



UNIONE EUROPEA

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020

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



MIUR

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



Unione Europea



Repubblica Italiana



Regione Siciliana

Istituto Omnicomprensivo "Pestalozzi"

Scuola dell'Infanzia – Scuola Primaria
Scuola Secondaria di Primo Grado a indirizzo musicale
Scuola Secondaria di Secondo Grado a indirizzo Enogastronomia e Ospitalità Alberghiera
Viale Seneca - Villaggio Sant'Agata Zona A 95121 Catania
Tel. 095454566 – Fax 095260625
email: ctic86200l@istruzione.it - pec: ctic86200l@pec.istruzione.it
Sito web: www.omnicomprensivopestalozzi.gov.it

Prot. n° 436/B11.1

Catania, li 22/01/2018

Ai sigg. docenti di scuola Primaria
Ai sigg. docenti di scuola Secondaria di I grado
All'Albo pretorio del sito web d'Istituto
E p.c. al D.S.G.A. e all'Ufficio del personale

Oggetto: Bando di reclutamento per n. 3 docenti di scuola Primaria per la funzione di Tutor per moduli rivolti ad alunni di scuola Primaria; per n. 4 docenti di scuola Secondaria di I grado per la funzione di Tutor per moduli rivolti ad alunni di scuola Secondaria di I grado; per n. 1 docente di scuola Primaria/Secondaria di I grado per la funzione di Tutor per il modulo rivolto ai genitori di alunni del primo ciclo; per n. 1 docente di scuola Primaria/Secondaria di I grado per la funzione di Coordinatore di progetto; per n. 1 docente di scuola Primaria/Secondaria di I grado per la funzione di Referente per la valutazione (progetto "Agendo s'impara") – nell'ambito del PON "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020.

Avviso pubblico prot. 10862 del 16/09/2016 "Progetti di inclusione sociale e lotta al disagio nonché per garantire l'apertura delle scuole oltre l'orario scolastico soprattutto nelle aree a rischio e in quelle periferiche". Asse I - Istruzione - Fondo Sociale Europeo (FSE). Obiettivo specifico 10.1. - Riduzione del fallimento formativo precoce e della dispersione scolastica e formativa. Azione 10.1.1 - Interventi di sostegno agli studenti caratterizzati da particolari fragilità.

Codice identificativo progetto: 10.1.1A-FSEPON-SI-2017-360

CUP : H64C16000070007

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Visto l'avviso MIUR AOODGEFID prot. 10862 del 16/9/2016 ad oggetto: Fondi Strutturali Europei - Programma Operativo Nazionale "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020. Avviso pubblico "Progetti di

inclusione sociale e lotta al disagio nonché per garantire l'apertura delle scuole oltre l'orario scolastico soprattutto nelle aree a rischio e in quelle periferiche";

Vista la nota prot. n. AOODGEFID 28618 del 13/07/2017 con la quale il MIUR - Dipartimento per la Programmazione e la Gestione delle Risorse Umane, Finanziarie e Strumentali - Direzione Generale per Interventi in materia di Edilizia Scolastica, per la Gestione dei Fondi Strutturali per l'Istruzione e l'Innovazione Digitale Ufficio IV ha autorizzato, tra gli altri progetti, il progetto presentato da questo Istituto nell'ambito del PON in oggetto specificato, denominato "Agendo s'impara", articolato in 8 distinti moduli, comunicandone altresì il disposto finanziamento per il complessivo importo di € 39.927,30, nonché Vista la nota prot. n. AOODGEFID/31711 del 24/07/2017 con la quale è stata comunicata a questa Istituzione l'autorizzazione in oggetto;

Rilevata l'esigenza, al fine di dare attuazione alle suddette attività progettuali che dovranno svolgersi entro il 31/08/2018, di individuare, rispettivamente, le professionalità interne cui affidare lo svolgimento delle funzioni di Tutor nei distinti moduli che costituiscono parte integrante del progetto di che trattasi, nonché di un Coordinatore di progetto e di un Referente per la valutazione, visto che la succitata nota autorizzativa prevede che i costi per le attività di gestione possono essere utilizzati, tra le altre spese, pure per spese relative ai compensi per il personale della scuola e per il Referente per la valutazione e visto, inoltre, il riscontro alla richiesta di chiarimenti di quest'istituto dato dalla Direzione Generale per gli Interventi in materia di Edilizia Scolastica, per la gestione dei Fondi Strutturali per l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale-Ufficio IV Programmazione e gestione dei Fondi Strutturali europei del MIUR (prot. n. 421/B11.1 del 20/01/2018);

Vista la nota prot. 34815 del 2/8/2017 con la quale il MIUR - Dipartimento per la Programmazione e la Gestione delle Risorse Umane, Finanziarie e Strumentali - Direzione Generale per Interventi in materia di Edilizia Scolastica, per la Gestione dei Fondi Strutturali per l'Istruzione e l'Innovazione Digitale Ufficio IV, nel fornire opportuni chiarimenti in ordine alla procedura da seguire, nell'ambito del PON di cui all'oggetto, per il reclutamento del personale cui demandare le relative attività di formazione, ha rimarcato che le Istituzioni Scolastiche devono in ogni caso previamente verificare la presenza e la disponibilità, nel proprio corpo docente, delle risorse professionali occorrenti, a tal uopo predisponendo apposito avviso interno, altresì recante criteri specifici e predeterminati di selezione, nonché Vista la nota MIUR prot. 35926 del 21/09/2017 di Errata corrige della summenzionata nota del MIUR;

