



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

Corso serale di Istruzione degli Adulti a indirizzo Enogastronomia e Ospitalità Alberghiera

Viale Seneca - Villaggio Sant’Agata Zona A 95121 Catania - Tel. 095454566 – Fax 095260625

email: [ctic862001@istruzione.it](mailto:ctic862001@istruzione.it) - pec: [ctic862001@pec.istruzione.it](mailto:ctic862001@pec.istruzione.it)

Sito web: [www.omnicomprensivopestalozzi.gov.it](http://www.omnicomprensivopestalozzi.gov.it)

Prot. n° 9584/B11.1

Catania, li 06/12/2018

Ai sigg. docenti dell’I.O. Pestalozzi  
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. 6 docenti di scuola Primaria per la funzione di Tutor per moduli rivolti ad alunni di scuola Primaria; per n. 2 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 o secondaria di I grado per la funzione di Coordinatore di progetto; per n. 1 docente di scuola di scuola Primaria o secondaria di I grado per la funzione di Referente per la valutazione (progetto “Competere... per essere competenti”) nell’ambito del PON “Per la scuola, competenze e ambienti per l’apprendimento” 2014-2020.**

Avviso pubblico per il potenziamento delle competenze di base in chiave innovativa, a supporto dell’offerta formativa prot. 1953 del 21/02/2017. Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale “Per la scuola, competenze e ambienti per l’apprendimento” 2014-2020. Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE). Obiettivo Specifico 10.2 – Miglioramento delle competenze chiave degli allievi, anche mediante il supporto dello sviluppo 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.).

**Codice identificativo progetto: 10.1.2A-FSEPON-SI-2017-655**

**CUP: H67I17000980007**

## IL DIRIGENTE SCOLASTICO

**Visto** l'avviso MIUR AOODGEFID prot. 1953 del 21/02/2017 avente ad oggetto il potenziamento delle competenze di base in chiave innovativa, a supporto dell'offerta formativa. Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale “Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento” 2014-2020. Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE). Obiettivo Specifico 10.2 – Miglioramento delle competenze chiave degli allievi, anche mediante il supporto dello sviluppo 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.);

**Vista** la nota AOODGEFID prot. n. 38456 del 29/12/2017 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 “Competere... per essere competenti”, articolato in 8 distinti moduli, comunicandone altresì il disposto finanziamento per il complessivo importo di € 44.656,00, nonché vista la nota prot. n. AOODGEFID/206 del 10/01/2018 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 31/08/2019, 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. 129/2018 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. 5/3 del 17/03/2017 del Collegio dei docenti e n. 3/2 del 27/04/2017 del Commissario Straordinario di approvazione della partecipazione al suddetto avviso;

**Vista** la delibera di modifica del Programma Annuale per il 2018 n. 3/1 del 20/02/2018 del Commissario Straordinario con cui è stato acquisito al bilancio della scuola il finanziamento del progetto in argomento, nonché visto il successivo decreto di formale assunzione del finanziamento del progetto di che trattasi al Programma Annuale per il 2018 (Prot. n. 1251/B8 del 20/02/2018);

**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 docenti 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° 6 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
Lingua madre	Giocare con le parole - classe prima	30
Lingua madre	Giocare con le parole - classe seconda	30
Lingua madre	Leggo, gioco, creo, cresco. - classe quarta	30
Lingua madre	Leggo, gioco, creo, cresco. - classe quinta	30
Matematica	Giocando con la matematica - classe quarta	30
Matematica	Giocando con la matematica - classe quinta	30

b) n° 2 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
Matematica	Rinforzo delle competenze matematiche di base in chiave innovativa su "Spazio e figure"	30
Lingua straniera	HI, FRIENDS!	30

c) n° 1 docente di scuola Primaria o di scuola secondaria di I grado interno all'Istituto con funzione di COORDINATORE DI PROGETTO;

d) n° 1 docente di scuola Primaria o di scuola secondaria di I grado interno all'Istituto con funzione di REFERENTE PER LA VALUTAZIONE.

<b>Titolo modulo</b>	Giocare con le parole - classe prima
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi (scuola Primaria primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

**MOTIVAZIONE**

Il nostro Istituto è ubicato in una zona a rischio della periferia della città di Catania, pertanto spesso gli alunni appartengono ad un contesto socio culturale che limita lo sviluppo delle loro potenzialità di base, inficiando la possibilità di un sano inserimento lavorativo e sociale nella loro vita futura.

Pertanto, si è scelto di attivare un laboratorio fonologico che permetta ai bambini di acquisire quelle competenze di base utili al raggiungimento del successo formativo per tutti e per ciascuno e alla realizzazione di una sana inclusione sociale ed alla cittadinanza attiva.

