



Ministero dell'Istruzione,
dell'Università e della Ricerca



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "80° BERLINGUER"

Sede legale e Segreteria: IV Traversa Cassano 28, 80144 Napoli – tel./fax 081.737.40.39

Presidenza: via Antonio Tagliamonte 106, 80144 Napoli – tel./fax 081.738.32.32

Scuola Infanzia – IV Traversa del Cassano, 28 tel.081.737.40.39 - Scuola Primaria – via A. Tagliamonte, 113 tel.081.19.70. 65.70

Scuola secondaria di I. grado – via A. Tagliamonte, 106 tel. 081.738.32.32

Codice Ministero NAIC82800R – Codice fiscale 80026760639 - Codice univoco fatturazione elettronica: UF94YD

e-mail ordinaria: naic82800r@istruzione.it – indirizzo Pec: naic82800r@pec.istruzione.it sito internet: www.icsberlinguer.gov.it

Prot.n. 4326/ A10 del 16.11.2017

Ai docenti
Al DSGA
Al personale ATA
Agli Atti
Al sito web

AVVISO PUBBLICO INTERNO

Oggetto: reclutamento **ESPERTI di DOCENZA, TUTOR d' Aula e REFERENTE PER LA VALUTAZIONE** interni all'istituzione scolastica corrispondenti ai percorsi formativi autorizzati nell'ambito del Progetto PON FSE 10.1.1A FSEPON-CA-2017-209 "**Per il mio successo scolastico formativo**" a.s. 2017/2018 – Fondi Strutturali Europei Pon "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento"- Avviso MIUR prot.n. 1862 del 16.09.2016 "Progetti di inclusione e lotta al disagio" – **CIG: ZB620D1B33 CUP: E61117000000006**

VISTO il 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;

VISTE le delibere degli OO.CC delibera n.8 del Collegio dei docenti n.72 del 12.10.2016 e delibera n. 3 del Consiglio di Istituto n.72 del 28.10.2016 di partecipazione al progetto

VISTA l'istanza di candidatura n. 30707 inoltrata su piattaforma GPU in data 11.11.2016 e protocollata del sistema SIF2020 con n.13279 del 17.11.2016

VISTA la pubblicazione delle graduatorie dei progetti valutati positivamente Nota MIUR AOODGEFID Reg.Uff.26418 del 26.06.2017

VISTA l'autorizzazione del progetto " Per il mio successo scolastico e formativo" con identificativo 10.1.1A-FSEPON-CA-2017-209 di cui alla nota MIUR Prot. n. AOODGEFID/31700 del 24 luglio 2017; finanziamento assegnato Euro 39.927,30

VISTA l'acquisizione al bilancio del Dirigente scolastico Decreto Prot.n. 3266/A10 del 12.09.2017

VISTO il D.l. 44/2001, art. 40 "Contratti di prestazione d'opera per l'arricchimento dell'offerta formativa"

VISTA la nota MIUR AOODGEFID Reg. Uff.34815 del 02.08.2017: chiarimenti relativi al conferimento degli incarichi con verifica preliminare in merito alla sussistenza di personale interno

VISTE le delibere degli OO.CC. n.12 del Collegio dei docenti n.81 del 12.10.2017 e n.14 del Consiglio di Istituto n.82 del 12.10.2017 : criteri di reclutamento risorse umane e ricognizione ed accertamento dei profili professionali richiesti interni all'istituzione scolastica

ACCERTATA la sussistenza di personale interno in possesso delle competenze specifiche richieste

CONSIDERATO che l'IC 80. BERLINGUER deve realizzare le attività del progetto di cui all'oggetto entro il 31.08.2018

Emana il seguente

AVVISO PUBBLICO INTERNO DI SELEZIONE PER TITOLI COMPARATIVI

per il reclutamento di **ESPERTI per la DOCENZA, TUTOR d'Aula e Referente per la Valutazione** in possesso di requisiti necessari per la realizzazione dei seguenti moduli formativi del progetto **“Per il mio successo scolastico e formativo”** a.s. 2017/2018 –Fondi Strutturali Europei Pon “ Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento” - Avviso MIUR prot.n. 1862 del 16.09.2016 “Progetti di inclusione e lotta al disagio”

Codice identificativo Progetto	Tipologia di modulo	Titolo Modulo	ore	destinatari	n.esperti	n. tutor	n. Referente per la Valutazione	
10.1.1A-FSEPON-CA-2017-209	Educazione motoria; sport, gioco, didattica	Educazione motoria for Kids	30	Alunni scuola primaria	1	1	1	
	Innovazione didattica e digitale	CodeLab	30	Alunni scuola primaria	1	1		
	Potenziamento delle competenze di base	La Magia del racconto	30	Alunni scuola primaria	1	1		
	Potenziamento delle competenze di base	Mangio bene.....Vivo meglio	30	Alunni scuola primaria	1	1		
Codice identificativo Progetto	Tipologia di modulo	Titolo Modulo	ore	destinatari	n.esperti	n.tutor		
10.1.1A-FSEPON-CA-2017-209	Educazione motoria; sport, gioco, didattica	SportMania	30	Alunni scuola secondaria di I. grado	1	1		
	Arte; scrittura creativa; teatro	Giù la maschera, si va in scena	30	Alunni scuola secondaria di I. grado	1	1		
	Potenziamento delle competenze di base	Smart English	30	Alunni scuola secondaria di I. grado	1	1		
	Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione delle vocazioni territoriali	Atelier Creativo Piccoli stilisti	30	Alunni scuola secondaria di I. grado	1	1		
TOTALE Risorse umane da reclutare					8	8	1	
Importo Autorizzato Progetto					Euro 39.927,30			

