



Unione Europea

FONDI STRUTTURALI EUROPEI **pon** 2014-2020

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



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle Risorse Umane, Finanziarie e Strumentali
Direzione Generale per interventi in materia di Edilizia Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE DELL'UNIVERSITÀ E DELLA RICERCA

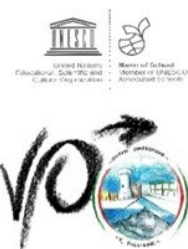
UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER IL LAZIO

ISTITUTO COMPRENSIVO "VITRUVIO POLLIONE"

Via E. Filiberto,73 – 04023 Formia (LT) – tel 0771/21193-fax 0771/322739

Distretto Scolastico n° 49 - C.F. 90027840595 - www.icpollione.it

e mail: ltic81300v@istruzione.it - ltic81300v@pec.istruzione.it



Formia, prot. e data vedi segnatura

Al sito web

All'Albo

Ai Docenti Interni

CUP: D87I17000780007

CIP: 10.2.5A-FSEPON-LA-2018-69

OGGETTO: BANDO DI RECLUTAMENTO TUTOR INTERNI CORSI DI FORMAZIONE di cui all' Avviso pubblico n. 4427 del 02/05/2017 *"Potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico"*. Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE). Obiettivo Specifico 10.2 *Miglioramento delle competenze chiave degli allievi* Azione 10.2.5. Azioni volte allo sviluppo delle competenze trasversali con particolare attenzione a quelle volte alla diffusione della cultura d'impresa. codice progetto 10.2.5A-FSEPON-LA-2018-69.

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

- Considerato** che il Programma Annuale 2018 è stato approvato dal Consiglio d'Istituto in data il 07-02-2018;
- Considerato** che nel Programma Annuale 2018 è stato inserito il progetto 10.2.5A-FSEPON-LA-2018-69;
- Visto** il regolamento concernente le "istruzioni generali sulla gestione amministrativo-contabile delle istituzioni scolastiche" Decreto Interministeriale 1° febbraio 2001, n. 44, con particolare riferimento all'articolo 6, comma 4;
- Visti** il D.lgs. 30 marzo 2001, n. 165 e il D.P.R. 8 marzo 1999, n.275;
- Vista** la nota Prot. n. AOODGEFID/0004427.02-05-2017 del MIUR – "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020. Avviso pubblico 4427 del 02/05/2017 *"Potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico"*. Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE). Obiettivo Specifico 10.2 *Miglioramento delle competenze chiave degli allievi* Azione 10.2.5. Azioni volte allo sviluppo delle competenze trasversali con particolare attenzione a quelle volte alla diffusione della cultura d'impresa.
- Visto** il Progetto all'uopo predisposto, denominato **"Progetto: My hometown: Formia"**, approvato: dal Collegio dei Docenti e dal Consiglio d'Istituto;
- Vista** la trasmissione on-line, tramite la piattaforma infotelematica GPU, all'Autorità di Gestione del Piano "de quo" in data il 09/07/2017 e l'inoltro del progetto/candidatura n. Piano 1003736,

Investiamo nel vostro futuro

I.C. "VITRUVIO POLLIONE"

C.F. 90027840595 C.M. LTIC81300V

AOO_LTIC_001 - IC VITRUVIO POLLIONE

Prot. 0011898/U del 29/12/2018 14:43:14 IV.5 - Progetti e materiali didattici





Unione Europea

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strumentali
Direzione Generale per interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

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

generata dal sistema GPU e firmata digitalmente dal Dirigente Scolastico, sulla piattaforma SIF in data il 28/07/2017, con attribuzione da parte del sistema del prot.n. 33939 del 30/07/2017;

Considerato che il Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca – Dipartimento per la Programmazione e la gestione delle risorse umane, finanziarie e strumentali - Direzione Generale per interventi in materia di edilizia scolastica, per la gestione dei fondi strutturali per l'istruzione e per l'innovazione digitale – Ufficio IV:

- con nota prot.n. AOODGEFID/7665 del 22.03.2018 ha pubblicato le graduatorie definitive regionali dei suddetti Progetti PON/FSE;
- con nota prot.n. AOODGEFID/8202 del 29.03.2018 ha autorizzato i suddetti Progetti PON/FSE per la Regione Lazio;
- con nota Prot. n. AOODGEFID/9284 del 10/04/2018 – notificata il 23/11/2018- ha comunicato a questa Istituzione Scolastica la singola autorizzazione del progetto e dell'impegno di spesa, attuando la sotto-azione 10.2.5A definita dal seguente codice progetto: 10.2.5A-FSEPON-LA-2018-69 pari ad € 29.810,00, prevedendo come termine di conclusione delle attività didattiche il 31 agosto 2019, ed entro il 31 dicembre 2019 la sua chiusura amministrativo-contabile,;

