liberare e sviluppare l'immaginazione e il pensiero divergente-accrescere la capacità di osservazione e di concentrazione-conoscenza di sé, imparare a considerare il punto di vista dell'altro sviluppare un atteggiamento di accoglienza e confronto verso gli altri (interculturali)-migliorare la capacità di scrittura e approfondire la conoscenza di grammatica e sintassi. Metodologie: Cooperative learning- Didattica laboratoriale-Peer tutoring-Problem solving. Risultati attesi: Acquisizione della competenza nella comprensione ed espressione orale e scritta.	N. 1 Tutor con competenze informatiche ed esperienze coerenti con il modulo N. 1 Esperto in possesso di Laurea specialistica (laurea in Lettere o laurea equipollente) ed esperienze in ambito teatrale o musicale.. Competenze digitali	30 h
ARCHIMEDE	Il progetto nasce dalla necessità di sviluppare conoscenze e competenze a sostegno delle attività curriculari con azioni diversificate, al rinforzo, al consolidamento e al potenziamento delle competenze matematiche. Le strategie metodologiche che verranno messe in atto avranno come nucleo fondante la considerazione che la relazione educativa e le modalità di comunicazione con gli alunni costituiscono il fondamentale metodo e il vero motore della loro disponibilità ad apprendere. Ogni obiettivo programmato sarà attuato attraverso scelte metodologiche che privilegeranno linee di intervento connotate da : attività ludiche, operativa concreta, valorizzazione del vissuto personale, strategie di lavoro di gruppo e/o individuale, approccio alle metodologie didattiche informatiche. Il modulo sarà articolato in quattro fasi: - Accoglienza e fase - diagnostica. Affrontare e	N. 1 Tutor con competenze informatiche ed esperienze coerenti con il modulo; N. 1 Esperto Docente in possesso di laurea STEM (laurea in Matematica, Ingegneria, Fisica o	30 h