Compiti dell'incarico di pertinenza

A. Compiti di pertinenza dell' ESPERTO per la Docenza

- Partecipa agli incontri con il GOP propedeutici alla realizzazione delle attività progettuali
- predispone, in collaborazione con il Tutor ed il referente per la valutazione, una programmazione dettagliata dei contenuti dell'intervento, che dovranno essere suddivisi in moduli corrispondenti a segmenti disciplinari e competenze da acquisire

- elabora e fornisce ai corsisti dispense su argomenti trattati, schede di lavoro, materiali di approfondimento e quant'altro afferente alle finalità didattiche del progetto
- predispone alla fine di ogni modulo, in sinergia con il tutor ed il referente per la valutazione le verifiche previste per la valutazione delle conoscenze e delle competenze
- collabora con il Referente per la valutazione al bilancio delle competenze e alla valutazione/certificazione degli esiti formativi degli allievi
- si impegna a consegnare specifiche relazioni sull'andamento dell'attività svolta e sui risultati fino a quel momento conseguiti
- si impegna ad inserire sulla piattaforma GPU tutto quanto richiesto (programmazione dell'intervento, prove di verifica, materiali utilizzati, etc)
- redige relazione finale sull'intervento svolto

B. Compiti di pertinenza del TUTOR d'Aula

- Partecipa agli incontri con il GOP propedeutici alla realizzazione delle attività progettuali
- Rappresenta il collegamento didattico e organizzativo con il docente Esperto
- Garantisce l'efficienza e la regolarità delle attività tutorate
- Rappresenta il collegamento con il coordinatore delle classi di provenienza degli alunni, al quale fornisce tutte le informazioni utili per la valutazione degli alunni e la ricaduta didattica delle attività svolte
- Presenta al DS una relazione finale sullo svolgimento e l'efficacia delle attività
- Collabora con l'esperto per la redazione della prova finale e l'allestimento della performance finale
- Cura l'inserimento dell'anagrafica degli alunni nella piattaforma on line di gestione dei progetti PON GPU 2014-2020
- Cura il registro delle presenze degli allievi ed il caricamento dei dati su piattaforma GPU 2014-2020
- Verifica e segnala in tempo reale al Dirigente scolastico se il numero scende di oltre un terzo dello standard previsto
- Mantiene i contatti con le famiglie degli alunni per tutte le problematiche inerenti la frequenza e lo svolgimento del percorso formativo
- Cura la predisposizione e la consegna dei materiali (fotocopie, libri, cancelleria, etc..)
- redige relazione finale sull'intervento svolto

C. Compiti di pertinenza del Referente per la valutazione

- Garantisce, di concerto con i docenti esperti ed i Tutors di ciascun percorso formativo, la presenza di momenti di valutazione secondo le diverse esigenze didattiche e ne facilita l'attuazione
- Cura e coordina le iniziative di valutazione garantendo lo scambio e la circolazione dei risultati
- Predisporre strumenti per monitorare i risultati dell'intervento e registra, per ciascun destinatario, il livello raggiunto rispetto all'indicatore di risultato prescelto
- raccoglie dati osservativi sull'efficacia degli interventi, sul miglioramento delle competenze professionali dei destinatari, offrendo un feedback utile all'autovalutazione dei risultati raggiunti

- raccoglie dati osservativi sul prodotto e sul processo che l'azione formativa attiva sui destinatari e sui livelli di performance e di ricaduta sul segmento didattico curricolare
- Partecipa alle riunioni del GOP
- Produce Report per la rendicontazione degli esiti delle singole azioni realizzate e per un bilancio globale del progetto
- redige relazione finale sull'intervento svolto

Criteri di comparazione dei curricula e Modalità di selezione

La selezione avverrà mediante comparazione dei curricula pervenuti al Dirigente scolastico e con l'attribuzione di un punteggio predeterminato in relazione alla valutazione dei titoli di cui alla seguente tabella, come deliberato dagli OO.CC.: delibera n.12 del Collegio dei docenti n.81 del 12.10.2017 e delibera n. 14 del Consiglio di Istituto n.82 del 12.10.2017

- **Criteri Selezione Referente per la Valutazione e Tutor d'Aula**

	Titoli Valutabili	Punteggio	Punteggio Massimo
Titoli culturali	Diploma	5	5
	Laurea coerente con l'area di intervento	8	16
	Perfezionamento e/o Master di I. livello della durata di 1500 ore / 60 CFU	2	6
	Corsi di formazione attestati da Enti riconosciuti dal MIUR della durata minima di 30 ore coerenti con l'area di intervento	2	4
Certificazioni informatiche	Eipass/ ECDL 7 moduli	2	2
	Eipass Lim	4	4
Esperienze professionali	Esperienze di Referente per la Valutazione (funzione strumentale, progetti PON e POR)	8	16
	Esperienze di Tutor in progetti nell'ambito della Programmazione PON	8	16
	Docenza in progetti di inclusione e contrasto alla dispersione e al disagio sociale	3	6
TOTALE PUNTEGGIO		_____ / 75	