Considerato che gli OO CC si sono espressi relativamente ai criteri di selezione del personale da coinvolgere;

Rilevata la necessità di reclutare personale interno per ricoprire il ruolo di Tutor così come indicato dalla nota MIUR Prot. AOODGEFID/34815 del 2 agosto 2017;

DISPONE

il presente avviso pubblico avente per oggetto la formazione, mediante procedura comparativa per titoli e colloquio, di una graduatoria di esperti interni per l'attuazione delle azioni di formazione riferite all' Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE). Avviso pubblico 4427 del 02/05/2017 “Potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico”. Obiettivo Specifico 10.2 Miglioramento delle competenze chiave degli allievi Azione 10.2.5. Azioni volte allo sviluppo delle competenze trasversali con particolare attenzione a quelle volte alla diffusione della cultura d'impresa.

L'avviso è disciplinato come di seguito descritto.

Articolo 1

Finalità della selezione

Il presente avviso è finalizzato alla predisposizione di una graduatoria di tutor ai quali affidare le azioni di formazione volte alla riduzione del fallimento formativo precoce e della dispersione scolastica e formativa da attivare in questo Istituto nel periodo dal 01/05/2018 al 31/08/2019, per i seguenti percorsi formativi:



Unione Europea

**FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI**

pon
2014-2020



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strumentali
Direzione Generale per interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

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

Per la candidatura N. 1003736 sono stati inseriti i seguenti moduli:

Riepilogo moduli - 10.2.5A Competenze trasversali

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio	Dalle radici al futuro: Formia in multimedia	€ 5.682,00
Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile	'Hormiai', l'eccellente approdo: Scoprire, raccontare e vivere la città	€ 7.082,00
Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera	Welcome, Bienvenidas, Bienvenue: Benvenuto a Formia	€ 5.682,00
Sviluppo di contenuti curriculari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources)	Monumenti parlanti	€ 5.682,00
Produzione artistica e culturale	RICREA: Le ricchezze nascoste di Formia	€ 5.682,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 29.810,00

I moduli sono definiti secondo la seguente progettazione didattica:

Titolo modulo 1	Dalle radici al futuro: Formia in multimedia
Tipo Modulo	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio
Descrizione modulo	<p>La cittadinanza attiva costituisce un processo formativo di particolare rilevanza nella scuola. Emergono gli aspetti dell'identità e del pluralismo propri della formazione integrata che si attua nel rapporto con il territorio di vita. Ciò è inteso nella fisicità, nella relazionalità, nella comunicazione, nell'uso delle tecnologie. Il progetto persegue i motivi della formazione integrata per la cittadinanza attiva promuovendo e diffondendo nello specifico: 1) la cultura del territorio di vita; 2) la partecipazione corresponsabile alla tutela e promozione del patrimonio culturale. Si perseguono così obiettivi di conoscenza, espressività, comportamenti con il supporto delle tecnologie. Gli alunni saranno stimolati: 1) alla scoperta e al rispetto del patrimonio culturale di Formia; 2) a trasmettere le conoscenze acquisite e rielaborate con le tecnologie ai residenti, ai visitatori, a chiunque voglia incontrare Formia nelle sue bellezze paesaggistiche, culturali e archeologiche, dei borghi e del centro città, con le tradizioni culturali, arti, mestieri, usi, costumi.</p> <p>In particolare si intende offrire la possibilità di scoprire percorsi che illustrano la storia, la geografia, la cultura della città, attraverso una attenta analisi ambientale, non nella visione di una conoscenza segmentata dei "beni" culturali ma dell'intero patrimonio culturale della città, come spiega appunto l'UE nelle proprie Determinazioni, importando il modello europeo.</p> <p>Il progetto propone un percorso di creatività digitale come risorsa per far emergere il valore formativo delle tecnologie attraverso la sperimentazione/modellizzazione di metodologie didattiche innovative. La valorizzazione delle abilità e capacità nell'uso e nella gestione di dispositivi multimediali dei nativi digitali permette di cogliere una grande opportunità per rigenerare il sistema di istruzione ricollocando al centro del processo di insegnamento-apprendimento gli studenti. Gli ambienti di apprendimento digitali, infatti, per loro natura a struttura sistemico-reticolare, rendono possibile una didattica che valorizza la vocazione e il talento di ciascuno e, al contempo, l'approfondimento e il recupero, grazie ad una organizzazione della didattica collaborativa anche di più diretto</p>