	risolvere problemi di matematica - Attività laboratoriale - Verifica degli apprendimenti. Obiettivi didattici previsti: Comprendere e utilizzare il linguaggio specifico della matematica-sviluppare una visione positiva della matematica, come disciplina divertente e creativa, che può essere applicata in diversi ambiti Risultati attesi:abilità e conoscenze matematiche di base-Capacità di risolvere problemi	equipollente) ed esperienze coerenti con il modulo Competenze digitali	
MATEMATIC@MICA	Il progetto si propone di offrire un'opportunità di successo negli apprendimenti scolastici sviluppando le capacità logiche ed emotive. Le strategie metodologiche che verranno messe in atto avranno come nucleo fondante la considerazione che la relazione educativa e le modalità di comunicazione con gli alunni costituiscono il fondamentale metodo e il vero motore della loro disponibilità ad apprendere. Ogni obiettivo programmato sarà attuato attraverso scelte metodologiche che privilegeranno linee di intervento connotate da : attività ludiche, operatività concreta, valorizzazione del vissuto personale, strategie di lavoro di gruppo e/o individuale, approccio alle metodologie didattiche informatiche. Il modulo sarà articolato in quattro fasi: - Accoglienza e fase diagnostica - Attività laboratoriale -Verifica degli apprendimenti. Obiettivi didattici previsti: Comprendere e utilizzare il linguaggio specifico della matematica-acquisire conoscenze e competenze matematiche in modo significativo e divertente-sviluppare competenze trasversali, come la creatività, il pensiero critico, l'autonomia e la collaborazione, fondamentali per il successo scolastico. Risultati attesi: abilità e conoscenze matematiche di base-Capacità di risolvere problemi matematici-Capacità di ragionare e di pensare	N. 1 Tutor con competenze informatiche ed esperienze coerenti con il modulo; N. 1 Esperto Docente in possesso di laurea STEM (laurea in Matematica, Ingegneria, Fisica o equipollente) ed esperienze coerenti con il modulo Competenze digitali	30 h
LOGIC@MENTE	Il progetto nasce dalla necessità di sviluppare conoscenze e competenze a sostegno e completamento delle attività curriculari con azioni diversificate, al rinforzo, al consolidamento e al potenziamento delle competenze matematiche. Le strategie metodologiche che verranno messe in atto avranno come nucleo fondante la considerazione che la relazione educativa e le modalità di comunicazione con gli alunni costituiscono il fondamentale metodo e il vero motore della loro disponibilità ad apprendere. Ogni obiettivo programmato sarà attuato attraverso scelte metodologiche che privilegeranno linee di intervento connotate da : attività ludiche, operatività concreta, valorizzazione del vissuto personale, strategie di lavoro di gruppo e/o individuale, approccio alle metodologie didattiche informatiche. Il modulo sarà articolato in quattro fasi: - Accoglienza e fase - diagnostica. Affrontare e risolvere problemi - Attività laboratoriale - Verifica degli apprendimenti. Obiettivi didattici previsti: Comprendere e utilizzare il linguaggio specifico della matematica-acquisire conoscenze e competenze matematiche in modo significativo e divertente-sviluppare competenze trasversali, come la creatività, il pensiero critico, l'autonomia e la collaborazione, fondamentali per il successo scolastico.	N. 1 Tutor con competenze informatiche ed esperienze coerenti con il modulo; N. 1 Esperto Docente in possesso di laurea STEM (laurea in Matematica, Ingegneria, Fisica o equipollente) ed esperienze coerenti con il modulo Competenze digitali	30 h
MATEMATICA IN GIOCO	Scopo di questo percorso didattico è quello di proporre la matematica attraverso il gioco, non solo come momento ricreativo e motivante, ma soprattutto come veicolo di nuove conoscenze che favorisca le attività di problem solving e di ideazione di strategie creative per arrivare alla soluzione di situazioni problematiche, mirando all'acquisizione di competenze, non solo disciplinari, ma anche relazionali, comunicative ed educative. Obiettivi: acquisire conoscenze e competenze matematiche in modo significativo e divertente-sviluppare competenze trasversali, come la creatività, il pensiero critico, l'autonomia e la collaborazione, fondamentali per il successo scolastico e professionale sviluppare una visione positiva della matematica, come disciplina divertente e creativa, che può essere applicata in diversi ambiti della vita. Metodologie: Cooperative learning- Didattica laboratoriale-Peer tutoring- Flipped classroom- Problem solving. Struttura del modulo: -Fase di introduzione e motivazione: accoglienza-Fase di apprendimento attivo e partecipativo: didattica-Fase di consolidamento e verifica: verifica delle competenze attese. Risultati attesi:abilità e conoscenze matematiche di base-Capacità di risolvere problemi matematici-Capacità di ragionare e di pensare in modo critico	N. 1 Tutor con competenze informatiche ed esperienze coerenti con il modulo; N. 1 Esperto Docente in possesso di laurea STEM (laurea in Matematica, Ingegneria, Fisica o equipollente) ed esperienze coerenti con il modulo Competenze digitali	30 h
ONE, TWO, THREE....PLAY WITH ME!	E' un percorso formativo rivolto a max 20 alunni della classe III della Scuola Primaria ed ha lo scopo di indurre gli alunni ad un atteggiamento ludico-creativo nei confronti della lingua inglese. Attraverso una didattica laboratoriale basata sull'operatività e sul saper fare, si renderanno gli alunni protagonisti del loro "sapere". Ogni alunno diventerà protagonista e attore di sé stesso, incrementerà l'autostima e la consapevolezza delle proprie potenzialità, riducendo l'ansia da prestazione e da confronto, in linea con gli obiettivi del PTOF del nostro Istituto. Si adotterà una didattica inclusiva. Il percorso sarà dedicato a consolidare le competenze linguistiche di ciascun alunno tramite attività di pair work, role play, giochi didattici (memory games, grammar games), action songs, flipped classroom, computer, internet). Struttura del modulo:-Fase di introduzione e accoglienza-Fase di apprendimento attivo e partecipativo-Fase di consolidamento e verifica:delle competenze attese.	N. 1 Tutor con competenze informatiche ed esperienze coerenti con il modulo; N. 1 Esperto Docente madrelingua in possesso di laurea magistrale o specialistica (laurea in Lingua Inglese o equipollente) ed esperienze coerenti con il modulo Competenze digitali	30 h
ENGLISH IN ACTION	E' un percorso di potenziamento delle abilità linguistiche orali in inglese attraverso l'uso di strumenti digitali, pensato per max 20 alunni della classe IV della Scuola Primaria, individuati sulla base della motivazione, dell'interesse e della disponibilità a migliorare la comunicazione in inglese. L' approccio sarà basato sul principio del 'learning through' garantendo una continua interattività con l' insegnante nonché il coinvolgimento di tutti gli alunni nel rispetto delle diverse potenzialità. Gli alunni realizzeranno attività di scambio comunicativo in ambienti reali o virtuali. Si privilegerà l'aspetto ludico finalizzato a sviluppare la capacità espressiva in L2 e a potenziare la propria autostima, in linea con gli obiettivi formativi ed educativi del PTOF del nostro Istituto Omnicomprensivo. Si adotterà una didattica inclusiva aperta alla realtà territoriale. Il percorso si articolerà in diversi momenti: Brainstorming, Creative map, Individual script, Ciak!, Satisfaction. Tali momenti saranno sostenuti da metodologie didattiche innovative. Struttura del modulo:-Fase di introduzione e accoglienza-Fase di apprendimento attivo e partecipativo-Fase di consolidamento e verifica:delle competenze attese.	N. 1 Tutor con competenze informatiche ed esperienze coerenti con il modulo; N. 1 Esperto Docente madrelingua in possesso di laurea magistrale o specialistica (laurea in Lingua Inglese o equipollente) ed esperienze coerenti con il modulo Competenze digitali	30 h
THEATRE SHOW1	E' un percorso pensato per creare l'opportunità agli alunni di esplorare la lingua inglese attraverso la creatività e la crescita personale, affinando le proprie capacità di relazionarsi agli altri. Attraverso il teatro l'inglese prende vita e regala agli alunni una nuova prospettiva per il suo uso. Il teatro è il mezzo perfetto per imparare l'inglese con tutti i sensi attraverso le emozioni. Tale percorso è pensato per max 25 alunni della classe V della Scuola Primaria, individuati sulla base della motivazione, dell'interesse e della disponibilità a migliorare la comunicazione in inglese. Esso infatti ha lo scopo di migliorare la pronuncia, favorire l'intonazione e fluency, arricchire il lessico, motivare all'apprendimento dell'inglese. Tali obiettivi sono in linea con gli obiettivi formativi ed educativi del PTOF. Si adotterà una didattica inclusiva. Il percorso si articolerà in diversi momenti: presentazione della storia/e da rappresentare attraverso schede informative e visione di film in L2; lettura del copione, esercitazioni di pronuncia e intonazione, assegnazione delle parti e performance. Struttura del modulo:-Fase di introduzione e accoglienza-Fase di apprendimento attivo e partecipativo-Fase di consolidamento e verifica:delle competenze attese.	N. 1 Tutor con competenze informatiche ed esperienze coerenti con il modulo; N. 1 Esperto Docente madrelingua in possesso di laurea magistrale o specialistica (laurea in Lingua Inglese o equipollente) ed esperienze in ambito teatrale o musicale. Competenze digitali	30 h
THEATRE SHOW2	E' un percorso pensato per creare l'opportunità agli alunni di esplorare la lingua inglese attraverso la creatività e la crescita personale, affinando le proprie capacità di relazionarsi agli altri. Attraverso il teatro l'inglese prende vita e regala agli alunni una nuova prospettiva per il suo uso. Il teatro è il mezzo perfetto per imparare l'inglese con tutti i sensi attraverso le emozioni. Tale percorso è pensato per max 25 alunni della classe V della Scuola Primaria, individuati sulla base della motivazione, dell'interesse e della disponibilità a migliorare la comunicazione in inglese. Esso infatti ha lo scopo di migliorare la pronuncia, favorire l'intonazione e fluency, arricchire il lessico, motivare all'apprendimento dell'inglese. Tali obiettivi sono in linea con gli obiettivi formativi ed educativi del PTOF. Si adotterà una didattica inclusiva. Il percorso si articolerà in diversi momenti: presentazione della storia/e da rappresentare	N. 1 Tutor con competenze informatiche ed esperienze coerenti con il modulo; N. 1 Esperto Docente madrelingua in possesso di laurea magistrale o specialistica (laurea in	30 h