- **Criteria Selezione Esperti per la docenza**

	Titoli Valutabili	Punteggio	Punteggio Massimo
Titoli culturali	Laurea coerente con l'area di intervento	8	16
	Perfezionamento e/o Master di I. livello della durata di 1500 ore / 60 CFU	2	6
	Master di II. livello della durata di 1500 ore/60 CFU	3	3
	Corsi di formazione attestati da Enti riconosciuti dal MIUR della durata minima di 30 ore coerenti con l'area di intervento	2	4
Certificazioni linguistiche ed informatiche	Certificazioni di Lingua Inglese rilasciati da enti certificatori riconosciuti dal MIUR livelli lingua inglese B1, B2, C1, C2	Livello B1 = 2 Livello B2 = 3 Livello C1 = 5 Livello C2 = 6	6
	Eipass/ ECDL 7 moduli	2	2
	Eipass Lim	4	4
	Eipass Teacher	5	5
Esperienze professionali	Esperienze di esperto per la docenza in progetti nell'ambito della Programmazione PON	8	16
	Esperienze come altra figura di sistema in Progetti PON	6	12
	Docenza in progetti di inclusione e contrasto alla dispersione e al disagio sociale	3	6
Proposta progettuale		Punteggio Massimo	
<p>La proposta progettuale dovrà essere ampiamente dettagliata, con l'indicazione di quanto segue:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Finalità, Obiettivi di apprendimento articolati in conoscenze, abilità e competenze • Esiti attesi, indicandone la diretta ricaduta sulle attività curriculari • pratiche di insegnamento attraenti ed innovative, sostenute dalla ricerca e dall'implementazione di metodologie didattiche digitali e multimediali con conoscenza sicura della Piattaforma PON GPU 2014-2020 • trasferibilità nella pratica didattica quotidiana di metodologie e tecniche sperimentate l'intervento • strumenti, documenti ed ambienti virtuali (piattaforme didattiche, etc..) • sistema di monitoraggio, verifica, valutazione e autovalutazione • prodotto finale coerente la finalità del macroprogetto e lo specifico percorso svolto <p>in Allegato al presente Bando: <u>Modello B</u> quale schema di sintesi del progetto ammesso al finanziamento</p>		5	
TOTALE PUNTEGGIO		_____ / 85	

Tutte le domande, pervenute secondo le modalità ed i termini del bando, saranno oggetto di valutazione. L'attribuzione dell'incarico sarà effettuata a giudizio insindacabile del Dirigente Scolastico, mediante valutazione comparativa dei curricula, sulla base dei punteggi sopra indicati, al fine di elaborare la graduatoria dei candidati ammessi. L'incarico sarà conferito anche in presenza di una sola domanda purché la stessa sia rispondente alle esigenze progettuali ed ai requisiti di partecipazione indicati nel presente bando.

Al fine di garantire trasparenza e coinvolgimento delle professionalità **non sono conferibili incarichi di tipologia diversa.**

Sede, Periodo e Modalità di Svolgimento delle Attività

Le attività si svolgeranno presso la sede della Scuola Primaria, sita in via Tagliamonte, 113 Napoli e presso la sede della scuola secondaria di I. grado, sita in via Tagliamonte 106 dell'IC 80.Berlinguer.

I percorsi formativi saranno attivati in orario extracurricolare **a partire dal mese di Gennaio 2018** e dovranno essere conclusi **entro il 30.08.2018.**

Ciascuno modulo è strutturato per un totale di **n.30 ore** che saranno **articolate in n.10 lezioni** della durata di **3 ore ciascuna.**

Alla fine dei percorsi, coinvolgendo gli alunni partecipanti, è prevista una performance per documentare alle famiglie il percorso svolto di ampliamento dell'offerta formativa e la sua valenza educativa.

Compenso orario previsto

L'attività formativa sarà gestita a costi standardizzati secondo il Manuale di Gestione PON FSE 2014-2020. La figura professionale selezionata con il presente Avviso Pubblico Interno sarà pertanto corrisposta secondo il seguente compenso orario lordo omnicomprensivo:

Figura	Costo orario lordo omnicomprensivo
Esperto per la Docenza	Euro 70,00
Tutor d'Aula	Euro 30,00
Referente per la valutazione	Euro 23,22

Il monte orario previsto per la figura dell'Esperto per la docenza sarà di:

- Educazione motoria for Kids - 30 ore
- CodeLab – 30 ore
- La magia del racconto - 30 ore
- Mangio bene...vivo meglio - 30 ore
- SportMania - 30 ore
- Giù la maschera si va in scena - 30 ore
- Smart English - 30 ore
- Atelier Creativo Piccoli Stilisti – 24 ore

Il monte orario previsto per la figura del Tutor per la docenza sarà di:

- Educazione motoria for Kids - 30 ore
- CodeLab - 30 ore
- La magia del racconto - 30 ore
- Mangio bene...vivo meglio - 30 ore
- SportMania - 30 ore
- Giù la maschera si va in scena - 30 ore
- Smart English - 30 ore
- Atelier Creativo Piccoli Stilisti - 30 ore

-
Il monte orario previsto **per la figura del Referente per la Valutazione** sarà di 10 ore a modulo

La liquidazione del compenso previsto avverrà alla conclusione delle attività e soltanto a seguito dell'effettiva acquisizione da parte di codesta Istituzione scolastica dell'importo assegnato.

Sul compenso spettante saranno applicati i contributi previdenziali ed assistenziali e le ritenute fiscali nella misura prevista dalle vigenti disposizioni di legge.

Le figure professionali selezionate saranno assunte con contratto di prestazione d'opera intellettuale con la retribuzione lorda oraria sopra indicata.