Investiamo nel vostro futuro



Unione Europea

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strumentali
Direzione Generale per interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

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

impatto sull'utenza con l'utilizzo degli smartphone e dei tablet creando la possibilità di una visione diretta della realtà locale sollecitando il turismo culturale. L'obiettivo centrale del progetto di ricerca-azione è lo sviluppo di competenze di cittadinanza attraverso l'utilizzo delle nuove tecnologie. Gli obiettivi riguardano altresì: l'aumento della consapevolezza degli alunni nei confronti del territorio, l'educazione al rispetto ed alla valorizzazione degli stessi, la promozione del fare impresa insieme a sostegno del turismo attraverso la produttività e la creatività agevolando la condivisione di know-how ed esperienze, la scoperta e la reinvenzione degli spazi urbani, per rafforzarne lo spirito civico e il senso di appartenenza collettiva, l'utilizzo dei beni comuni ai fini aggregativi e di socializzazione, la valorizzazione delle particolarità di luoghi e spazi.

I giovani saranno stimolati alla conoscenza della vita della propria città/quartiere. La scelta del sito, e il racconto della realtà circostante, sarà il modo per manifestare la propria sensibilità rispetto al luogo di appartenenza. Tutti i partecipanti saranno coinvolti nel reperimento dei dati utili e nella loro successiva rielaborazione, nella ricerca ed esplorazione diretta e nei siti web.

Contenuti: Gli studenti saranno chiamati a raccontare i borghi di Castellone, Mola, Maranola, Castellonoro; i monumenti più significativi quali la Tomba di Cicerone, I Criptoportici, il tempio di Gianola; le principali attrazioni turistiche, realizzando i TAG che serviranno ai visitatori della zona scelta per conoscere il luogo.

Metodologia: Verranno utilizzate diverse metodologie come la progettazione partecipata, il brainstorming, la formazione frontale ed il laboratorio pratico. Sarà particolarmente curata la collaborazione degli attori coinvolti (studenti, docenti, genitori, enti e associazioni) che, attraverso spazi e momenti di elaborazione anche diversi, saranno coinvolti nell'ideazione e nella realizzazione del progetto. Saranno utilizzati: PC, videoproiettore, accesso a Internet, stampante, tablet, software.

Sono previste attività esterne svolte nella fase di ricerca nei borghi e presso i monumenti per sviluppare l'intreccio possibile, fattibile e stimolante di due realtà, la città digitale e la città reale.

Risultati attesi: Le conoscenze acquisite permetteranno agli studenti di sentirsi partecipi dello spazio in cui si vive, di approcciarsi alla tecnologia in modo costruttivo e di maturare le competenze a carattere innovativo; impareranno ad utilizzare programmi e strumenti che aumentano l'interesse e permetteranno di acquisire conoscenze e competenze di carattere innovativo. Gli studenti conosceranno quali sono gli strumenti da utilizzare per effettuare una ricerca di materiali ed informazioni relative ad un tema di loro interesse.

Inoltre, sapranno realizzare vetrine multimediali dove inserire i prodotti multimediali da loro creati. Conosceranno le tecniche per pianificare la promozione online del turismo on line e per gestire la comunicazione digitale.

Le verifiche saranno effettuate in itinere con questionari agli studenti, alle famiglie, agli utenti. Si utilizzerà il sistema di Swot analysis. La valutazione riguarderà: la rispondenza delle attività effettuate in rapporto agli obiettivi e ai contenuti prescelto; la effettiva valorizzazione del patrimonio culturale preso in esame; la chiarezza del percorso didattico; il percorso didattico interdisciplinare e le unità didattiche di apprendimento; il coinvolgimento dei partner esterni alla scuola nel percorso didattico; la creatività e l'innovazione delle produzioni e nei processi; la fattibilità e replicabilità della proposta didattica; la disseminazione dei risultati; il bilancio sociale.