Viste le Linee Guida per l'affidamento dei contratti pubblici di servizi e forniture di importo inferiore alla soglia comunitaria di cui alla nota prot. 1588 del 13 gennaio 2016, e le relative integrazioni fornite con nota MIUR. AOODGEFID prot. 31732 del 25/7/2017;

Visto il d.p.r. 275/1999 relativo al Regolamento recante norme in materia di autonomia delle Istituzioni Scolastiche, ai sensi della legge n. 59/1997;

Visto il d.leg.vo 165/2001, rubricato " Norme generali sull'ordinamento del lavoro alle dipendenze della Pubblica Amministrazione";

Visto il Decreto Interministeriale n. 44/2001 e il D.A. della Regione Sicilia n. 895/2001, rubricati "Regolamento concernente le istruzioni generali sulla gestione amministrativo-contabile delle Istituzioni Scolastiche";

Visto il Regolamento CE n. 1159/2000 del 30.05.2000, relativo alle Azioni informative e pubblicitarie a cura degli Stati membri sugli interventi dei Fondi Strutturali e all'allegato sulle modalità di applicazione;

Viste le delibere n. 3/3 del 19/10/2016 del Collegio dei docenti e n. 9/2 del 27/10/2016 del Commissario Straordinario di approvazione della partecipazione al suddetto avviso per il primo ciclo;

Vista la delibera di modifica del Programma Annuale per il 2017 n. 8/2 del 13/10/2017 del Commissario Straordinario con cui è stato acquisito al bilancio della scuola il finanziamento del progetto in argomento, nonché Viste le delibere degli OO.CC. di aggiornamento nel corrente anno scolastico del PTOF 2016/2017 – 2018/2019;

Visti i criteri deliberati dagli OO.CC. per la selezione dei Tutor nell'ambito dei progetti a valere sui PON/POR-FSE "Per la scuola" previsti dalla programmazione 2014/2020;

INDICE

La presente selezione per il reclutamento di:

a) n° 3 docenti di scuola Primaria interni all'Istituto con funzioni di TUTOR d'aula per attività formative rivolte agli alunni di scuola Primaria per i seguenti moduli formativi (1 Tutor per ciascun modulo):

TIPOLOGIA DEL CORSO	TITOLO DEL CORSO	ORE
Educazione motoria; sport; gioco didattico	CORPO E MENTE IN MOVIMENTO Corso di psicomotricità – musica – danza (Progetto Estate)	30
Educazione motoria; sport; gioco didattico	Badminton per crescere in volata	30
Arte; scrittura creativa; teatro	Tra fantasia e realtà: le mie emozioni	30

b) n° 4 docenti di scuola Secondaria di I grado interni all'Istituto con funzioni di TUTOR d'aula per attività formative rivolte agli alunni di scuola Secondaria di I grado per i seguenti moduli formativi (1 Tutor per ciascun modulo):

TIPOLOGIA DEL CORSO	TITOLO DEL CORSO	ORE
Potenziamento delle competenze di base	"MAPPrendo"	30
Potenziamento delle competenze di base	UN, DUE, TRE ... "SCRATCH"	30
Potenziamento della lingua straniera	E-cards from Sicily	30
Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione delle vocazioni territoriali	Le tre C : Cultura e Coltura in Cucina	30

c) n° 1 docente di scuola Primaria/Secondaria di I grado interno all'Istituto con funzioni di TUTOR d'aula per attività formative rivolte ai genitori per il seguente modulo formativo:

TIPOLOGIA DEL CORSO	TITOLO DEL CORSO	ORE
Modulo formativo per i genitori	Coltivare per crescere insieme	30

d) n° 1 docente di scuola Primaria/Secondaria di I grado interno all'Istituto con funzione di COORDINATORE DI PROGETTO;

e) n° 1 docente di scuola Primaria/Secondaria di I grado interno all'Istituto con funzione di REFERENTE PER LA VALUTAZIONE.

<p>CORPO E MENTE IN MOVIMENTO-Corso di psicomotricità – musica – danza Destinatari: 20 allievi scuola Primaria (primo ciclo)</p>
<p>FINALITA': L'intervento educativo della scuola in ambito motorio, promuove lo sviluppo dell'intero individuo, sia nel suo percorso intellettuale, sia nell'evoluzione della sua personalità, quindi nei vissuti affettivo-relazionali. Vista la crescente aggressività che si riscontra oggi tra i ragazzi, gli episodi di bullismo sempre più frequenti, emerge forte il bisogno di intervenire per arginare, migliorare e, dove possibile, risolvere queste situazioni che incidono pesantemente sul benessere della persona, del gruppo e sul percorso di apprendimento. Negli ultimi anni si è riscontrato che la psicomotricità, rappresenti un forte supporto per canalizzare su vie positive l'aggressività grazie ad maggiore consapevolezza, cura e conoscenza di se stessi (stare bene). Il progetto mira a A -Accompagnare l'alunno verso la conoscenza di se stesso. B - Guidare verso il comunicare ed il relazionarsi positivamente con gli altri divenendo consapevoli delle opportunità offerte dal gioco e dallo sport per lo sviluppo delle abilità prosociali (stare insieme). C - Promuovere il valore delle regole e l'importanza dell'educazione alla legalità attraverso l'attività motoria e sportiva, acquisendo i valori etici alla base della convivenza civile (stare bene insieme).</p> <p>OBIETTIVI :</p> <ul style="list-style-type: none">• Educare ad un corretto e sano sviluppo psico-fisico.• Favorire la consapevolezza della propria corporeità, la coordinazione motoria, lo sviluppo dell'equilibrio psico-fisico.• Conoscere il proprio corpo attraverso giochi di imitazione, di rappresentazione nello spazio circostante.• Capacità di affinare l'abilità uditiva, l'ascolto attraverso il movimento.• Sviluppare la capacità dell'attesa.• Capacità di socializzare e di integrarsi nel lavoro di gruppo, di accogliere nei giochi compagni con disabilità. <p>RICADUTE DIDATTICHE: La pratica di quanto proposto valorizzerà le capacità individuali di ciascun alunno nel rapportarsi al proprio corpo ed alla propria sfera emozionale; ciò spingerà il bambino ad una consapevolezza delle proprie capacità e ad un miglioramento generale nella qualità della vita scolastica a vantaggio di una partecipazione attiva alle proposte didattiche</p> <p>PRODOTTI FINALI:</p>