L'incarico avrà durata sino agli adempimenti finali richiesti.

Modalità e Termini di presentazione delle candidature

Gli aspiranti Esperti di Docenza, Tutor d'Aula e Referente per la Valutazione dovranno far pervenire La propria istanza di partecipazione alla selezione **entro e non oltre le ore 12.00 del giorno 04/12/2017** a mano, in busta chiusa, presso l'ufficio di Segreteria dell'Istituto IC 80. BERLINGUER, IV Traversa del Cassano 28

L'istanza di partecipazione va redatta secondo il **Modello A** allegato al presente bando, indirizzata al Dirigente Scolastico dell'IC 80. BERLINGUER e corredata da:

- *curriculum vitae in formato europeo* dal quale risulti il possesso dei requisiti culturali e professionali richiesti;
- *Proposta progettuale* (per gli esperti)

Le domande pervenute dopo il termine fissato e/o incomplete non saranno prese in considerazione

Autorizzazione al trattamento dei dati personali e disposizioni finali

Ai sensi del D.Lgs 196 del 30/06/2003 la scuola si impegna al trattamento dei dati personali dichiarati solo per fini istituzionali e necessari per la gestione giuridica del presente Avviso pubblico.

Il responsabile del procedimento è il Dirigente Scolastico, il responsabile del trattamento dei dati personali è il D.S.G.A. d'Istituto.

Per quanto non espressamente indicato valgono le disposizioni ministeriali indicate nelle Linee Guida di attuazione degli interventi finanziati con i Fondi Strutturali – Autorità di Gestione GPU PON FSE 2014-2020.

Pubblicizzazione Bando

Il presente bando sarà reso pubblico mediante:

- affissione all'Albo dell'Istituto
- pubblicazione sul sito web istituzionale www.icsberlinguer.gov.it in "Albo pretorio online" e nella sezione dedicata "PON 2014-2020"

Risoluzione Contratto

Costituiscono motivo di risoluzione anticipata del contratto, previa motivata esplicitazione formale:

- la non veridicità delle dichiarazioni rese nella fase di partecipazione al bando;
- La violazione degli obblighi contrattuali;
- La frode o la grave negligenza nell'esecuzione degli obblighi e delle conduzioni contrattuali;

- Il giudizio negativo espresso dal GOP a seguito di azioni di monitoraggio e di valutazione relativo al rendimento formativo riguardante le capacità di gestione del gruppo classe, l'efficacia della comunicazione, l'applicazione di pratiche metodologiche e didattiche innovative, puntuale rispetto delle fasi di programmazione e di verifiche definite di intesa con il tutor, puntuale rispetto dell'orario di lavoro;
- la soppressione dell'azione formativa per assenza del numero minimo di alunni previsto.

ALLEGATI:

Vengono allegati al presente Avviso pubblico:

- **istanza di partecipazione – Modello A**
- **schema di sintesi del Progetto ammesso al finanziamento – Modello B**

Il Dirigente scolastico

Dott.ssa Giuditta De Rosa

Firmato ai sensi del Codice dell'Amministrazione digitale
e norme ad esso connesse



MODELLO A

“Istanza di partecipazione”

Pon FSE 2014-2020 Asse I “ Inclusion e Lotta al Disagio”

Titolo Progetto 10.1.1A FSEPON-CA-2017-209 “ Per il mio successo scolastico formativo” - a.s. 2017-2018

Al Dirigente scolastico dell'IC 80. BERLINGUER
di Napoli

Oggetto: Avviso Pubblico Interno per la Selezione di ESPERTI di DOCENZA, TUTOR d'Aula e REFERENTE PER LA VALUTAZIONE interni all'istituzione scolastica - Progetto PON FSE 10.1.1A FSEPON-CA-2017-209 “ Per il mio successo scolastico formativo” a.s. 2017-2018

Il/la sottoscritto/a Nome:..... Cognome:nato/a a(prov)
..... il/...../..... CF Residente a.....(prov.)
CAP Telefono..... Cell. Mail.....

CHIEDE

di partecipare alla selezione di cui all'oggetto per la figura professionale di:

Esperto per la docenza Tutor d'Aula Referente per la valutazione

Per il seguente modulo:

- _____

A tal fine, ai sensi degli articoli 46 e 47 del DPR 28 dicembre 2000 n.445, consapevole delle sanzioni penali previste dall'articolo 76 del medesimo DPR 445/2000, per le ipotesi di falsità in atti e dichiarazioni mendaci ivi indicate:

DICHIARA

1. di essere in possesso della cittadinanza italiana o di uno degli Stati membri dell'Unione europea;
2. di godere dei diritti civili e politici;
3. di non aver riportato condanne penali e non essere destinatario di provvedimenti che riguardano l'applicazione di misure di prevenzione, di decisioni civili e di provvedimenti amministrativi iscritti nel casellario giudiziale;
4. di non essere a conoscenza di essere sottoposto a procedimenti penali;
5. essere in possesso dei requisiti essenziali previsti dall'art. 1

Data _____

firma _____



MODELLO B

“Schema di Sintesi del progetto ammesso al finanziamento”

Pon FSE 2014-2020 Asse I “ Inclusion e Lotta al Disagio”

Titolo Progetto 10.1.1A FSEPON-CA-2017-209 “ Per il mio successo scolastico formativo” - a.s. 2017-2018