	attraverso schede informative e visione di film in L2; lettura del copione, esercitazioni di pronuncia e intonazione, assegnazione delle parti e performance. Struttura del modulo:-Fase di introduzione e accoglienza-Fase di apprendimento attivo e partecipativo-Fase di consolidamento e verifica:delle competenze attese.	Lingua Inglese o equipollente) ed esperienze in ambito teatrale o musicale. Competenze digitali	
PLAY WITH ME! 04	E'un percorso di potenziamento delle abilità linguistiche orali in inglese attraverso l'uso di strumenti digitali, pensato per max 20 alunni della classe IV della Scuola Primaria, individuati sulla base della motivazione, dell'interesse e della disponibilità a migliorare la comunicazione in inglese. L' approccio sarà basato sul principio del 'learning through' garantendo una continua interattività con l' insegnante nonché il coinvolgimento di tutti gli alunni nel rispetto delle diverse potenzialità. Gli alunni realizzeranno attività di scambio comunicativo in ambienti reali o virtuali. Si privilegerà l'aspetto ludico finalizzato a sviluppare la capacità espressiva in L2 e a potenziare la propria autostima, in linea con gli obiettivi formativi ed educativi del PTOF del nostro Istituto Omnicomprensivo. Si adotterà una didattica inclusiva aperta alla realtà territoriale. Il percorso si articolerà in diversi momenti: Brainstorming, Creative map, Individual script, Ciak!, Satisfaction. Tali momenti saranno sostenuti da metodologie didattiche innovative. Struttura del modulo:-Fase di introduzione e accoglienza-Fase di apprendimento attivo e partecipativo-Fase di consolidamento e verifica:delle competenze attese.	N. 1 Tutor con competenze informatiche ed esperienze coerenti con il modulo; N. 1 Esperto Docente madrelingua in possesso di laurea magistrale o specialistica (laurea in Lingua Inglese o equipollente) ed esperienze coerenti con il modulo Competenze digitali	30h