A conclusione del percorso proposto verrà realizzata una lezione aperta in forma di spettacolo, documentando con foto e didascalie il percorso effettuato. Il tutto sarà presentato con Power-Point da inserire sul sito della scuola, con riferimenti didattici su abilità e psicomotricità.

RISULTATI ATTESI:

Migliorare i processi di apprendimento attraverso l'uso del linguaggio artistico, motivare gli alunni ad una partecipazione consapevole alle attività proposte

BADMINTON PER CRESCERE IN VOLATA

Destinatari: 20 allievi scuola Primaria (primo ciclo)

PREMESSA:

La scelta di avviare un modulo specifico di badminton nasce dalla consapevolezza che è uno sport che presenta notevoli vantaggi dal punto di vista strettamente didattico (come specificato di seguito) contribuendo allo sviluppo delle capacità motorie fondamentali; esso è praticabile sia dagli alunni che dalle alunne e l'attrezzatura necessaria alla pratica ha costi molto contenuti, particolare determinante in un quartiere caratterizzato da famiglie con notevoli difficoltà economiche; il badminton, inoltre, è praticabile sia all'interno che all'esterno della scuola.

Gli alunni coinvolti nel Progetto saranno avviati alla pratica del badminton in due fasi che verranno curate in ogni lezione.

Nella prima fase si lavorerà a carico naturale, a coppie, con i piccoli attrezzi, con i volani, palline da tennis, la palla e palloncini di varie dimensioni educando contemporaneamente la percezione e la conoscenza del proprio corpo, dello spazio, del tempo, gli schemi motori e posturali, le capacità e le abilità motorie.

Nella seconda fase il lavoro sarà mirato alla costruzione progressiva della "capacità di gioco" (percezione del proprio corpo nello spazio e nel tempo, utilizzando anche la racchetta, il volano, la pallina da tennis, rispettando le regole di gioco e collaborando con i compagni), partendo dal gioco-base.

Infine, essendo sport di situazione, stimola la ricerca di rapide soluzioni per risolvere i problemi che il gioco propone.

Gli Obiettivi Generali del progetto riprendono quelli perorati dalla Scuola e specificati nelle Indicazioni Nazionali per il Curricolo della scuola primaria, in particolare:

Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo

Il gioco, lo sport, le regole e il fair play Salute e benessere, prevenzione e sicurezza

FINALITA'

Favorire il benessere psico-fisico consequenziale alla pratica di uno sport

Sensibilizzare e promuovere nei ragazzi e nei giovani autentici valori di condivisione, durante una gara o in un lavoro in team, nel corso di attività ludiche o sportive

Promuovere un atteggiamento orientato al fair play, alla comunicazione e all'interazione: rispetto reciproco, attenzione verso l'altro, aiuto reciproco, onestà nel mettere in pratica le regole di gioco, capacità di ascolto, capacità di scusarsi per un'azione scorretta

Prevenire il disagio sociale permettendo agli alunni delle fasce sociali più deboli di frequentare un corso sportivo

Utilizzare lo sport come impulso per un impegno analogo nella vita quotidiana

OBIETTIVI:

Educare ad un corretto e sano sviluppo psico-fisico;

Favorire l'acquisizione dell'autonomia, dell'autostima, della capacità di collaborazione;

Sviluppare la capacità di affrontare le difficoltà e la consapevolezza delle proprie possibilità;

Comprendere, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole;

Riflettere sui temi del benessere psico-fisico correlato a una sana alimentazione;

Sviluppare l'area affettivo-relazionale e promuovere il rispetto dell'altro e della sua diversità.

Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro inizialmente in forma successiva e poi in forma simultanea

Riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri.

Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di gioco-sport.

RICADUTE DIDATTICHE

Il Progetto avrà delle ripercussioni positive anche in ambito didattico perché la tipologia di gioco stimolerà negli alunni l'apprendimento cooperativo e laboratoriale e favorirà l'acquisizione di un metodo per la risoluzione di situazioni problematiche.

PRODOTTI FINALI:

A conclusione del percorso proposto verrà realizzata una lezione aperta in forma di spettacolo, documentando con foto e didascalie il percorso effettuato. Il tutto sarà presentato con Power-Point da inserire sul sito della scuola, con riferimenti didattici su abilità e psicomotricità.

RISULTATI ATTESI:

Migliorare i processi di apprendimento attraverso l'uso del linguaggio artistico, motivare gli alunni ad una partecipazione consapevole alle attività proposte

TRA FANTASIA E REALTÀ: LE MIE EMOZIONI

Destinatari: 20 allievi scuola Primaria (primo ciclo)

Le attività teatrali del presente progetto non si pongono come puro intrattenimento ed attività ludica e ricreativa, ma hanno lo scopo di promuovere lo sviluppo della capacità 'meta-rappresentativa', attraverso l'uso del linguaggio teatrale complesso e pluridisciplinare: corpo, movimento, suono, parola e immagine.