Nello specifico, si mira a far raggiungere l'acquisizione di una competenza chiave, la comunicazione nella lingua madre, cioè "la capacità di esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) e di interagire adeguatamente e in modo creativo sul piano linguistico in un'intera gamma di contesti culturali e sociali, quali istruzione e formazione, lavoro, vita domestica e tempo libero". Inoltre, l'attivazione di questo laboratorio intende rafforzare il raggiungimento di altri obiettivi fondamentali del nostro Istituto, cioè il Piano di miglioramento, il proficuo approccio alle prove Invalsi e la lotta alla dispersione scolastica.

**FINALITA'**

La finalità principale su cui si basa tale laboratorio è quello di insegnare al bambino a manipolare i suoni della propria lingua al fine di sviluppare un'adeguata consapevolezza linguistica, condizione essenziale per poter apprendere il codice grafemico convenzionale requisito fondamentale per sviluppare le abilità di lettura. Esso si prefigge, quindi, di potenziare l'abilità fonologica, sviluppare la competenza fonologica; arricchire il vocabolario, educare all'ascolto, avvicinare al piacere della lettura.

## **OBIETTIVI**

Migliorare ed arricchire il lessico. Stimolare le abilità fonologiche. Migliorare la capacità di ascolto e l'attenzione. Rispettare il ritmo. Saper riconoscere e riprodurre suoni. Saper riconoscere sillabe e fonemi. Saper riconoscere sillabe iniziali e finali. Riconoscere le rime. Classificare parole per lunghezza.

## **ATTIVITA'**

### **GIOCO SUL RITMO**

Gioco dei soldatini (marciare al ritmo del tamburello battuto dall'insegnante).

Gioco della ranocchia salterina (cerchi per stagno; un bambino-ranocchia; suono del tamburello, salto nel cerchio; silenzio del tamburello- pausa- il bambino si accovaccia; sequenza ritmica di salto e accovacciarsi).

Gioco delle corse degli animali (ogni bambino imita l'andatura di un dato animale; deve camminare all'interno di un percorso tracciato, seguendo il ritmo e le pause del tamburello).

Gioco dei cavallini (i bambini sono tutti cavallini; a seconda del ritmo del tamburello, devono andare al passo, al trotto o al galoppo).

Canti (canti con parole onomatopeiche accompagnate da gesti: TUM TUM per il tamburo con battito mani sulle ginocchia, TACA TACA per il cavallo e schiocco della lingua...)

### **GIOCHI DI RINFORZO DEI MOVIMENTI BUCCO-FONATORI**

Facciamo finta di... (es. mandare un bacio, fare il verso del cavallo ...). L'obiettivo di questo gioco è inventare movimenti per chiudere e aprire la bocca, scoprire i denti, muovere la lingua all'interno della bocca, farla schioccare...

Giochi col soffio (soffiare dentro un palloncino, sulle candele...).

Gioco delle macchie di colore (soffiare con una cannuccia sulle macchie di inchiostro colorato).

Fare espressioni divertenti per imparare a conoscere le vocali" E-I: stirare al massimo le labbra O-U: chiudere al massimo le labbra A: aprire la bocca il più possibile.

### **ATTIVITA' DI PREGRAFISMO SENSORIALE**

Formare lettere col proprio corpo. Formare numeri col proprio corpo. Ascolto di brani musicali. Ascolto di letture animate. Rappresentazioni grafiche. Drammatizzazioni.

## **TIPOLOGIA DEI DESTINATARI**

Il presente progetto coinvolgerà gli alunni delle classi prime della scuola primaria.

La scelta di attivare un laboratorio nasce dalla convinzione che esso sia lo strumento più adeguato per coniugare le dimensioni del sapere, saper essere, saper fare, che coinvolge attivamente insegnanti e studenti, spostando la centralità dall'insegnamento all'apprendimento e quindi dal contenuto all'allievo, che diventa protagonista di un processo di costruzione di conoscenze e di sviluppo di nuove competenze attraverso l'esperienza.

## **METODOLOGIA**

La didattica utilizzata sarà di tipo attivo-esperienziale, attraverso attività di tipo ludico, che facilita momenti di apprendimento efficace.

Pertanto le attività progettate saranno concrete, orientate ai risultati e verificabili e i saperi saranno utilizzati come strumenti per verificare le abilità e non per trasmettere conoscenze.

Le attività saranno rivolte al grande ed al piccolo gruppo, attraverso l'apprendimento cooperativo e condiviso, perché gli allievi devono "imparare ad imparare", vale a dire imparare a conoscere, a fare, a vivere insieme.

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.

**PRODOTTI FINALI**

Video, drammatizzazione, costruzione di libri.

**RISULTATI ATTESI**

Educare alla collaborazione e alla cooperazione.

Padroneggiare strumenti e modalità di espressione verbale e non verbale.

Controllare ed esprimere le proprie emozioni.