ART. 2

Principali compiti dell'ESPERTO INTERNO

- Partecipare all'incontro propedeutico di organizzazione e condivisione dei progetti formativi organizzato dall'Istituzione Scolastica;
- progettare, in collaborazione con il tutor interno la struttura pedagogica/ organizzativa del modulo formativo, (obiettivi, competenze, attività, metodologie e prove di verifica) percorsi operativi e traguardi;
- predisporre in collaborazione con il tutor interno i materiali didattici e consegnarli al Gruppo Operativo di Progetto prima dell'attivazione del modulo;
- svolgere attività di docenza;
- mettere in atto strategie innovative di insegnamento adeguate agli obiettivi programmati;
- documentare l'attuazione dell'attività di formazione;
- approntare prove di verifica degli apprendimenti iniziali, intermedi e finali, con relativa certificazione delle competenze;
- compilare il report finale e/o eventuali altri documenti richiesti ai fini della documentazione del percorso, compresi eventuali questionari proposti dal MIUR e dall'INVALSI;
- compilare le sezioni relative al modulo nella piattaforma di gestione GPU.

ART. 3

Principali compiti del TUTOR INTERNO

- partecipare all'incontro propedeutico di organizzazione e condivisione dei progetti formativi
- coordinamento delle attività di individuazione degli alunni impegnati nelle attività progettuali e formazione dei relativi gruppi;
- supporto collaborativo con l'esperto nella predisposizione ed esecuzione delle attività;
- controllo ed aggiornamento delle presenze degli alunni e delle relative registrazioni;
- costante monitoraggio sull'andamento attuativo del modulo, con particolare riguardo al rispetto delle soglie minime di presenza degli alunni iscritti;
- inserimento in piattaforma di tutto il materiale documentario di propria competenza e controllo che tale operazione sia effettuata anche dagli esperti e dai corsisti;
- trasmissione al Responsabile del sito web dell'Istituto dei contenuti e delle informative da pubblicare, inerenti alle attività progettuali;
- mantenere il contatto con i Consigli di Classe di appartenenza dei corsisti per monitorare la ricaduta dell'intervento sul curricolare;
- curare la restituzione dei risultati delle verifiche;
- curare la documentazione didattica (materiale e contenuti) in forma cartacea, multimediale e in piattaforma;



- collaborare con l'esperto per espletare le attività di predisposizione, somministrazione e tabulazione di materiali di esercitazione, test di valutazione in entrata, in itinere e finali, e materiale documentario;
- coadiuvare il referente della valutazione nel predisporre il materiale necessario per la rilevazione delle competenze anche ai fini della certificazione finale interna ed esterna, ove prevista.