Inoltre, ci si pone l'obiettivo di insegnare all'allievo il modo di interagire con le informazioni provenienti dall'esperienza, dalla sperimentazione e dal proprio vissuto, per conoscere meglio se stesso e il suo modo di esprimersi e, nel contempo, di contribuire a creare una coscienza critica ed una capacità di individuare i propri errori ed il modo per correggerli.

FINALITA':

Favorire momenti e processi interattivi e associativi al fine di offrire maggiori opportunità per sviluppare il grado di socializzazione e le capacità logiche e creative;
Acquisire capacità di svolgere un ruolo attivo nella ricerca delle soluzioni più adeguate a risolvere i problemi della propria vita scolastica e socio familiari;

Prevenire il disagio giovanile e i fenomeni di dispersione scolastica;

Creare un servizio educativo extrascolastico che intenda muoversi in una logica di continuità e integrazione con gli ambiti formativi istituzionali;

Rendere gli studenti responsabili nel sapersi assumere incarichi e compiti;

Rendere gli studenti protagonisti nella crescita della propria personalità e consapevoli delle proprie potenzialità creative;

Incentivare la motivazione individuale, prevenire il rischio di disinteresse e atteggiamenti di ostilità verso la conoscenza.

OBIETTIVI:

Scoprire somiglianze e differenze tra sistemi linguistici diversi;

Comprendere che esistono diversi linguaggi per comunicare;

Conoscere ed approfondire varie tecniche di recitazione e di comunicazione;

Esprimere sentimenti, emozioni e comunicarli interpretandoli con l'espressione del viso, con i gesti e con il tono della voce;

Potenziare il controllo delle proprie azioni emotive;
Costruire storie attraverso la fabulazione;
Interpretare e sviluppare un testo teatrale;
Potenziare il controllo delle proprie azioni emotive;
Sviluppare possibilità di conoscenza, espressione e coscienza, razionale ed emotiva, di sé;
Rafforzare l'identità attraverso l'interpretazione di ruoli;
Sviluppare le capacità imaginative .

METODOLOGIA:

Le strategie metodologiche punteranno alla valorizzazione delle potenzialità di tutti gli alunni, sulla creazione di situazioni motivanti all'ascolto, alla lettura e alla produzione, alla valorizzazione del gioco, quale mezzo privilegiato per l'attivazione e lo sviluppo dei processi cognitivi e di apprendimento.

I bambini apprenderanno attraverso "il fare", attraverso le azioni, per poter comprendere ed essere veri protagonisti del percorso.

Le proposte educative - didattiche del presente progetto sono volte a favorire e valorizzare l'integrazione tra le diverse esperienze cognitive e culturali del bambino e si articoleranno, quindi, nei vari settori dell'ambito dei linguaggi e della comunicazione, dell'espressione motoria e artistica, riconoscendo pari valore formativo alla lettura, alla scrittura, all'animazione motoria e al suono.

PRODOTTO FINALE:

Drammatizzazione.

RISULTATI ATTESI:

vivere l'esperienza teatrale come occasione di crescita;
rafforzare il desiderio di conoscere l'altro;
educare alla collaborazione e alla cooperazione;
padroneggiare strumenti e modalità di espressione verbale e non verbale;
controllare ed esprimere le proprie emozioni.

"MAPPrendo"

Destinatari: 20 allievi scuola Secondaria di I grado (primo ciclo)

FINALITÀ: Le mappe rappresentano un'efficace strategia motivazionale e metacognitiva. Esplicitamente citate nelle Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione, costituiscono una proposta inclusiva trasversale, che assolve ai bisogni di tutti gli alunni (e non solo di quelli con difficoltà); conferendo una struttura logico- concettuale a un insieme di informazioni destrutturate, sono riduttori di complessità, permettono di indicare "ciò che si deve sapere" e "ciò che il docente vuole che si conosca". Proprio per la loro connotazione, struttura e logica (la teoria dell'apprendimento significativo) si inseriscono nel quadro di una didattica inclusiva che guida gli alunni a porsi domande, ipotizzare, analizzare, stabilire connessioni, concettualizzare e verificare ipotesi. Costruire mappe digitali rappresenta un metodo di apprendimento innovativo, nella misura in cui consente non solo di stimolare la comprensione dei contenuti, la loro elaborazione, sintetizzazione e trasposizione grafica, ma anche di ampliare e approfondire argomenti nel rispetto dei propri interessi e desideri, usando strumenti più appropriati che non siano necessariamente i libri di testo. Inoltre per stabilire priorità e rilevanza dei contenuti, l'uso dei colori è funzionale, permette agli alunni di scegliere un percorso e una linea di sviluppo più attinente ai propri interessi.

OBIETTIVI: comprendere testi per conoscere, rispondere, rielaborare, memorizzare ed esporre; guidare e motivare allo studio; facilitare, agevolare e supportare il processo di apprendimento; stimolare curiosità e potenziare l'attenzione nelle diverse fasi dello studio; favorire l'elaborazione scritta; attivare processi metacognitivi di

rielaborazione personale delle conoscenze assimilate; acquisire consapevolezza del proprio modo di apprendere; migliorare le competenze sociali e collaborative.