<b>Titolo modulo</b>	Giocare con le parole - classe seconda
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi (scuola Primaria primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

**MOTIVAZIONE**

Il nostro Istituto è ubicato in una zona a rischio della periferia della città di Catania, pertanto spesso gli alunni appartengono ad un contesto socio culturale che limita lo sviluppo delle loro potenzialità di base, inficiando la possibilità di un sano inserimento lavorativo e sociale nella loro vita futura.

Pertanto, si è scelto di attivare un laboratorio fonologico che permetta ai bambini di acquisire quelle competenze di base utili al raggiungimento del successo formativo per tutti e per ciascuno e alla realizzazione di una sana inclusione sociale ed alla cittadinanza attiva.

Nello specifico, si mira a far raggiungere l'acquisizione di una competenza chiave, la comunicazione nella lingua madre, cioè "la capacità di esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) e di interagire adeguatamente e in modo creativo sul piano linguistico in un'intera gamma di contesti culturali e sociali, quali istruzione e formazione, lavoro, vita domestica e tempo libero". Inoltre, l'attivazione di questo laboratorio intende rafforzare il raggiungimento di altri obiettivi fondamentali del nostro Istituto, cioè il Piano di miglioramento, il proficuo approccio alle prove Invalsi e la lotta alla dispersione scolastica.

**FINALITA'**

La finalità principale su cui si basa tale laboratorio è quello di insegnare al bambino a manipolare i suoni della propria lingua al fine di sviluppare un'adeguata consapevolezza linguistica, condizione essenziale per poter apprendere il codice grafemico convenzionale requisito fondamentale per sviluppare le abilità di lettura.

Esso si prefigge, quindi, di potenziare l'abilità fonologica, sviluppare la competenza fonologica; arricchire il vocabolario, educare all'ascolto, avvicinare al piacere della lettura.

**OBIETTIVI**

Migliorare ed arricchire il lessico. Stimolare le abilità fonologiche. Migliorare la capacità di ascolto e l'attenzione. Rispettare il ritmo. Saper riconoscere e riprodurre suoni. Saper riconoscere sillabe e fonemi. Saper riconoscere sillabe iniziali e finali. Riconoscere le rime. Classificare parole per lunghezza.

## **ATTIVITA'**

### **GIOCHI FONOLOGICI**

L'orchestra (Bambini seduti in cerchio. Insieme pronunciano una vocale, prima a bassa voce, poi con intensità sempre più forte. Arrivati al massimo volume, senza sforzare la voce, fare il percorso inverso di intensità. Ripeterlo con tutte le vocali).

Il serpente (I bambini si siedono uno a fianco dell'altro, imitando la forma del serpente. Il primo bambino, che rappresenta la testa del serpente, produce una vocale, facendola durare a lungo. Mentre ciò avviene, gli altri bambini vocalizzano uno alla volta fino ad arrivare alla coda del serpente. In questo modo si scopre che il suono può durare a lungo).

### **GIOCHI DI PAROLE**

Gioco del "coso" e "cosa" (Si presenta una frase semplice, nel quale si sostituisce una parola con un vocabolo generico come COSO o COSA. I bambini devono indovinare la parola giusta). Gioco delle parole assurde (Si inseriscono nella frase delle parole esistenti ma assurde, che i bambini devono sostituire con quelle giuste). Gioco della parola misteriosa (proporre ai bambini tutta la frase, senza l'ultima parola; es. Prima di pranzo andiamo in bagno per...). Gioco della parola magica (utilizzare tessere con disegni di vario genere; chiedere ai bambini di abbinare all'interno di frasi due tessere a scelta e elencare più azioni possibili- es. tessere GELATO- BAMBINO: Il bambino mangia il gelato; Il bambino compra il gelato...). Indovina chi è- che cosa fa (carte di animali e di oggetti- chiedere chi è e cosa fa) Indovinelli. Rime (Iniziare una filastrocca e farla completare al bambino, che deve scegliere la parola tra le figurine alternative, Es. "Sotto un castello ho visto un cammello che camminava con un..."). Filastrocche e conte Ascolto di letture animate Rappresentazioni grafiche. Drammatizzazioni. Costruzione di libri.

### **TIPOLOGIA DEI DESTINATARI**

Il presente progetto coinvolgerà gli alunni delle classi seconde della scuola primaria.

La scelta di attivare un laboratorio nasce dalla convinzione che esso sia lo strumento più adeguato per coniugare le dimensioni del sapere, saper essere, saper fare, che coinvolge attivamente insegnanti e studenti, spostando la centralità dall'insegnamento all'apprendimento e, quindi dal contenuto all'allievo, che diventa protagonista di un processo di costruzione di conoscenze e di sviluppo di nuove competenze attraverso l'esperienza.

### **METODOLOGIA**

La didattica utilizzata sarà di tipo attivo-esperienziale, attraverso attività di tipo ludico, che facilita momenti di apprendimento efficace.