Codice Progetto	10.1.1A-FSEPON-CA-2017-209				
Titolo Progetto	Per il mio successo scolastico e formativo				
Macrofinalità educativa	<p>Il progetto intende attuare in un territorio periferico e “a rischio”, contrassegnato ovvero da un tessuto socio-culturale fortemente deprivato, e in una logica sistemica e di governance, ovvero di concertazione di priorità ed interventi con altre istituzioni scolastiche, enti ed associazioni locali, azioni di prevenzione e contrasto al fenomeno della dispersione e del fallimento scolastico precoce, di lotta al disagio e di inclusione sociale di target svantaggiati, contraddistinti da particolari fragilità. Il ventaglio di progettualità contemplate nel presente piano prevedono attività di innalzamento dei livelli di apprendimento nelle competenze di base, attività sportive, creative ed artigianali, azioni di sviluppo delle competenze digitali nonché di educazione all'utilizzo critico e consapevole dei social network. Le stesse verranno fortemente realizzate in contesti in situazione ovvero in modalità di apprendimento non formale ed informale, rispettando tempi e stili di apprendimento e caratterizzate dalla modalità del learning by doing, della ricerca-azione, del problem solving, dal tutoring, counseling e mentoring e da ambienti di apprendimento laboratoriali e mobili, potenziati dalla tecnologia e da tecniche e strategie didattiche innovative e digitali al fine di motivare gli alunni allo studio e alla scuola. In una dimensione più ampia il progetto consente di realizzare un'azione di respiro territoriale e qualificare la scuola quale comunità attiva aperta al territorio, laboratorio permanente di ricerca, sperimentazione e sviluppo, in grado di offrire alla sua utenza strutture, risorse ed azioni educative oltre i tempi classici della didattica, per la promozione della crescita e della coesione sociale ed un più significativo impatto complessivo sulla valorizzazione del territorio e la riduzione del divario socio-territoriale con altre aree della città.</p>				
MODULI					
Tipologia di modulo	Titolo Modulo	ore	destinatari	n.esperti	n. tutor
Educazione motoria; sport, gioco, didattica	Educazione motoria for Kids	30	Alunni scuola primaria	1	1
<p>Finalità: Il modulo si propone di potenziare l'intervento formativo sugli alunni puntando allo sviluppo della personalità implementando l'area sociale e della comunicazione verbale e non verbale, lavorando sull'integrazione e su percorsi di apprendimento strutturati. Le Attività Motorie rappresentano lo strumento ideale per affrontare i disagi socio ambientali e relazionali. La partecipazione alle attività di gruppo e di squadra è un'occasione per acquisire gli elementi psicofisici ed e i motivi necessari per una corretta e sana pratica sportiva. Il modulo si prefigge di promuovere lo sport come mezzo per migliorare la presa di coscienza del proprio corpo e della propria motricità, aumentando la fiducia nei propri mezzi e l'autostima, facilitando l'adozione di atteggiamenti positivi grazie ad esperienze di aggregazione, condivisione sociale e collaborazione. La principale finalità educativa risiede pertanto nei seguenti macroobiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • rafforzamento per gli alunni dell'educazione al corpo e dell'educazione del corpo 					

• sviluppo dell'interazione fra la sfera motoria e le altre sfere della personalità (sfera intellettuale; sfera sociale; sfera emotivo-affettiva).

Metodologie didattiche: Studio assistito di gruppo, Laboratori con produzione di lavori di gruppo, Counseling, Partecipazione a manifestazioni/eventi, Educazione fra pari

Target Alunni: Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio, Allievi con bassi livelli di competenze, Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare, Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali

Innovazione didattica e digitale	CodeLab	30	Alunni scuola primaria	1	1
---	----------------	-----------	-------------------------------	----------	----------

Finalità: In accordo con gli obiettivi strategici europei e quelli prioritari del progetto, il modulo prevede attività di coding alla scuola primaria attraverso l'impiego di strumenti semplici e modalità ludiche (gamification). Il coding stimola i bambini a pensare in modo creativo, a trovare la soluzione a problemi più o meno complessi, attraverso istruzioni che devono essere esplicitate in modo chiaro e preciso e li conduce ad una graduale acquisizione del pensiero computazionale. Le competenze acquisite, in un clima partecipativo e collaborativo, sono di carattere generale (sociali, tecniche, cognitive e logiche) e possono essere utilizzate in maniera trasversale nella varie materie di studio. Ciò rende gli alunni in grado di affrontare le problematiche che possono emergere e capaci di affrontare la società e le tecnologie del futuro, non come consumatori passivi, ma come utenti attivi. I principali obiettivi formativi del modulo sono pertanto: - sviluppare un diverso approccio al problem-solving attraverso il pensiero computazionale: avviando gli alunni verso l'astrazione e la ricerca di soluzioni alla complessità; - educare ad un utilizzo attivo e consapevole del computer, per comprendere i processi e i concetti della logica sottostante; - attraverso la dimensione ludica, l'esperienza e la costruzione personale, avviare i bambini alla progettazione di algoritmi.

Metodologie didattiche: Studio assistito di gruppo, Laboratori con produzione di lavori di Gruppo. Laboratori con produzione di lavori individuali, Counseling, Educazione fra pari.