Numero destinatari	15 Allievi (Primaria primo ciclo) 15 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30



Unione Europea

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strumentali
Direzione Generale per interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

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

Titolo modulo 2	'Hormiai', l'eccellente approdo: Scoprire, raccontare e vivere la città
Tipo Modulo	Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile
Descrizione modulo	<p>Il modulo progettuale si propone di costruire una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile attraverso un tour tra i borghi. Ciò trova motivazione, interessi, contenuti, nelle connotazioni di Formia che è infatti “approdo” di turismo e snodo di passaggio di turisti, che possono ammirare al contempo mare e montagna e godere dei benefici, insieme alla possibilità di realizzare “passeggiate” nella storia. La scuola è impegnata nell’educazione alla conoscenza per la tutela del patrimonio culturale e al “turismo sostenibile” in considerazione della finalità di sviluppo di una coscienza civica nella cittadinanza attiva e nell’educazione permanente. Ente locale, Scuola, Famiglia, Organizzazioni di turismo sociale, solidale e sostenibile hanno tutte una loro specifica responsabilità. Il turismo culturale promosso già nel 1° ciclo scolastico può sensibilizzare e formare: alla lotta all’inquinamento turistico che deturpa e sfrutta; alla valorizzazione del paesaggio, delle tradizioni, del folklore; al recupero di originalità, specificità, identità, qualità dei luoghi; all’incoraggiamento di un rinnovato pensiero di tutela del patrimonio culturale motivato da tensione etico-morale.</p> <p>La tutela del paesaggio, dell’ambiente, del mare, del patrimonio culturale religioso, del patrimonio culturale monumentale, dei siti archeologici di Formia devono determinare una nuova dimensione del visitatore, non prestando attenzione solo alla difesa e alla custodia, ma anche alle emozioni che veicola.</p> <p>Il progetto mira pertanto allo sviluppo di riflessioni sull’organizzazione sociale del territorio; sulle specificità delle comunità locali, sul rapporto tra le variabili culturali, sociali, antropologiche, organizzative di un territorio ed il suo ambiente naturale, sulla creazione di un modello di impresa educante e di un marketing che educa al rispetto e alla salvaguardia della città, ad un nuovo modello di impatto turistico che offra il massimo dei benefici alle comunità locali.</p> <p>Obiettivi: favorire il legame istruzione-educazione- turismo culturale-sviluppo sostenibile; favorire la partecipazione civica nel quadro di un modello di sviluppo intelligente per la città di Formia per contribuire all’innovazione e al rilancio della città promuovendo la loro attrattiva; incoraggiare la cooperazione scuola-famiglia-Comune- associazioni di territorio; aumentare la consapevolezza degli alunni nei confronti del territorio, al fine di educarli al rispetto ed alla valorizzazione degli stessi per poter promuovere attività a sostegno del turismo attraverso la produttività e la creatività degli studenti stessi; realizzare laboratori aperti nel territorio per condividere il bene comune e promuovere la coesione sociale e la costruzione di relazioni positive aumentando a livello locale occasioni di confronto fondate sui presupposti della corresponsabilità nella tutela degli spazi di vita e nella ricerca e definizione di un rinnovato “patto di convivenza” tra persone ed Istituzioni, alla cui base sta l’esercizio dei diritti ed il rispetto dei doveri.</p> <p>Contenuti: Viaggio nei percorsi dei borghi, paesaggi, monumenti, quadri, scavi, articolati nella biblioteca digitale elaborata dagli studenti. I contenuti diventano testi organici che determinano la realizzazione di spot e cartoon per educare al turismo sostenibile.</p> <p>Appio è il personaggio guida che accompagnerà turisti e viaggiatori facendo cogliere curiosamente le opportunità dei posti che visita, anche attraverso il contatto con la natura e l’ambiente: i quartieri storici di Castellone, Mola, Maranola, Castellonorato; le periferie di Castagneto, Trivio e Penitro in sviluppo; le chiese di S. Erasmo; S. Rocco; S. Luca con gli affreschi delle Madonne del Latte, S. Maria ad Martyres con il Presepe storico in terracotta policroma, Il Santuario della Madonna di Ponza; l’Acquedotto romano; il Muro di Nerva; i Criptoportici. Sono altresì previste le seguenti attività: storytelling e narrazione dei luoghi urbani e della memoria; ricerca di archivio e storica, utilizzo del web e di documentazione cartacea; progettazione e realizzazione di uno storyboard; sopralluoghi con utilizzo di telecamere, tablet, smartphone per catturare immagini, suoni e voci del quartiere;</p>

Investiamo nel vostro futuro



Unione Europea

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strumentali
Direzione Generale per interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

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

interviste agli abitanti dei luoghi; postproduzione ed editing audio-video; progettazione e stampa 3D; creazione di blog, sito internet. I ragazzi periodicamente pubblicheranno notizie sul giornale della Scuola, intervengono in Radio Formia e in TV locali con il telegiornale dei ragazzi favorendo la comunicazione non soltanto per la trasmissione di messaggi o di contenuti, ma per la costruzione di valori e di finalità educative condivise; per orientare, sostenere e indirizzare la comunicazione all'interno della scuola e tra scuola, famiglia e territorio; per unificare interessi e attività, promuovere la creatività e favorire una partecipazione responsabile e viva alla tutela del patrimonio culturale che è bene di tutti.