Ricadute didattiche: miglioramento delle prestazioni scolastiche; possibilità di organizzare i contenuti in modo personale e funzionale alla propria tipologia di apprendimento; miglioramento dell'autostima; sviluppo delle capacità relazionali e di cooperazione.

METODOLOGIE DIDATTICHE: proporre (in fase iniziale) o costruire con la classe o in piccoli gruppi (cooperative learning) la mappa concettuale dell'argomento affrontato, organizzando gli argomenti attraverso le parole chiave, gli elementi principali, i punti nodali, uno schema ordinato e sequenziale delle cose più importanti da sapere. Le mappe potranno essere, in una fase iniziale, in formato cartaceo e successivamente si potranno usare software specifici per la creazione di mappe. L'uso della didattica digitale, dell'ICT nella didattica curricolare quotidiana, come strumento di lavoro, condivisione e cooperazione, consente di educare in modo integrato e potenzia le competenze necessarie all'apprendimento indipendente.

PRODOTTI FINALI:

Mappe digitali degli argomenti e/o testi affrontati.

RISULTATI ATTESI: capacità di comprendere, memorizzare ed esporre argomenti e testi; costruzione di un sapere personale; miglioramento delle capacità relazionali e di collaborazione.

UN, DUE, TRE ... "SCRATCH"

Destinatari: 20 allievi scuola Secondaria di I grado (primo ciclo)

LA FINALITÀ del modulo è lo sviluppo dei processi che stanno dietro all'attività di programmare, cioè lo sviluppo del pensiero computazionale. Il pensiero computazionale, costituito dalla combinazione di metodi caratteristici, quali analizzare e organizzare i dati del problema in base a criteri logici, automatizzare la risoluzione del problema definendo una soluzione algoritmica, generalizzare il processo di risoluzione del problema per poterlo trasferire ad un ampio spettro di altri problemi, e di strumenti intellettuali, quali confidenza nel trattare la complessità, capacità di comunicare e lavorare con gli altri per il raggiungimento di una meta comune o di una soluzione condivisa, è un processo mentale per la risoluzione di problemi in modo creativo ed efficiente.

OBIETTIVI:

-Acquisire capacità deduttive e di problem solving;

-Saper trasformare un'idea in un progetto;

-Applicare i saperi e le conoscenze chiave;

-Sperimentare il lavoro di gruppo e lo spirito di condivisione lavorando in team;

Imparare la gestione del tempo e delle attività e l'uso consapevole dei materiali e degli strumenti;

Sviluppare la creatività e l'iniziativa personale.

Oltre alle attività "unplugged", si propone l'uso di un ambiente, quale "Scratch", che permette agli studenti di usare da subito, anche senza doverli prima studiare teoricamente, sia tutti i concetti più importanti che sono alla base del coding e del pensiero computazionale che altri più avanzati, come ad esempio: gli Algoritmi, i Cicli, le Procedure, le Variabili.

L'esperienza laboratoriale (learning by doing) è strutturata per attivare in modo ludico meccanismi cognitivi: la scelta libera e creativa del contenuto del progetto, un obiettivo chiaro da raggiungere, l'individuazione del proprio ruolo all'interno di un gruppo (team) che lavora in un clima collaborativo, un insieme di regole già validate da seguire e migliorare, un sistema di controllo (feedback) che consente di percepire chiaramente i progressi. I prodotti finali sono materiali digitali: applicazioni, videogames, storie animate.

RISULTATI ATTESI:

In ambito metodologico, le attività proposte conducono lo studente a costruire la conoscenza mediante l'approccio del learning by doing e del cooperative learning. Il debugging, la capacità di controllo costante sul processo monitorando continuamente l'errore, permette di acquisire un metodo trasversale applicabile a qualsiasi disciplina.

E-CARDS FROM SICILY

Destinatari: 15 allievi scuola Secondaria di I grado (primo ciclo)

FINALITÀ: acquisizione di competenze comunicative in lingua inglese corrispondenti al livello A2 del QCRE tramite uno scambio di mail o messaggi con coetanei di altre nazionalità, utilizzando la posta elettronica o un social network didattico tipo Edmodo oppure altri canali di comunicazione via internet. Tramite video messaggi o PPT si potrà parlare di sé e della realtà circostante e richiedere analoghe notizie a coetanei di altri paesi, utilizzando l'inglese come lingua veicolare.

OBIETTIVI: rendere attivi lessico e strutture per domandare e rispondere su di sé e altri in inglese; acquisire la competenza comunicativa per saper parlare di fatti e luoghi di interesse nella città e nei dintorni, anche in modo molto semplice, in lingua inglese; migliorare competenza e consapevolezza nell'uso delle nuove tecnologie; utilizzare social network o internet based services come ambienti di apprendimento in modo responsabile; stimolare apertura e interesse delle famiglie al dialogo conoscitivo con altre culture, per superare pregiudizi e stereotipi; conseguire una certificazione esterna per la lingua inglese (Trinity)

ricadute didattiche: miglioramento delle competenze di Lingua Inglese: ampliamento del lessico, uso comunicativo della lingua inglese per compiti di realtà; miglioramento delle competenze tecnologiche: uso della posta elettronica, uso di programmi per realizzare video presentazioni; costruzione di presentazione in PPT; imparare ad imparare: recuperare i materiali per una ricerca sul luogo; fare ricerche in Internet selezionando le informazioni importanti; acquisire consapevolezza del proprio apprendimento in esperienze fuori dall'aula (es. visite didattiche); usare le tecnologie mobili disponibili (smartphone, tablet) per documentare le esperienze.