Target Alunni: Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio, Allievi con bassi livelli di competenze, Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare, Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali

Potenziamento delle competenze di base	La Magia del racconto	30	Alunni scuola primaria	1	1
---	------------------------------	-----------	-------------------------------	----------	----------

Finalità: Conflittualità sociale, disoccupazione, dipendenze, dispersione, difficoltà di apprendimento, bullismo, scarsa integrazione, scarso rispetto delle regole, debole educazione alla legalità e alla cittadinanza attiva rappresentano i retroscena di scarsi risultati di apprendimento e bassi livelli di competenza linguistica nella lingua madre e non solo. Il modulo mira ad attuare interventi educativi finalizzati allo sviluppo e al potenziamento della competenza linguistica nella L1, dell'educazione alla legalità e alla cittadinanza attiva e democratica mediante modalità di apprendimento alternative ed attraenti ed in contesti non solo formali ma anche non formali ed informali. Le macrofinalità educative sottese al progetto sono pertanto: • Promuovere la competenza linguistico—comunicativa nella lingua madre • Potenziare l'autostima e la fiducia in se stessi • Promuovere l'autonomia • Sviluppare le capacità organizzative • Potenziare le capacità cognitive, di memoria e di risoluzione dei problemi • Sviluppare capacità di autocontrollo • Sviluppare le capacità relazionali • Promuovere la creazione di un clima positivo di collaborazione • Educare alla legalità e alla cittadinanza • consolidare il metodo di lavoro;

Metodologie didattiche: Studio assistito individualizzato, Laboratori con produzione di lavori di gruppo, Counseling, Educazione fra pari

Target Alunni: Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio, Allievi con bassi livelli di competenze, Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare, Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali

Potenziamento delle competenze di base	Mangio bene.....Vivo meglio	30	Alunni scuola primaria	1	1
---	------------------------------------	-----------	-------------------------------	----------	----------

Finalità: Il modulo è finalizzato all'educazione di una sana alimentazione e alla promozione della consapevolezza di un rapporto equilibrato con il cibo. Esso persegue pertanto i seguenti obiettivi formativi: Assumere un corretto e consapevole rapporto con il cibo comprendendo il legame fra la qualità dell'alimentazione e la qualità della vita • Acquisire la conoscenza del legame fra alimentazione e cultura • Considerare l'alimentazione come prevenzione e cura delle malattie • Acquisire la consapevolezza che l'alimentazione contribuisce alla crescita personale, culturale e umana • Riconoscere l'alimentazione come strumento di comunicazione, incontro, pensiero, condivisione, integrazione • Trarre piacere dagli stimoli offerti dal cibo • Incentivare l'iniziativa personale, la formulazione di opinioni e la promozione di giudizi indipendenti • Stimolare lo spirito di collaborazione e di emulazione positiva attraverso il lavoro di piccolo gruppo (cooperative learning) • Attivare una pluralità di rapporti che tengano viva la curiosità nei confronti della realtà circostante • Aumentare la fiducia nelle proprie capacità di progettazione, di sperimentazione e di produzione • Ampliare la gamma dei cibi assunti come educazione al gusto • Integrare le conoscenze disciplinari con conoscenze interdisciplinari. • Ampliare le conoscenze del territorio e delle tradizioni alimentari locali. • Imparare a leggere la realtà come un insieme di fenomeni percepiti attraverso i sensi. • Imparare a distinguere tra nutrizione e

alimentazione. • Sviluppare la capacità di confrontare • Imparare ad osservare, raccogliere dati e rielaborarli, anche con conoscenze di tipo statistico, creando tabelle e grafici. • Usare il computer per produzioni multimediali. • Imparare a problematizzare i propri apprendimenti, formulando ipotesi e verificandole • Imparare a conoscere i prodotti alimentari e classificarli secondo la loro funzione • Conoscere le norme igieniche dell'alimentazione • Imparare a leggere le etichette dei prodotti alimentari • Saper confrontare la propria alimentazione con quella del passato • Acquisire informazioni su problematiche specifiche quali la malnutrizione, l'obesità, l'alcolismo, il doping • Valorizzare, nell'ambito di una alimentazione equilibrata, i prodotti locali • Conoscere i problemi posti dalla globalizzazione, che incidono sull'offerta dei beni alimentari e conseguentemente sui comportamenti di consumo • Integrare le conoscenze disciplinari in conoscenze interdisciplinari.

Metodologie didattiche: Studio assistito di gruppo, Laboratori con produzione di lavori di gruppo, Counseling, Educazione fra pari, Visite di scoperta e osservazione del territorio

Target Alunni: Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio, Allievi con bassi livelli di competenze, Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare, Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali

Educazione motoria; sport, gioco, didattica	SportMania	30	Alunni scuola secondaria di I. grado	1	1
--	-------------------	-----------	---	----------	----------

Finalità: Il modulo si propone di potenziare l'intervento formativo sugli alunni puntando allo sviluppo della personalità implementando l'area sociale e della comunicazione verbale e non verbale, lavorando sull'integrazione e su percorsi di apprendimento strutturati. Le Attività Motorie rappresentano lo strumento ideale per affrontare i disagi socio-ambientali e relazionali. La partecipazione alle attività di gruppo e di squadra è un'occasione per acquisire gli elementi psicofisici ed emotivi necessari per una corretta e sana pratica sportiva. Il modulo si prefigge di promuovere lo sport come mezzo per migliorare la presa di coscienza del proprio corpo e della propria motricità, aumentando la fiducia nei propri mezzi e l'autostima, facilitando l'adozione di atteggiamenti positivi grazie ad esperienze di aggregazione, condivisione sociale e collaborazione. Il Laboratorio risulta essenziale per la creazione di spazi di relazione, di socialità ed inclusione accessibili a tutti. Il suo principale obiettivo è quello di promuovere l'attività motoria e sportiva quale mezzo per la crescita psico-fisica ed il miglioramento dei tradizionali processi di apprendimento e di formazione. Il Laboratorio intende valorizzare le risorse umane, strutturali ed organizzative dell'Istituto nel settore al fine di strutturare un servizio permanente di educazione socio-sportiva che deriva dalla verifica di quanto la formazione motoria e sportiva concorra alla crescita della personalità dell'individuo.