Pertanto le attività progettate saranno concrete, orientate ai risultati e verificabili e i saperi saranno utilizzati come strumenti per verificare le abilità e non per trasmettere conoscenze.

Le attività saranno rivolte al grande ed al piccolo gruppo, attraverso l'apprendimento cooperativo e condiviso, perché gli allievi devono "imparare ad imparare", vale a dire imparare a conoscere, a fare, a vivere insieme.

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.

### **PRODOTTI FINALI**

Video, drammatizzazione, costruzione di libri.

### **RISULTATI ATTESI**

Educare alla collaborazione e alla cooperazione.

Padroneggiare strumenti e modalità di espressione verbale e non verbale.

Controllare ed esprimere le proprie emozioni.

<b>Titolo modulo</b>	Leggo, gioco, creo, cresco - classe quarta
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi (scuola Primaria secondo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30
<p><b>Descrizione modulo</b></p> <p><b>FINALITA'</b></p> <p>L'acquisizione e la padronanza della lingua sono lo strumento fondamentale per realizzare pienamente qualsiasi processo comunicativo; l'idea progettuale nasce dai risultati emersi dalla valutazione delle competenze di base a seguito della somministrazione delle prove INVALSI nei precedenti anni scolastici; tale dato è stato fortemente attenzionato dal Collegio dei docenti dell'istituto che lo ha posto fra le piste di miglioramento del PdM in corso di attuazione; da qui l'esigenza di migliorare l'azione formativa per stimolare negli alunni una maggiore motivazione allo studio, per recuperare i numerosi casi di insuccesso scolastico.</p> <p>La presenza in ogni classe di studenti che presentano difficoltà di apprendimento ha portato i docenti alla stesura di una programmazione per fasce di livello, all'uso di una griglia di osservazione per l'individuazione di alunni con BES, alla realizzazione di una scheda di rilevazione dei bisogni educativi speciali e degli interventi individualizzati; altra finalità del progetto è, quindi, quella di migliorare il livello delle competenze disciplinari dell'alta percentuale di alunni la cui valutazione si mantiene a livello 4 (preparazione lacunosa e necessità di supporto da parte del docente) offrendo loro l'opportunità di acquisire competenze e migliorare il rendimento scolastico.</p> <p><b>OBIETTIVI</b></p> <p>Promuovere l'apprendimento ed il pieno sviluppo delle potenzialità individuali. Facilitare lo sviluppo di competenze sociali e relazionali. Consolidare i concetti e le regole morfologiche e sintattiche, attraverso l'esercizio e il gioco linguistico. Potenziare capacità di ascolto, comprensione, produzione.</p> <p><b>STRUTTURAZIONE DELLE ATTIVITA'</b></p> <p>Le attività saranno strutturate in maniera laboratoriale, così da coinvolgere gli alunni in giochi linguistici, in situazioni di realtà che permettano il consolidamento e lo sviluppo delle competenze linguistiche con l'adozione di strategie didattiche che puntino maggiormente all'autonomia degli alunni nel creare prodotti linguistici e nel renderli protagonisti e consapevoli dei propri processi di apprendimento; l'utilizzo, inoltre, di strumenti digitali supporterà utilmente la comprensione e la produzione, grazie in particolare al coinvolgimento del canale visivo e di quello sonoro.</p> <p>Premesso che la lingua italiana concorre alla costruzione del pensiero, è di fondamentale importanza far sì che gli alunni "apprendano a pensare" e pertanto saranno utilissimi strumenti le filastrocche, vignette, puzzle, rebus ed altri giochi linguistici.</p> <p>Si darà ampio spazio alle attività in piccoli gruppi che concorreranno alla realizzazione di un prodotto finale, utile per la duplicazione dell'esperienza in altri contesti.</p> <p>L'idea è quella di realizzare un percorso formativo che passi attraverso varie fasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Scelta consapevole e condivisa, dei docenti insieme agli alunni, di un testo narrativo</li> <li>• Comprensione del testo-produzione di test a risposta multipla e con risposta alternativa vero/falso</li> <li>• Interpretazione del testo- guida all'indagine</li> <li>• Produzione di storie parallele con l'inserimento di particolari proposti dagli alunni che conducano a ipotesi di cambiamenti all'interno della trama</li> </ul>	



- Creazione di varie tipologie di giochi linguistici (rebus, cruciverba, anagrammi) con diversi livelli di difficoltà sui personaggi, gli ambienti, la trama del testo analizzato
- Invenzione di filastrocche sulle caratteristiche salienti dei personaggi del libro
- Rappresentazione grafica di alcuni momenti salienti della trama con l'utilizzo del fumetto
- Raccolta del materiale prodotto per creare una sorta di guida alla comprensione del testo prodotta da alunni per altri alunni.