PRODOTTI FINALI: creazione di nuovi materiali e risorse didattiche in inglese (video e PPT); presentazione alla comunità scolastica del percorso progettuale e dei suoi risultati.

RISULTATI ATTESI: acquisizione da parte dei corsisti della certificazione Trinity; acquisizione di competenze per la vita; apertura della scuola a progetti innovativi tipo eTwinning.

MODALITÀ DIDATTICHE PREVISTE: attività di gioco didattico per recuperare il lessico, anche tramite siti dedicati e specifiche app; interazioni orali, in pairs e in piccolo gruppo, in situazioni di vita quotidiana, vere o immaginarie ma verosimili; produzione collaborativa di testi orali e scritti per scrivere post e mail, creare gli story board di mini video e farne il doppiaggio, riferire reports di esperienze; simulazione esami Trinity.

LE TRE C : CULTURA E COLTURA IN CUCINA

Destinatari: 20 allievi scuola Secondaria di I grado (primo ciclo)

FINALITÀ: Il modulo "Le tre C : Cultura e Colture in Cucina", oltre a presentare in generale i vantaggi di un'alimentazione consapevole e salutare, si propone di porre in risalto le proprietà e i benefici del consumo di prodotti locali, ottenuti nel rispetto dell'ambiente, al fine di creare un legame con il territorio e promuovere una scelta eticamente corretta degli alimenti. L'azione viene ideata sia per la peculiarità del nostro istituto che è un Omnicomprensivo ad indirizzo enogastronomico ed anche a

seguito dell'inserimento nel PTOF ,della scuola, del PROGETTO "COLTIVARE PER AMARE-CREARE-RISPETTARE" che,prevede la coltivazione di un orto urbano dove gli alunni potranno intervenire per poi sperimentare l'utilizzo in cucina di prodotti biologici da essi stessi coltivati .

OBIETTIVI:

- Promuovere la cooperazione e la collaborazione nelle varie fasi che vanno dall'individuazione del "cosa coltivare" alla gestione del prodotto finito
 - Acquisire il concetto di tempo ciclico, di alternanza delle stagioni ma anche il senso dell'attesa da una fase di coltivazione all'altra
- Educare alla interiorizzazione di atteggiamenti concreti , reali che diventano stili di vita e buone prassi nei confronti di se stesso, degli altri e della società.
- Favorire l'acquisizione di un corretto stile alimentare, promuovendo, in particolare, il consumo di prodotti genuini e biologici.
- Potenziare l'autostima e la conoscenza di sé.

METODOLOGIA

Le metodologie si basano sia su lezioni frontali in aula multimediale ma soprattutto su esercitazioni e simulazioni attraverso attività di didattica innovativa come:
OUTDOOR TRAINING: "Trasportarsi all'esterno ", venir fuori con l'obiettivo di sviluppare nel gruppo l'attitudine necessaria a lavorare in modo strategico, in un ambiente e in situazioni diverse da quelle quotidiane, costringendolo a pensare e ad agire fuori dai normali schemi mentali e comportamentali;
LEARNING BY DOING per un apprendimento attraverso il fare, attraverso l'operare, attraverso le azioni per "sapere come fare a", piuttosto di "conoscere che".

RISULTATI ATTESI

La sperimentazione individuale e di gruppo del percorso formativo produrrà un apprendimento e una partecipazione attiva e motivata indispensabili al raggiungimento degli obiettivi prefissati.
Performance con degustazione dei piatti realizzati.

COLTIVARE PER CRESCERE INSIEME

Destinatari: 18 genitori di allievi primo ciclo

FINALITA'

Far nascere tra i partecipanti rapporti di collaborazione, stimolando l'interesse per il lavoro della terra nel proprio quartiere come esperienza di cittadinanza attiva e di partecipazione alla vita della comunità.

Creare un collegamento tra il lavoro dei "piccoli" e la presenza degli "adulti" come segno di responsabilità, continuità, cura e interesse verso il mondo e le esperienze dei propri figli e/o dei giovani del quartiere per favorire senso di appartenenza e comunicazione intergenerazionale.

Creare un ponte con le attività del modulo... "VOCAZIONI ARTIGIANALI"

favorendo consapevolezza sull'origine degli alimenti, loro qualità, produzione e consumo responsabili, coscienza del valore del km0 e di forme di produzione eco-compatibili.

OBIETTIVO: coinvolgere i genitori in attività legate alla cura dell'orto. Essi sotto la guida di un esperto e di un tutor saranno chiamati ad occuparsi dell'orto della scuola completando e integrando il lavoro delle classi e fornendo la materia prima per i laboratori di cucina. Attraverso 10 ore di lavoro d'aula (pomeridiane) e 20 sul campo (fine settimana), conosceranno ortaggi e piante alimentari, utensili ed elementari tecniche di coltivazione biologica finalizzate all'uso diretto.

RICADUTE: Avvio di processi di socializzazione tra genitori, crescita del legame con la scuola e dell'interesse per le attività dei figli.

PRODOTTI FINALI: condivisione dei prodotti del modulo genitori e delle pietanze del modulo culinario durante una festa che coinvolga le famiglie dei partecipanti agli

stessi e delle classi coinvolte nella cura dell'orto. La festa si svolgerà durante un fine settimana a conclusione dei moduli utilizzando gli spazi e le attrezzature di viale Nitta.