ART. 4

Modalità di presentazione delle candidature

Gli aspiranti dovranno far pervenire domanda prodotta sull'allegato modello, al **Dirigente Scolastico dell'Istituto Omnicomprensivo "F. De Sanctis" – Via Aldo Moro – Cervinara (AV)**, entro e non oltre le **ore 12:00 del 22/02/2024** secondo le seguenti modalità:

- consegna a mano presso la Segreteria Amministrativa dell'Istituto
- casella di posta Ordinaria o Certificata ai seguenti indirizzi avic86700l@istruzione.it e avic86700l@pec.istruzione.it

Sulla istanza e sulla busta deve essere riportata la dicitura "Invio candidatura Tutor/Esperto" Progetto Obiettivo Specifico 10.2.2A-FSEPON-CA-2024-57 "Logicamente insieme" – CUP: H24D23001340006

La domanda dovrà essere conforme in tutte le sue parti all'ALLEGATO di questo avviso e con firma autografa (pena l'esclusione) corredata da:

- Curriculum vitae su modello europeo, firmato e con allegato documento di identità, scannerizzato singolarmente e che evidenzia i titoli utili all'attribuzione del punteggio;
- Tabella di titoli di valutazione

Non si terrà conto delle istanze pervenute oltre il termine fissato. Le domande che risultassero incomplete non saranno prese in considerazione. Questo Istituto Scolastico si riserva espressamente la facoltà di procedere alla verifica dei titoli, delle competenze e delle esperienze dichiarate.

ART.5

Criteri di selezione

La selezione sarà fatta da una Commissione di Valutazione ad hoc nominata ed avverrà prendendo a riferimento la griglia di valutazione allegata. Tenuto conto di quanto previsto nel Manuale Operativo di Gestione in merito alla selezione degli esperti e dei tutor.

Requisiti minimi per l'accesso alla selezione:

- Essere in possesso della cittadinanza italiana o di uno degli Stati membri dell'Unione Europea;
- Godere dei diritti civili e politici;
- Non avere 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;
- Non essere sottoposti a procedimenti penali pendenti;
- Essere in possesso di abilità relazionali e di gestione dei gruppi;
- **Possedere competenze informatiche quali: internet, posta elettronica, pacchetto office.**

Ai sensi del DPR 445/2000 le dichiarazioni rese e sottoscritte nel curriculum vitae o in altra documentazione hanno valore di autocertificazione. Potranno essere effettuati idonei controlli, anche a campione, sulla veridicità delle dichiarazioni rese dai candidati.

Si rammenta che la falsità in atti e la dichiarazione mendace, ai sensi dell'art. 76 del predetto DPR n. 445/2000 e successive modifiche ed integrazioni, implica responsabilità civile e sanzioni penali, oltre a costituire causa



di esclusione dalla partecipazione alla gara ai sensi dell'art. 75 del predetto D.P.R. n. 445/2000. Qualora la falsità del contenuto delle dichiarazioni rese fosse accertata dopo la stipula del contratto, questo potrà essere risolto di diritto, ai sensi dell'art. 1456 c.c.

I suddetti requisiti devono essere posseduti alla data di scadenza del termine utile per la proposizione della domanda di partecipazione. L'accertamento della mancanza dei suddetti requisiti comporta in qualunque momento l'esclusione dalla procedura di selezione stessa o dalla procedura di affidamento dell'incarico.

La selezione tra tutte le offerte pervenute avverrà in base ai titoli, alle competenze e alle esperienze maturate, ad insindacabile giudizio della commissione all'uopo costituito, sotto la direzione della Dirigente Scolastica, tenendo conto dei *requisiti stabiliti dagli Organi Collegiali e dalle Indicazioni delle Linee Guida PON*:

- Titoli culturali e professionali attinenti ai contenuti previsti dal percorso formativo
- Esperienza educativo didattiche con alunni di scuola del primo ciclo d'istruzione
- Partecipazione, in qualità di docenti, a progetti finanziati PON e POR
- Certificate competenze informatiche
- Progettazione Pon dei moduli da attuare

ART. 6

Modalità di attribuzione

In seguito al presente Avviso i curricula pervenuti in tempo utile saranno valutati e comparati da apposita commissione, applicando le relative griglie, mentre gli esiti di detta procedura comparativa saranno pubblicati all'albo della scuola e sul sito web dell'Istituto.

La Scuola si riserva:

- Di conferire l'incarico in presenza di una sola domanda pervenuta pienamente rispondente alle esigenze formative;
- Di non procedere all'attribuzione dello stesso a suo insindacabile giudizio;
- Di procedere a nominare il primo utile in graduatoria in caso di assenza per malattia/rinuncia dell'avente titolo dopo il perfezionamento del contratto.