Il Progetto avrà proiezione pluriennale.

Metodologia: Il lavoro in classe sarà basato su una metodologia laboratoriale, di didattica attiva e atelieristica, rispettosa dei tempi e degli stili di apprendimento dei ragazzi. Partirà da una ricerca personale del ragazzo sui luoghi e sugli spazi di interesse, per comprendere e sviluppare la propria relazione con il territorio.

Le metodologie si configurano all'interno di innovative pratiche formative e didattiche quali: learning by doing, apprendimento attraverso il fare, role playing, dove gli studenti sono chiamati ad immedesimarsi in ruoli diversi per trovare soluzioni, outdoor training, per sviluppare l'attitudine necessaria a lavorare in modo strategico, brainstorming e problem solving.

Saranno utilizzati: tablets, smartphones, videocamere digitali con relativi accessori, notebook attrezzati, LIM, databank.

La valutazione riguarderà: la rispondenza delle attività effettuate in rapporto agli obiettivi e ai contenuti prescelti; la effettiva valorizzazione del patrimonio culturale preso in esame; la chiarezza del percorso didattico; il percorso didattico interdisciplinare e le unità didattiche di apprendimento; il coinvolgimento dei partner esterni alla scuola nel percorso didattico; la creatività e l'innovazione delle produzioni e nei processi; la fattibilità e replicabilità della proposta didattica; la disseminazione dei risultati; il bilancio sociale.

Le attività progettuali, in relazione ai risultati attesi, costituiscono innovazione nei contenuti, nella organizzazione, nelle strategie, nella produzione, nei coinvolgimenti. Gli studenti:

- Arricchiscono la proiezione pratica e produttiva dell'esperienza diretta, nel perseguimento dell'obiettivo formativo e valoriale della tutela e cura del patrimonio culturale con l'attenzione alla conoscenza e alla scoperta delle caratteristiche dei contenuti e delle tematiche, delle problematiche connesse alle dimensioni e realtà di vita, agli spazi, ai fenomeni e agli ambienti naturali, culturali e artistici;
- Valorizzano la pluralità dei linguaggi nell'informazione, conoscenza, espressività, produzione, che favorisce la comunicazione e l'educazione al bene comune e alla cittadinanza attiva;
- Apprendono ad usare le tecnologie come habitus culturale, relazionale, interattivo per lo sviluppo del turismo culturale;
- Interiorizzano ed esprimono comportamenti basati sulla cultura e sul rispetto dell'ambiente e della natura, dall'incontro-confronto intergenerazionale, inter e multiculturale.
- Connotano in modo nuovo ed originale l'interazione tra gli attori del processo di promozione della città e del turismo, per la divulgazione del patrimonio ambientale e culturale del territorio, con il supporto delle TIC.

Numero destinatari	15 Allievi (Primaria primo ciclo) 15 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30



Unione Europea

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strumentali
Direzione Generale per interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