### **CARATTERISTICHE DEI DESTINATARI**

Verranno coinvolti 20 alunni di classe quarta che presentino difficoltà in ambito linguistico relative alla comprensione e rielaborazione del testo; sarà data precedenza all'inserimento di alunni con certificazione BES e DSA.

### **METODOLOGIA**

- cooperative learning per permettere a ciascun alunno di sentirsi parte integrante e di poter contribuire senza dover sostenere l'ansia individuale;
- tutoraggio tra pari
- utilizzo di linguaggio multimediale (LIM)
- problem solving
- circle-time.

### **RISULTATI ATTESI**

- Incremento della motivazione ad apprendere con una partecipazione più consapevole ed attiva.
- Rafforzamento delle competenze linguistiche con il conseguente superamento delle difficoltà iniziali.
- Consolidamento delle capacità di ascolto, comprensione e descrizione.
- Potenziamento negli alunni della fiducia in sé stessi e della consapevolezza delle proprie capacità.
- Acquisizione di strategie didattiche alternative, basate sulla valenza di cooperazione e collaborazione nella risoluzione di situazioni problematiche comuni.

<b>Titolo modulo</b>	Leggo, gioco, creo, cresco - classe quinta
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi (scuola Primaria secondo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### **Descrizione modulo**

#### **FINALITA'**

L'acquisizione e la padronanza della lingua sono lo strumento fondamentale per realizzare pienamente qualsiasi processo comunicativo; l'idea progettuale nasce dai risultati emersi dalla valutazione delle competenze di base a seguito della somministrazione delle prove INVALSI nei precedenti anni scolastici; tale dato è stato fortemente attenzionato dal Collegio dei docenti dell'istituto che lo ha posto fra le piste di miglioramento del PdM in corso di attuazione; da qui l'esigenza di migliorare l'azione formativa per stimolare negli alunni una maggiore motivazione allo studio, per recuperare i numerosi casi di insuccesso scolastico.

La presenza in ogni classe di studenti che presentano difficoltà di apprendimento ha portato i docenti alla stesura di una programmazione per fasce di livello, all'uso di una griglia di osservazione per l'individuazione di alunni con BES, alla realizzazione di una scheda di rilevazione dei bisogni educativi speciali e degli interventi individualizzati; altra finalità del progetto è, quindi, quella di migliorare il livello delle competenze disciplinari dell'alta percentuale di alunni la cui valutazione si mantiene a livello 4 (preparazione lacunosa e necessità di supporto da parte del docente) offrendo loro l'opportunità di acquisire competenze e migliorare il rendimento scolastico.

### **OBIETTIVI**

Promuovere l'apprendimento ed il pieno sviluppo delle potenzialità individuali.

Facilitare lo sviluppo di competenze sociali e relazionali.

Consolidare i concetti e le regole morfologiche e sintattiche, attraverso l'esercizio e il gioco linguistico.

Potenziare capacità di ascolto, comprensione, produzione.

### **STRUTTURAZIONE DELLE ATTIVITA'**

Le attività saranno strutturate in maniera laboratoriale, così da coinvolgere gli alunni in giochi linguistici, in situazioni di realtà che permettano il consolidamento e lo sviluppo delle competenze linguistiche con l'adozione di strategie didattiche che puntino maggiormente all'autonomia degli alunni nel creare prodotti linguistici e nel renderli protagonisti e consapevoli dei propri processi di apprendimento; l'utilizzo, inoltre, di strumenti digitali supporterà utilmente la comprensione e la produzione, grazie in particolare al coinvolgimento del canale visivo e di quello sonoro.

Premesso che la lingua italiana concorre alla costruzione del pensiero, è di fondamentale importanza far sì che gli alunni "apprendano a pensare" e pertanto saranno utilissimi strumenti le filastrocche, vignette, puzzle, rebus ed altri giochi linguistici.

Si darà ampio spazio alle attività in piccoli gruppi che concorreranno alla realizzazione di un prodotto finale, utile per la duplicazione dell'esperienza in altri contesti.

L'idea è quella di realizzare un percorso formativo che passi attraverso varie fasi:

- Scelta consapevole e condivisa, dei docenti insieme agli alunni, di un testo narrativo
- Comprensione del testo-produzione di test a risposta multipla e con risposta alternativa
- vero/falso
- Interpretazione del testo- guida all'indagine
- Produzione di storie parallele con l'inserimento di particolari proposti dagli alunni che conducano a ipotesi di cambiamenti all'interno della trama
- Creazione di varie tipologie di giochi linguistici (rebus, cruciverba, anagrammi) con diversi livelli di difficoltà sui personaggi, gli ambienti, la trama del testo analizzato
- Invenzione di filastrocche sulle caratteristiche salienti dei personaggi del libro
- Rappresentazione grafica di alcuni momenti salienti della trama con l'utilizzo del fumetto
- Raccolta del materiale prodotto per creare una sorta di guida alla comprensione del testo prodotta da alunni per altri alunni.