Metodologie didattiche: Laboratori con produzione di lavori di gruppo, Counseling, Partecipazione a manifestazioni/eventi, Educazione fra pari

Target alunni: Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio, Allievi con bassi livelli di competenze, Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare, Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali, Allievi bisognosi di azioni di orientamento

Arte; scrittura creativa; teatro	Giù la maschera, si va in scena	30	Alunni scuola secondaria di I. grado	1	1
---	--	-----------	---	----------	----------

Finalità: Partendo dall'assunto che la tecnica dell'improvvisazione è altamente creativa perché porta al contatto diretto con l'inconscio, il modulo proposto vuole porre al centro dell'attenzione il processo dinamico della messa in scena e il percorso stesso del Laboratorio, piuttosto che lo spettacolo in quanto "prodotto", affinché le emozioni che i partecipanti mettono in scena possano coinvolgere anche la sfera emotiva degli spettatori. L'obiettivo è quello di fornire ai ragazzi un metodo di analisi inusuale del testo narrativo, in quanto finalizzato alla destrutturazione dello stesso per la sua ricostruzione ai fini della rappresentazione. Attraverso la pratica si consente ai ragazzi di avvicinarsi in modo coinvolgente e stimolante alle problematiche della rappresentazione teatrale percorrendo le varie tappe (dalla scrittura, al contatto con lo spazio, gli oggetti, la scenografia, la coreografia, le musiche, le luci, etc.), accrescendo, quindi, la sensibilità degli allievi verso questo importante veicolo di comunicazione culturale. Le motivazioni al laboratorio teatrale sono strettamente riconducibili alle condizioni socio-culturali medio-basse del bacino di utenza della nostra scuola, alla presenza di allievi problematici, alla carenza di stimolazioni culturali e/o dal disinteresse per la scuola che non sempre è adeguata alle necessità di chi vive in condizioni di svantaggio oggettivo. Per i bambini e gli adolescenti è più facile comunicare ed esprimere le proprie emozioni con l'interpretazione e la drammatizzazione di personaggi teatrali. Mediante le pratiche teatrali è possibile favorire infatti il superamento dei problemi che normalmente accompagnano la crescita: la timidezza, il cattivo rapporto con il corpo in mutamento, l'eccessiva aggressività. L'esperienza teatrale stimola inoltre le diverse forme di apprendimento, potenziando ed indirizzando energie creative ed alimentando al contempo il gusto estetico e artistico. Il modulo vuole assolvere dunque ad un'importantissima funzione sociale ed educativa perseguendo finalità ed obiettivi formativi dell'istituto e gli obiettivi rilevati dalle Indicazioni Nazionali e che riguardano, dal punto di vista cognitivo: Italiano (comunicazione orale), Musica, Scienze Motorie, Arte e immagine; dal punto di vista educativo-formativo: Educazione alla convivenza civile, ed in particolare: Educazione alla cittadinanza e all'affettività. Il progetto viene realizzato in condivisione con il 30. C.D Parini di Napoli dotato di un teatro presso il quale verranno svolte alcune azioni del percorso e la manifestazione teatrale finale. I principali obiettivi del modulo sono: • educare alla comunicazione, alla socializzazione e alla capacità

di collaborazione nel gruppo, facilitare i rapporti interpersonali tra coetanei • promuovere la conoscenza e la consapevolezza del sé, del proprio mondo interiore, dell'autostima, del rapporto con il proprio corpo, imparando ad esercitare un controllo sulle proprie emozioni, superando difficoltà ed insicurezza. La "recita", inoltre, ha un enorme effetto benefico sulla timidezza e sull'inibizione. • Sviluppare le capacità creative, espressive e motorie interessate dalla mimica o dalle azioni attinenti alla scena da rappresentare • Sviluppare le capacità di ascolto, di concentrazione e di memoria • Sviluppare le competenze linguistiche, artistiche e musicali: Sviluppare la capacità di ascolto di testi verbali e non – Sviluppare la capacità di lettura di testi di vario tipo - Sviluppare la capacità di analisi di testi di vario tipo - Sviluppare la capacità di sintesi di testi di vario tipo - Sviluppare la capacità di interpretare in modo personale testi di vario tipo - Sviluppare la capacità di narrare in modo efficace aiutandosi con il gesto e l'espressione del volto - Sviluppare la capacità di transcodifica di un testo - Sviluppare la creatività personale sia nella fase di ideazione di un testo da drammatizzare, sia nel trovare soluzioni che lo rendano più efficacemente rappresentabile.