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

Titolo modulo 3	Welcome, Bienvenidas, Bienvenue: Benvenuto a Formia
Tipo Modulo	Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera
Descrizione modulo	<p>“O temperate dulce Formiae litus” (Marziale): Il modulo prevede la creazione, in italiano e nelle lingue straniere studiate nell’Istituto Comprensivo “Vitruvio Pollione” (Inglese, Francese e Spagnolo), di guide turistiche e piantine stradali, per bambini e per adulti, per incuriosirli e coinvolgerli nella conoscenza dei luoghi che connotano la storia, la cultura, la vita di Formia. Questi documenti saranno accompagnati da proposte-gioco e da mappe che dovranno trasformare il viaggio stesso in un’avventura.</p> <p>Si vogliono raccontare gli ambienti e i monumenti, i paesaggi e la storia, la musica e l’arte, il folklore e le attività tipiche di Formia, attraverso produzione di materiale cartaceo e digitale con tutti i supporti che internet e la multimedialità offrono.</p> <p>Obiettivi: sviluppare la conoscenza del proprio territorio, della sua storia e delle sue potenzialità turistiche; sperimentare linguaggi espressivi diversi: fotografie, riproduzione di opere d’arte con tecniche diverse; attivare un apprendimento significativo attraverso uscite ed esperienze effettuate sul territorio; educare, attraverso la conoscenza, al rispetto del territorio; saper ricercare da fonti diverse informazioni per uno scopo preciso; saper produrre testi per uno scopo preciso; descrivere contenuti, luoghi, usi, costumi, documenti, personaggi; approfondire la conoscenza del territorio dal punto di vista storico, delle tradizioni, delle curiosità, della geografia, dell’antropologia, in modo da sentirsi appartenenti nell’identità delle radici e in futuro possa amarla, rispettarla e farla rispettare. Le “guide” e le “mappe” saranno essenziali nei percorsi e nelle narrazioni con didascalie e descrizioni in italiano, inglese, spagnolo, francese ciò sarà sviluppato nell’approccio inter-trans-multidisciplinare</p> <p>Contenuti: ricerca storica su fatti, eventi, tradizioni, personaggi, monumenti delle città; realizzazione di disegni e fotografie da inserire nelle guide e nelle mappe; stesura dei testi da inserire nelle guide e nelle mappe; costruzione di guide turistiche in formato tascabile nelle quattro lingue: italiano, inglese, francese e spagnolo, con pagine in braille per i non vedenti; mappe semplici ma che permettano di orientarsi, anche con un approccio giocoso e divertente; ZigZag City Guides; album con figurine che riportano le immagini storiche di Formia e le riproduzioni dei più importanti pittori della città (Geronimo Stabile, Antonio Sicurezza)</p> <p>La città sarà presentata per le singole specificità locali che si presenteranno e negli specifici percorsi di quartiere da personaggi guida, per esempio, da Ulisse (golfo), Appio Claudio (via Appia e caratteristiche degli ambienti attraversati), Cicerone (quartiere Castellone), Mamurra (quartiere di Gianola), l’imperatore Nerva (quartiere di Maranola), Vitruvio Pollione (quartiere di Mola.)</p> <p>Le mappe illustrate propongono vari itinerari tra musei, chiese, punti panoramici, siti archeologici, spiagge, luoghi dove degustare prodotti tipici.</p> <p>Metodologia: La metodologia adottata sarà quella attiva: brainstorming, (focalizzare un problema e lasciando emergere tante soluzioni originali quante sia possibile), problem solving (affrontare in modo razionale e costruttivo le difficoltà, sviluppare la capacità di imparare), role playing (il gioco di ruolo come metodo di animazione pedagogica in cui la memoria si coniuga con aspetti di creatività e identificazioni) e learning by doing (apprendere attraverso il fare).</p> <p>Il Digital Storytelling accompagnerà la narrazione dei luoghi urbani realizzata anche con strumenti digitali (web apps,...), organizzando i contenuti selezionati anche dal web in un sistema coerente, retto da una struttura narrativa, in modo da ottenere racconti costituiti da molteplici elementi di vario formato (video, audio, immagini, testi, map, utilizzando pc e altri nuovi media). Si effettueranno ricerche documentali e sopralluoghi</p> <p>Il monitoraggio delle attività si effettuerà:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sui comportamenti e sull’operatività connessa all’acquisizione di conoscenze

Investiamo nel vostro futuro



Unione Europea

**FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI**

pon
2014-2020



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strumentali
Direzione Generale per interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