### **CARATTERISTICHE DEI DESTINATARI**

Verranno coinvolti 20 alunni di classe quinta che presentino difficoltà in ambito linguistico relative alla comprensione e rielaborazione del testo; sarà data precedenza all'inserimento di alunni con certificazione BES e DSA.

**METODOLOGIA**

- Cooperative learning per permettere a ciascun alunno di sentirsi parte integrante e di poter contribuire senza dover sostenere l'ansia individuale
- tutoraggio tra pari
- utilizzo di linguaggio multimediale (LIM)
- problem solving
- circle-time.

**RISULTATI ATTESI**

- Incremento della motivazione ad apprendere con una partecipazione più consapevole ed attiva.
- Rafforzamento delle competenze linguistiche con il conseguente superamento delle difficoltà iniziali.
- Consolidamento delle capacità di ascolto, comprensione e descrizione.
- Potenziamento negli alunni della fiducia in se stessi e della consapevolezza delle proprie capacità.
- Acquisizione di strategie didattiche alternative, basate sulla valenza di cooperazione e collaborazione nella risoluzione di situazioni problematiche comuni.

<b>Titolo modulo</b>	Giocando con la matematica - classe quarta
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi (scuola Primaria secondo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30
<b>Descrizione del modulo</b>	
<p>Questo modulo si basa sulla possibilità di apprendere anche concetti complessi (come possono essere quelli matematici) con un approccio ludico, dinamico, interattivo e costruttivo che possa intercettare e stimolare la motivazione dei bambini. Il gioco matematico lancia una sfida alla mente del bambino che la raccoglie proprio perché nel gioco il coinvolgimento della dimensione emozionale è forte. È altresì il mezzo più adeguato per sviluppare il pensiero astratto. Nel gioco vengono esercitate, padroneggiate, consolidate molte abilità; quando gioca un bambino mette in atto strategie, inventa regole, attribuisce punteggi, si concentra, analizza, intuisce, deduce, utilizza cioè il pensiero logico e il ragionamento. In questo modo si diverte e mantiene in forma la mente.</p> <p>La finalità del modulo è promuovere atteggiamenti di curiosità e di riflessione, valorizzando la consapevolezza degli apprendimenti e 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, incoraggiare la pratica laboratoriale nell'insegnamento della matematica, favorire l'approccio interdisciplinare ai contenuti matematici, sviluppare dinamiche relazionali per lavorare in gruppo.</p> <p>L'intervento intende:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- sostenere la metodologia della didattica laboratoriale attraverso la realizzazione di giochi matematici;</li> <li>- contribuire al raggiungimento di obiettivi previsti nel curriculum di matematica per la classe, ed i corrispondenti traguardi per lo sviluppo delle competenze, attraverso la progettazione di un gioco matematico e la sua conseguente sperimentazione didattica.</li> </ul>	

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 saranno le schede-gioco per avviare la realizzazione di una "biblioteca di giochi matematici".

#### **Caratteristiche dei destinatari**

I destinatari del progetto sono prioritariamente gli alunni delle classi quarte di scuola primaria con maggiori difficoltà di apprendimento e/o provenienti da contesti caratterizzati da disagio socio-culturale.

#### **Metodologia e fasi di lavoro**

- Scegliere uno o più obiettivi del curriculum di matematica.
- Progettare un gioco matematico che concorra al raggiungimento degli obiettivi e del traguardo di competenza ad essi associato. Il gioco può consistere sia in un oggetto concreto che in un gioco - attività. È da privilegiare in ogni caso l'uso di materiali poveri o facilmente disponibili, come ad es. materiale di recupero.
- Aiutare gli alunni a realizzare il gioco.
- Predisporre una scheda – gioco che contenga: descrizione, regole ed immagini.
- Utilizzare il gioco inserendone l'uso nel percorso didattico.

#### **Risultati attesi**

In ambito metodologico, le attività proposte conducono gli alunni 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.

<b>Titolo modulo</b>	Giocando con la matematica - classe quinta
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi (scuola Primaria secondo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30
<b>Descrizione del modulo</b>	
<p>Questo modulo si basa sulla possibilità di apprendere anche concetti complessi (come possono essere quelli matematici) con un approccio ludico, dinamico, interattivo e costruttivo che possa intercettare e stimolare la motivazione dei bambini. Il gioco matematico lancia una sfida alla mente del bambino che la raccoglie proprio perché nel gioco il coinvolgimento della dimensione emozionale è forte. E' altresì il mezzo più adeguato per sviluppare il pensiero astratto. Nel gioco vengono esercitate, padroneggiate, consolidate molte abilità; quando gioca un bambino mette in atto strategie, inventa regole, attribuisce punteggi, si concentra, analizza, intuisce, deduce, utilizza cioè il pensiero logico e il ragionamento. In questo modo si diverte e mantiene in forma la mente.</p> <p>La finalità del modulo è promuovere atteggiamenti di curiosità e di riflessione, valorizzando la consapevolezza degli apprendimenti e 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, incoraggiare la pratica laboratoriale nell'insegnamento della matematica, favorire l'approccio interdisciplinare ai contenuti matematici, sviluppare dinamiche relazionali per lavorare in gruppo.</p>	