Metodologie didattiche: Studio assistito di gruppo, Laboratori con produzione di lavori di Gruppo, Partecipazione a manifestazioni/eventi, Educazione fra pari

Target Alunni: Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio, Allievi con bassi livelli di competenze, Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare, Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali

Potenziamento delle competenze di base	Smart English	30	Alunni scuola secondaria di I. grado	1	1
---	----------------------	-----------	---	----------	----------

Il progetto è finalizzato al potenziamento della competenza linguistico-comunicativa in lingua inglese di livello A1/A2, secondo i parametri previsti dall' European Common Framework for Languages, privilegiando in particolare la dimensione audio-orale e scritta attraverso l'impiego delle più moderne metodologie didattiche multimediali quali LIM, Ipadapplications, attività interattive su piattaforme digitali di simulazione di dialoghi-conversazioni, rappresentazioni, attività linguistiche agganciate a video musicali, trailers di film e cartoons. L'attivazione del modulo è concepita inoltre in termini fortemente orientativi al settore del turismo e grafica pubblicitaria in lingua inglese della scuola secondaria di II. Grado " Vittorio Veneto" coinvolta nel progetto. Il materiale didattico vedrà infatti l'impiego di spot pubblicitari, grafiche pubblicitarie in lingua inglese, brochure per il turismo, testi, inserti e dialoghi relativamente al turismo oltre che canzoni, storytelling, giochi in lingua inglese su googleapps, trailers musicali e filmici; Attraverso lo sviluppo della competenza comunicativa in lingua inglese il progetto mira al contempo allo sviluppo delle competenze di cittadinanza e di natura trasversale intrinseche ad un processo di insegnamento-apprendimento linguistico efficace, che vede il discente al centro di ogni fase dell'azione educativa, autore e attore del suo processo di apprendimento secondo una didattica costruttivista e metacognitiva. Le singole attività verranno scelte prestando attenzione all'età degli allievi, alla loro realtà linguistica e culturale, ai loro interessi e alla sua capacità di attivare strategie differenziate offrendo l'opportunità di usare la lingua in contesti comunicativi significativi, d'uso quotidiano in coppia o in gruppo (giochi linguistici, memorizzazioni, drammatizzazioni, dialoghi). Gli obiettivi primari del progetto sono pertanto: • sviluppo e potenziamento delle quattro abilità linguistiche di base Listening, Reading, Speaking, Writing in contesti situazionali autentici riferibili ad esperienze di vita quotidiana attraverso i suddetti materiali e mediante l'utilizzo di Googleapps / Apple apps per tablet e smartphone. • approfondire una riflessione metalinguistica e comparativa • Garantire una ricaduta scolastica positiva nella disciplina; • Offrire a tutti pari opportunità di successo formativo nella lingua inglese nel rispetto delle attitudini e inclinazioni di ciascuno • Sviluppare una competenza interculturale • Innalzare il livello di motivazione allo studio della lingua inglese • Orientare alla secondaria di II. Grado settore turismo e grafica pubblicitaria • Contestualizzare il percorso in lingua inglese in ambienti e percorsi didattici attuati dall'Istituto di istruzione secondaria Vittorio Veneto per il settore del turismo e grafica pubblicitaria.

Metodologie didattiche: Laboratori con produzione di lavori di gruppo, Counseling, Educazione fra pari Esperienza presso aziende/enti/ecc., Visite di scoperta e osservazione del territorio

Target Alunni: Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio, Allievi con bassi livelli di competenze, Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare, Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali, Allievi bisognosi di azioni di orientamento, Allievi bisognosi di accompagnamento e sostegno alla school-work transition e alla socializzazione al lavoro

Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione delle vocazioni territoriali	Atelier Creativo Piccoli stilisti	30	Alunni scuola secondaria di I. grado	1	1
--	--	-----------	---	----------	----------

Finalità: Atelier creativo Piccoli Stilisti è un laboratorio per lo sviluppo delle competenze chiave, uno spazio innovativo e modulare dove sviluppare un punto d'incontro tra manualità, artigianato, creatività e tecnologie e dove il learning by doing assume una forte valenza orientativa. Attraverso la didattica per competenze il modulo vuole rappresentare infatti un canale di introduzione all'indirizzo moda dell'istituto professionale Industria e artigianato, permettendo ai ragazzi della scuola secondaria di I. grado di esplorare se stessi, di dare riscontro ad una loro aspirazione, di esprimere la propria fantasia e creatività, di scoprire e creare il proprio stile personale. Gli alunni verranno guidati in un percorso che permetterà loro di disegnare modelli di vestiti ed accessori e di trasformare abiti già esistenti arricchendoli con nuovi accessori, oggetti anche di carta e/o riciclati. Alla fine del percorso sarà realizzata una sfilata

di tutto quanto è stato autoprodotta dagli studenti. Gli obiettivi primari del progetto sono: • introdurre a scuola il fascino dell'artigianato, del "maker" e dello sperimentatore, attraverso lo sviluppo negli alunni della consapevolezza che gli oggetti si possano progettare, creare, trasformare • scoprire l'utilizzo delle tecnologie digitali per la produzione artigianale • creare un ambiente dove fare esperienze per le competenze, che incoraggi la creatività, la manualità, il gioco, l'uso critico dei media e il pensiero progettuale impiegando anche le tecnologie; • creare un atelier di idee dove gli alunni apprendono e mettono in pratica curiosità e fantasia; un punto di incontro tra apprendimento formale e informale, tra materiali e strumenti, oggetti • promuovere una riflessione critica sul riciclo, il riuso e l'autoproduzione

Metodologie didattiche: Studio assistito di gruppo, Laboratori con produzione di lavori di Gruppo, Counseling, Partecipazione a manifestazioni/eventi, Esperienza presso aziende/enti/ecc.

Target alunni; Allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio, Allievi con bassi livelli di competenze, Allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare, Allievi con esiti scolastici positivi e problemi relazionali, Allievi bisognosi di azioni di orientamento, Allievi bisognosi di accompagnamento e sostegno alla school-work transition e alla socializzazione al lavoro