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

	<p>- Sulla rilevazione degli aspetti connessi al metodo (ricerca-azione, lavoro in gruppi cooperativi, interdisciplinarietà, pubblicizzazione e organizzazione spazi e tempi)</p> <p>- Sulla relazionalità anche con i soggetti esterni e gli esperti del territorio</p> <p>- Sul clima dell'apprendimento.</p> <p>Consisterà in:</p> <p>- Osservazione degli alunni</p> <p>- Verifiche finali relative agli obiettivi proposti</p> <p>- Controllo e valutazione dei prodotti finali.</p> <p>La valutazione dell'esperienza riguarderà: l'arricchimento professionale dei docenti; l'efficacia della metodologia laboratoriale adottata; l'apprendimento degli alunni; l'impegno, l'interesse e la motivazione; la ricaduta formativa e di territorio; la capacità di collaborare nelle diverse attività proposte e nelle scelte sulla forma e i contenuti dei prodotti finali, nella vivacità degli scambi di scoperte.</p> <p>Risultati attesi: Il fondamentale risultato che ci si aspetta sarà la realizzazione di mappe navigabili e cartacee che potranno essere distribuite sotto forma di opuscoli. Attraverso il progetto saranno sviluppate capacità che troveranno applicazione anche nel quotidiano contesto scolastico e si riveleranno importanti per il futuro degli studenti negli aspetti della cittadinanza attiva. Altri risultati attesi:</p> <p>creazione di un clima di partecipazione e di collaborazione critica; organizzazione del lavoro di gruppo e del tutoring a scuola e nel territorio; valorizzazione di tutte le risorse umane; aumento del senso di responsabilità; utilizzo degli scambi relazionali come strumento per dare valore aggiunto ai lavori di tutela e presentazione del patrimonio culturale della città; costruzione attiva della conoscenza; sviluppo di abilità/competenze nell'uso delle nuove tecnologie; sviluppo di nuove capacità espressive negli alunni aiutati anche dal linguaggio tecnologico; sviluppo di abilità cognitive, favorendo la nascita di un atteggiamento attivo di apprendimento, anche in casi di difficoltà di apprendimento; sviluppo e potenziamento, attraverso l'apprendimento interattivo, della motivazione intrinseca all'apprendimento; sviluppo di competenze narrative e creative; diffusione della conoscenza del patrimonio culturale locale raccontandolo secondo lo sguardo e il punto di vista dei nostri giovani allievi cittadini.</p>
Numero destinatari	15 Allievi (Primaria primo ciclo) 15 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Titolo modulo 4	Monumenti parlanti
Tipo Modulo	Sviluppo di contenuti curricolari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources)
Descrizione modulo	<p>Il modulo prevede la strutturazione di un curriculum verticale, multi-inter-transdisciplinare, per educare al territorio e il territorio con contenuti di apprendimento e open educational resources quali: materiali, moduli di apprendimento, oggetti di apprendimento, articoli singoli.</p> <p>Si struttura nel recupero e affermazione di una concezione unitaria del patrimonio culturale che mette al centro il suo significato identitario. Le OER permetteranno l'aumento della documentazione disponibile, l'aumento della consapevolezza e promozione del territorio, il fare networking e costruire community, lo sviluppo di competenze e sostenibilità, la qualità.</p> <p>La conoscenza delle discipline svolge un ruolo fondamentale nell'educare al territorio, quindi ai valori e alle risorse dei luoghi, e nell'educare il territorio, sviluppando strumenti per interpretarlo, rappresentarlo, insegnarlo, gestirlo, tutelarlo, progettarne il futuro. Si</p>

Investiamo nel vostro futuro



Unione Europea

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strumentali
Direzione Generale per interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

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

propone una riflessione sull'apprendimento disciplinare, in verticale, attraverso diverse prospettive di analisi: il contributo delle discipline, attualità e trasversalità nei curricula didattici verticali (ad esempio la cittadinanza, l'interculturalità, la globalizzazione, la sostenibilità); l'impiego dei contenuti delle discipline in ambiente formativo; l'impiego degli strumenti, da quelli tradizionali a quelli innovativi legati all'utilizzo delle nuove tecnologie; lo sviluppo delle competenze trasversali ai saperi disciplinari.

Le attività di studio e ricerca sul patrimonio culturale tout court, di tipo materiale e immateriale, si sviluppano lungo tre linee di intervento, distinte nelle azioni, ma strettamente collegate tra loro: la conoscenza, la tutela e la valorizzazione.

L'obiettivo generale è preservare, promuovere e rendere accessibili tutti quegli elementi che concorrono a definire la cultura della nostra città: dalla lingua-dialetto, alla letteratura, dall'arte ai paesaggi naturali, dall'architettura all'artigianato, citando solo alcuni percorsi. A tal fine è necessario appunto migliorare lo studio e anche le tecniche di conservazione e rappresentazione, l'implementazione.

Si definiscono come obiettivi anche: promuovere la partecipazione democratica, la sostenibilità e la coesione sociale e per promuovere, sempre in ottica migliorativa e secondo i principi trasversali della cittadinanza attiva, la tutela e la cura del patrimonio culturale locale con uno studio disciplinare dedicato e finalizzato; incrementare la consapevolezza sui valori del patrimonio culturale quale risorsa condivisa, riducendo in tal modo il rischio di abusi e inquinamento, nonché di abbandono e deturpazione; sostenere il valore delle opere storiche, culturali e artistiche strettamente collegate a identità e valori della città e rappresentare il patrimonio culturale delle future generazioni; creare nuove opportunità di accesso al patrimonio culturale con le nuove tecnologie; promuovere una governance partecipativa del patrimonio culturale al fine di individuare e diffondere le migliori prassi; promuovere la trasmissione di competenze e conoscenze tradizionali tra le generazioni, nonché il loro impiego innovativo e il reciproco arricchimento tramite gli sviluppi scientifici e tecnologici