L'intervento intende:

- sostenere la metodologia della didattica laboratoriale attraverso la realizzazione di giochi matematici;
- contribuire al raggiungimento di obiettivi previsti nel curricolo di matematica per la classe, ed i corrispondenti traguardi per lo sviluppo delle competenze, attraverso la progettazione di un gioco matematico e la sua conseguente sperimentazione didattica. 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 saranno le schede-gioco per avviare la realizzazione di una "biblioteca di giochi matematici".

#### **Caratteristiche dei destinatari**

I destinatari del progetto sono prioritariamente gli alunni delle classi quinte di scuola primaria con maggiori difficoltà di apprendimento e/o provenienti da contesti caratterizzati da disagio socio-culturale.

#### **Metodologia e fasi di lavoro**

- Scegliere uno o più obiettivi del curricolo di matematica.
- Progettare un gioco matematico che concorra al raggiungimento degli obiettivi e del traguardo di competenza ad essi associato. Il gioco può consistere sia in un oggetto concreto che in un gioco - attività. E' da privilegiare in ogni caso l'uso di materiali poveri o facilmente disponibili, come ad es. materiale di recupero.
- Aiutare gli alunni a realizzare il gioco.
- Predisporre una scheda – gioco che contenga: descrizione, regole ed immagini.
- Utilizzare il gioco inserendone l'uso nel percorso didattico.

#### **Risultati attesi**

In ambito metodologico, le attività proposte conducono gli alunni 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.

<b>Titolo modulo</b>	Rinforzo delle competenze matematiche di base in chiave innovativa su "Spazio e figure"
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi (scuola secondaria inferiore primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

#### **Motivazioni della scelta**

Il progetto è dedicato al rinforzo delle competenze chiave in geometria sia delle figure piane sia dei solidi geometrici in coerenza con le attività curriculari, in modo da arricchirle e approfondirle. Ha lo scopo di migliorare, con interventi individualizzati di potenziamento, i livelli di conoscenza e competenze degli alunni nell'area delle discipline matematiche che studia le forme e lo spazio.

Gli interventi dell'azione sono progettati in modo da amplificare l'azione della scuola, garantendo alle studentesse e agli studenti lo sviluppo di una solida formazione iniziale che possa compensare svantaggi culturali, economici e sociali di contesto e costituisca il volano per la loro crescita come individui e come cittadini.

**Finalità**

La competenza matematica è l'abilità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Il progetto si prefigge di potenziare le competenze in ambito matematico allo scopo di migliorare i risultati delle Prove Invalsi ed avvicinare gli esiti alla media regionale.

L'attività del potenziamento risponde alla finalità della prevenzione del disagio e vuole offrire risposte ai bisogni differenziati degli alunni, per garantire loro pari opportunità formative, nel rispetto dei tempi e delle modalità diverse di apprendimento.

**Obiettivi formativi**

- Rinforzare e potenziare il metodo di studio e le abilità logico-matematiche, con un percorso didattico diversificato, individualizzato e attuato con apposite strategie.
- Interiorizzare e concettualizzare le conoscenze matematiche
- Applicare le conoscenze matematiche in contesti reali
- Accrescere la capacità di lavorare in gruppo attraverso la cooperazione e la discussione tra pari.

**Obiettivi di apprendimento**

Gli obiettivi di apprendimento sono quelli previsti dalle "Indicazioni per il Curricolo" per la scuola secondaria di primo grado inerenti al nucleo tematico "Spazio e figure".

**Strutturazione delle attività e caratteristiche dei partecipanti**

Le attività avranno luogo nei locali dell'Istituto Omnicomprensivo in orario extra curricolare. Gli studenti coinvolti saranno delle classi terze della scuola secondaria di primo grado.

**Metodologia**

Si evidenzia che il percorso formativo sarà realizzato attraverso metodologie didattiche innovative (problem posing/solving, didattica laboratoriale, case studies, ecc.) per stimolare maggiormente l'attenzione e l'interesse delle studentesse e degli studenti.

Il modulo sarà progettato in coerenza con le attività curricolari, in modo da arricchirle e approfondirle.

L'attività didattica sarà impostata in 'modo laboratoriale'. Sarà favorito il lavoro collettivo predisponendo modalità organizzative che prevedano interventi individualizzati, a piccoli gruppi.