RISULTATI ATTESI: maggiore senso di appartenenza alla scuola, socializzazione tra genitori, condivisione genitori-figli

Funzioni del Tutor

- 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 verifica 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;
- cura dei rapporti con i Consigli di Classe di appartenenza dei corsisti per monitorare la ricaduta dell'intervento sul curricolare;
- restituzione dei risultati delle verifiche;
- cura della documentazione didattica (materiale e contenuti) in forma cartacea, multimediale e in piattaforma;
- collaborazione 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, materiale documentario;
- supporto al referente della valutazione nel predisporre il materiale necessario per la rilevazione delle competenze anche ai fini della certificazione finale interna ed esterna, ove prevista.

Funzioni del Coordinatore di progetto

Il Coordinatore di progetto, individuato nell'ambito del personale docente della scuola, coopera con il Dirigente scolastico, il DSGA, i tutor, gli esperti curando che tutte le attività rispettino la temporizzazione prefissata, predisponendo un cronoprogramma delle stesse e organizzando gli spazi e il personale, garantendo la fattibilità con funzioni specifiche di raccordo, integrazione, facilitazione nell'attuazione del progetto.

Verifica, inoltre, della coerenza e completezza dei dati inseriti dall'esperto, dal tutor ecc. nel sistema di Gestione dei Piani e di Monitoraggio.

Collabora con il DS per la documentazione nella sezione specifica del GPU e cura le operazioni di verbalizzazione delle eventuali riunioni organizzative, le fasi di definizione dei criteri di selezione dei tutor e degli esperti, l'indizione dei bandi, la loro scelta, le fasi di iscrizione dei partecipanti, la definizione del programma e del calendario degli incontri e la puntuale registrazione di tutte le attività

didattiche e di valutazione come anche gli eventuali prodotti che potranno risultare dagli interventi.

Funzioni del Referente per la valutazione

E' risorsa specifica con la funzione di coordinare le attività valutative riguardanti l'intero progetto con il compito di verificare, sia in itinere che ex-post, l'andamento e gli esiti degli interventi, interfacciandosi costantemente con l'Autorità di Gestione e gli altri soggetti coinvolti nella valutazione del programma.

In merito alla specificità dei compiti assegnati a tale figura, si può ipotizzare la seguente articolazione:

- organizzazione delle azioni di monitoraggio e valutazione;
- garanzia della circolazione dei risultati e dello scambio di esperienze;
- documentazione del progetto in fase iniziale, per una raccolta sistematica dei dati necessari allo svolgimento degli interventi di valutazione;
- documentazione in itinere delle attività di monitoraggio e valutazione, curando in progress l'aggiornamento dei dati di concerto con tutor ed esperti di ciascun modulo.

Tutte le attività di formazione devono sempre prevedere momenti di valutazione formativa e sommativa, finalizzati a:

- verifica delle competenze in ingresso, in itinere e finali dei discenti;
- supporto ai processi di apprendimento.

Tabella di valutazione dei requisiti (Titoli di studio oltre il titolo di accesso al ruolo - Titoli specifici – Esperienze professionali - Pubblicazioni)

<p>TITOLI DI STUDIO oltre il titolo di accesso al ruolo MAX 30 PUNTI</p> <p>A1 - LAUREA SPECIFICA O ATTINENTE AL CORSO (vecchio ordinamento o 3+2) PUNTI 12</p> <p>A2 - DIPLOMA SPECIFICO O ATTINENTE AL CORSO PUNTI 5</p> <p>A3 - ULTERIORE LAUREA (vecchio ordinamento o 3+2) PUNTI 6</p> <p>A4 - ULTERIORE DIPLOMA (anche specializzazione di sostegno) PUNTI 2</p> <p>A5 - LAUREA TRIENNALE (se non già valutata in A3) PUNTI 5</p>	
<p>TITOLI SPECIFICI (attinenti al corso) MAX 45 PUNTI</p> <p>B1 - ABILITAZIONE ALL'INSEGNAMENTO (oltre quella di accesso al ruolo) PUNTI 5</p> <p>B2 - CORSO DI PERFEZIONAMENTO di durata non inferiore ad un anno o MASTER 1°/2° livello attivati dalle università statali/libere o da istituti universitari statali/pareggiati (un solo corso valutabile per lo stesso o gli stessi anni accademici, 5 punti per corso fino a un massimo di 15 punti) PUNTI 15</p> <p>B3 - DOTTORATO DI RICERCA PUNTI 10</p> <p>B4 - TITOLO DI MERITO/RICONOSCIMENTO PROFESSIONALE (rilasciato da enti nazionali o regionali) PUNTI 7</p> <p>B5 - CORSO DI FORMAZIONE della durata di almeno 25 ore (1 PUNTI 5</p>	

punto per corso fino a un max di 5 punti) B6 - CERTIFICAZIONE INFORMATICA	PUNTI 3
ESPERIENZE PROFESSIONALI MAX PUNTI 50 C1 - DOCENZA A TEMPO INDETERMINATO (2 punti per ogni anno fino ad un max di 30 punti) C2 - DOCENZA A TEMPO DETERMINATO (1 punto per ogni anno fino ad un max di 10 punti) C3 - ATTIVITA' DI DOCENZA COME ESPERTO IN PROGETTI PON e POR (1 punto per ogni progetto fino ad un max di 5 punti) C4 - ATTIVITA' DI TUTOR(solo per le candidature a Tutor) - Referente per la valutazione (solo per le candidature a Referente per la valutazione) IN PROGETTI PON e POR (1 punto per ogni progetto fino ad un max di 5 punti)	PUNTI 30 PUNTI 10 PUNTI 5 PUNTI 5
PUBBLICAZIONI MAX 5 PUNTI D1 - PUBBLICAZIONI ATTINENTI AL SETTORE DI PERTINENZA (1 punto per ogni pubblicazione fino a un max di 5)	PUNTI 5
<ul style="list-style-type: none"> • a parità di punteggio si terrà conto del voto conseguito nel medesimo corso di LAUREA/DIPLOMA • a parità di voto conseguito nel medesimo corso di LAUREA/DIPLOMA prederà il candidato più giovane • precedenza nella scelta a chi non ha svolto l'incarico di Tutor/Coordinatore di progetto/Referente per la valutazione per anno scolastico 	