Al termine dell'esame delle candidature verrà stilata una graduatoria provvisoria secondo il punteggio attribuito dalla tabella di valutazione. A parità di punteggio verrà preferito il candidato che ha maturato il maggior numero di esperienze lavorative nel settore di pertinenza.

L'affissione all'albo della scuola ha valore di notifica agli interessati, i quali hanno facoltà di produrre reclamo scritto avverso le risultanze della svolta procedura comparativa, entro e non oltre 5 giorni dalla suddetta pubblicazione. I reclami possono concernere solo ed esclusivamente eventuali errate attribuzioni di punteggio ai titoli dichiarati nella domanda da parte della Commissione di Valutazione.

L'Istituzione provvede a contattare direttamente gli aspiranti individuati; l'inizio delle prestazioni è preceduto dal preavviso di almeno di cinque giorni.

A parità di punteggio sarà data priorità al candidato di maggiore età, in applicazione dall'art. 2 della legge 191/1998.

ART. 7

Motivi di inammissibilità

Sono causa di inammissibilità:

- domanda pervenuta in ritardo rispetto ai tempi indicati nel presente Bando;
- assenza della domanda di candidatura o di altra documentazione richiesta nell'art.4 (modalità di presentazione della candidatura).



ART. 8

Motivi di esclusione

Una eventuale esclusione dall'inserimento negli elenchi può dipendere da una delle seguenti cause:

- mancanza della firma autografa apposta sulla domanda, sul curriculum, sulla scheda dichiarazione punteggio e sulla fotocopia documento
- non certificata esperienza professionale per l'ambito di competenza indicato

ART. 9

Condizioni contrattuali e finanziarie

L'attribuzione degli incarichi avverrà tramite lettere di incarico; la durata dell'incarico sarà determinata in funzione delle esigenze operative dell'Amministrazione beneficiaria e comunque dovrà svolgersi entro il 31 agosto 2024; - la determinazione del calendario, della scansione oraria e di ogni altro aspetto organizzativo rimane, per ragioni di armonizzazione dell'offerta formativa extrascolastica, nella sola disponibilità dell'Istituto Omnicomprensivo "F. De Sanctis"; - l'Istituto Omnicomprensivo prevede con il presente avviso l'adozione della clausola risolutiva espressa secondo cui lo stesso può recedere dal presente bando in tutto o in parte con il mutare dell'interesse pubblico che ne ha determinato il finanziamento; - la remunerazione, comprensiva di tutte le trattenute di legge, sarà determinata a seconda delle attività da svolgere. Il suo importo non supererà, in ogni caso, le soglie considerate ammissibili dalla normativa vigente.

ART.10

Compenso

L'attività di ESPERTO sarà retribuita con un compenso orario pari a € 70,00/h Lordo Stato.

L'attività di TUTOR sarà retribuita con un compenso orario pari a € 30,00/h Lordo Stato.

Si precisa, inoltre, che il pagamento sarà commisurato al numero delle ore effettivamente svolte, stante la presenza degli alunni necessaria per garantire la realizzazione del percorso formativo e sarà corrisposto solo dopo l'effettiva erogazione dei fondi comunitari.

Per le prestazioni rese dal Personale individuato sarà corrisposto il compenso sopra specificato è da ritenersi omnicomprensivo di ogni onere sociale e fiscale, dell'I.V.A. se dovuta, e di ogni altro onere che rimarrà comunque, a carico degli incaricati. La liquidazione del compenso sarà effettuata al termine di tutte le attività e a rendicontazione avvenuta della effettiva erogazione ed all'accredito sul c/c di questo Istituto dei pertinenti fondi da parte degli organi competenti.

Si comunica che, per l'obbligo della trasparenza e della massima divulgazione, tutti gli elementi di interesse comunitario, relativi allo sviluppo del progetto: avvisi, bandi, pubblicità, ecc., saranno tempestivamente affissi e visibili sulla bacheca e sul sito della scuola al seguente indirizzo:

<https://www.omnicomprensivocervinara.edu.it/>

Allegati:

1. All. A - Istanza di partecipazione
2. All. B - Griglia valutazione dei titoli

Il Dirigente Scolastico
Antonia Marro