I quesiti somministrati saranno formulati usando modelli geometrici, figure, immagini, testi, lavagna digitale, software didattici multimediali (Cabri, GeoGebra), esercizi interattivi.

**Risultati attesi**

Per ciascun intervento saranno previste specifiche azioni di valutazione degli apprendimenti scaturite dai risultati delle prove proposte. Le valutazioni iniziali, in itinere e finali, terranno conto dell'acquisizione delle competenze disciplinari.

<b>Titolo modulo</b>	Hi, friends!
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi (scuola secondaria inferiore primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30
<b>Descrizione modulo</b>	Il percorso formativo è imperniato sulla realizzazione di podcast con una doppia tematica: una su contenuti prettamente linguistici, attinenti al curriculum di lingua inglese, livello da A1 a A2 del QCRE; un'altra di divulgazione culturale, su aspetti poco noti della propria città.

I partecipanti saranno così protagonisti e divulgatori delle proprie acquisizioni linguistiche nella sezione "English Pills" del podcast; esploratori alla ricerca di tesori nascosti e poco conosciuti della propria città, Catania, e successivamente reporter/narratori nella sezione "Treasure Hunt". Questa sezione potrà essere utilizzata come audio guida turistica degli angoli della città esplorati, proponendo una sinergia alle istituzioni competenti per il turismo nella città.

Obiettivi del progetto sono lo sviluppo delle competenze comunicative in lingua inglese, l'acquisizione di nuove competenze tecnologiche, il miglioramento della consapevolezza culturale e interculturale negli alunni e nelle loro famiglie; la possibilità di rendere riutilizzabili i contenuti culturali realizzati.

#### **Ricadute didattiche**

La progettazione e realizzazione del prodotto amplia le conoscenze linguistiche e tecnologiche; il percorso che porta alla creazione del podcast è in sé un momento di apprendimento, che comporta arricchimento sul piano metacognitivo, della socializzazione, della condivisione, della motivazione. Il podcast realizzato in lingua inglese per una fruizione da parte di giovani e adulti di ogni parte del mondo dà significanza allo studio della lingua stessa, spesso percepito come di scarsa utilità nel contesto sociale degli alunni della nostra scuola.

#### **Prodotti finali**

File audio/video che possono essere scaricati su dispositivi portatili, come PC, lettore MP3, iPod, iPad, Tablet o smartphone, in modo da poterne fruire in diversi tempi e luoghi.

#### **Risultati attesi**

Innalzamento della competenza di base nella lingua inglese, con miglioramento dei risultati scolastici e eventuale conseguimento di certificazione esterna (Trinity GESE); miglioramento della percezione di sé in ambito tecnologico, in quanto protagonisti attivi nella produzione di contenuti da condividere.

#### **Modalità didattiche previste**

Conoscenza delle necessarie tecnologie per la realizzazione di un podcast attraverso la metodologia del learning by doing; recupero delle conoscenze linguistiche attraverso modalità lezione o flipped classroom; apprendimento attraverso l'esperienza e didattica laboratoriale; cooperative learning; didattica basata sulla creatività, sulla condivisione delle competenze e delle abilità, sul tutoraggio tra pari.

### **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**

È 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><b>TITOLI DI STUDIO oltre il titolo di accesso al ruolo</b> <b>MAX 30 PUNTI</b></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><b>TITOLI SPECIFICI (attinenti al corso)</b> <b>MAX 45 PUNTI</b></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 punto per corso fino a un max di 5 punti) PUNTI 5</p> <p>B6 - CERTIFICAZIONE INFORMATICA PUNTI 3</p>	
<p><b>ESPERIENZE PROFESSIONALI</b> <b>MAX PUNTI 50</b></p> <p>C1 - DOCENZA A TEMPO INDETERMINATO PUNTI 30 (2 punti per ogni anno fino ad un max di 30 punti)</p> <p>C2 - DOCENZA A TEMPO DETERMINATO (1 punto per ogni anno fino ad un max di 10 punti) PUNTI 10</p> <p>C3 - ATTIVITA' DI DOCENZA COME ESPERTO IN PROGETTI PON e POR (1 punto per ogni progetto fino ad un max di 5 punti) PUNTI 5</p> <p>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 5</p>	
<p><b>PUBBLICAZIONI</b> <b>MAX 5 PUNTI</b></p> <p>D1 - PUBBLICAZIONI ATTINENTI AL SETTORE DI PERTINENZA (1 punto per ogni pubblicazione fino a un max di 5) PUNTI 5</p>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• a parità di punteggio si terrà conto del voto conseguito nel medesimo corso di LAUREA/DIPLOMA</li> <li>• a parità di voto conseguito nel medesimo corso di LAUREA/DIPLOMA prederà il candidato più giovane</li> </ul>	

- 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, purché in servizio presso l'I.O. Pestalozzi di Catania.

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 21 dicembre 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)  
(documento firmato digitalmente)