Note generali

Il compenso orario per l'attività di tutoraggio d'aula sarà di €30,00 onnicomprensivi al lordo delle ritenute di legge; il compenso orario per il Coordinatore di progetto e per il Referente per la valutazione - incluso nell'importo della voce "spese di gestione"- viene stabilito in € 17,50 lordo dipendente (in ragione del costo orario previsto dal CCNL Comparto Scuola per le attività aggiuntive non di insegnamento) applicato ad un importo forfettario di 32 ore per ciascuna figura e sarà proporzionalmente ridotto in caso di mancata attivazione di uno o più moduli del progetto. Nulla sarà dovuto per la partecipazione ad eventuali riunioni organizzative per lo svolgimento degli incarichi assegnati. La liquidazione dei compensi avverrà solo a seguito della presentazione della documentazione comprovante le attività svolte e successivamente all'effettiva acquisizione da parte di questa istituzione scolastica dell'importo assegnato.

Gli aspiranti possono presentare la domanda di partecipazione alla selezione per una o più di una delle professionalità richieste, purchè in possesso della necessaria qualifica: docente di scuola Primaria per il ruolo di Tutor per i moduli formativi rivolti agli alunni di scuola Primaria, docente di scuola Secondaria di I grado per il ruolo di Tutor nei moduli destinati agli alunni di scuola Secondaria di I grado, docente di scuola Primaria o Secondaria di I Grado per l'incarico di Tutor per il modulo rivolto ai genitori e per le figure di Coordinatore di progetto e di Referente per la valutazione.

L'istanza di partecipazione dovrà essere redatta dagli aspiranti, pena l'esclusione, secondo il modello allegato al presente avviso, autocertificando in maniera dettagliata i requisiti essenziali posseduti (Titoli di studio oltre il titolo d'accesso al ruolo - Titoli specifici - Esperienze professionali - Pubblicazioni) coerenti coi criteri di selezione sopra indicati. Qualora si concorra a più incarichi è obbligatorio presentare una istanza di partecipazione separata per ciascuna figura. Alla domanda, debitamente sottoscritta, dovranno essere acclusi, inoltre, pena l'esclusione, copia di un documento di identità valido e il curriculum vitae in formato Europeo comprovante il possesso dei requisiti dichiarati nel quale debbono essere evidenziati i titoli che si intendono far valere con l'istanza di partecipazione.

La domanda di partecipazione dovrà pervenire entro e non oltre le ore 13.00 del giorno 31 gennaio 2018 in una delle due seguenti modalità: tramite pec all'indirizzo di posta elettronica certificata della scuola (ctic86200l@pec.istruzione.it); consegna a mano all'ufficio del protocollo. L'Istituto declina ogni responsabilità per perdita di comunicazioni imputabili a inesattezze nell'indicazione del recapito da parte del concorrente, o per eventuali disguidi comunque imputabili a fatti terzi, a caso fortuito o di forza maggiore.

I curricula pervenuti in tempo utile saranno valutati e comparati da apposita commissione, nominata dal Dirigente Scolastico, applicando la relativa griglia di valutazione parte integrante del presente avviso; gli esiti di detta procedura comparativa saranno pubblicati all'albo pretorio del sito web dell'Istituto. Si procederà al conferimento dei relativi incarichi anche in presenza di una sola domanda valida.

L'affissione all'albo pretorio del sito della scuola ha valore di notifica agli interessati, i quali hanno facoltà di produrre eventuale reclamo scritto avverso le risultanze della svolta procedura comparativa entro e non oltre 5 giorni dalla suddetta pubblicazione. Decorso tale termine senza che siano stati formalizzati reclami, si procederà alla stipulazione dei contratti con il Personale utilmente collocato nella procedura selettiva, che dovrà comunque dichiarare sotto la propria responsabilità l'insussistenza di incompatibilità con l'incarico che è chiamato a svolgere.

L'Istituto si riserva di non procedere all'affidamento dell'incarico in caso di mancata realizzazione del progetto o di uno o più moduli; in caso di rinuncia o impedimento legittimo di uno degli incaricati ci si riserva di procedere a sostituire quest'ultimo col secondo nella graduatoria definitiva per quella medesima funzione.

Gli incarichi di Coordinatore di progetto e di Referente per la valutazione non sono cumulabili tra loro ma lo sono con quello di Tutor. L'incarico di Tutor e di Esperto sono incompatibili solo all'interno del medesimo modulo.

L'incarico di Tutor può essere svolto in un solo modulo formativo, salvo che per un incarico non vi sia soltanto l'istanza di partecipazione di un aspirante già individuato quale Tutor per altro modulo ovvero in caso di scorrimento per esaurimento della graduatoria definitiva di un incarico. In ogni caso, solo per le suddette fattispecie, non si possono cumulare più di due incarichi di Tutor.

Il Dirigente Scolastico
(Prof. Emanuele Rapisarda)