Per questo si punterà a: favorire il successo formativo di ciascun alunno, attivando apprendimenti cooperativi e comunità di pratiche; facilitare l'interdisciplinarietà attraverso la problematizzazione; realizzare attività di apprendimento in forma di laboratori; utilizzare le nuove tecnologie come supporto a una didattica che valorizza i diversi talenti, le diverse forme di intelligenza, i diversi stili cognitivi, le diverse fasce di età in continuità. Sul piano specifico della formazione degli insegnanti, il progetto si propone di sviluppare una ricerca azione

che parta dalle esperienze innovative trasformandole in modelli metodologici trasferibili in un processo graduale di diffusione e di contaminazione virtuosa di tutti i docenti. In questo disegno progettuale i docenti innovatori che costituiscono il gruppo iniziale di ricerca-azione diventeranno in una seconda fase tutor e formatori all'interno delle loro scuole ed anche con la possibilità di scambio delle competenze fra le scuole in rete nel territorio e fuori del territorio.

Contenuti: Facciamo parlare i monumenti nella interdisciplinarietà: le Torri di Castellone, Mola, Maranola e Castellonoro; il Cisternone; la Tomba di Cicerone; la villa di Mamurra, la fontana di S. Remigio, il Muro di Nerva, l'acquedotto Romano. Il progetto include attività esterne all'ambito scolastico: passeggiate nella città per conoscere e visitare i punti di interesse; visita ai luoghi e alle opere di interesse per realizzare foto e filmati utili per il prodotto finale; uscite per intervistare personaggi del quartiere e per reperire informazioni utili; attività di ricerca bibliografica e fotografica.

Metodologia: si utilizzerà una metodologia indirizzata alla scoperta, acquisizione, trasmissione delle informazioni in modo costante attraverso: il learning by doing, l'approccio a spirale; il costruttivismo, il cooperative learning. Attraverso tale modalità gli studenti saranno messi in condizione di apprendere attraverso l'azione. Tale metodologia consente ai ragazzi di accrescere spontaneamente la propria maturità e di implementare,



Unione Europea

**FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI**

pon
2014-2020



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strumentali
Direzione Generale per interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

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

	<p>grazie alla partecipazione in prima persona, le proprie conoscenze</p> <p>Si offrirà una possibilità di dialogo tra le capacità creative dei giovani ed il patrimonio locale, partendo dalla relazione con la città come luogo di costruzione delle identità civiche. La strategia sulla quale si interverrà sarà focalizzata sul concetto di scuola quale centro civico, polo di aggregazione per la popolazione. Intesa in tal senso, la scuola rappresenterà altresì un contesto di utilità sociale al servizio della comunità.</p> <p>Il monitoraggio delle attività si effettuerà con:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Osservazione degli alunni e produzioni. - Questionari e Swot Analysis. - Verifiche in itinere relative agli obiettivi proposti. - Interesse e partecipazione <p>La valutazione sarà svolta facendo riferimento agli obiettivi codificati considerando l'utilizzo adeguato delle risorse, la qualità dei percorsi di conoscenza, il coinvolgimento e la partecipazione delle famiglie e dell'extrascuola e la realizzazione dei percorsi educativi e formativi ad integrazione del curriculum scolastico. Riguarderà altresì i comportamenti e l'operatività connessa all'acquisizione di conoscenze; la rilevazione degli aspetti connessi al metodo (ricerca-azione, lavoro in gruppi cooperativi, interdisciplinarietà, pubblicizzazione e organizzazione spazi e tempi); la relazionalità anche con i soggetti esterni e gli esperti del territorio; il clima dell'apprendimento; il controllo e la valutazione dei prodotti finali. La valutazione sarà intesa come analisi del processo formativo degli studenti coinvolti, indagando quanto l'azione formativa sia riuscita a generare una trasformazione personale e di cittadinanza attiva nella pluralità dei linguaggi e nel curriculum verticale.</p> <p>Risultati attesi:</p> <p>Creare un gruppo di lavoro coeso ed efficiente; motivare, creare curiosità e sviluppo della partecipazione negli studenti con sensibilizzazione alla tutela del patrimonio culturale con proiezioni future; mettere in condizione gli alunni di utilizzare gli strumenti digitali e i software per facilitare il percorso di studio attraverso la conoscenza dell'ambiente di vita che diventa parte integrante del curriculum di studio; rafforzare le interazioni che si svolgono tra allievo e ambiente nell'ottica della cittadinanza attiva.</p>
Numero destinatari	15 Allievi (Primaria primo ciclo) 15 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Titolo modulo 5	RICREA: Le ricchezze nascoste di Formia
Tipo Modulo	Produzione artistica e culturale
Descrizione modulo	<p>La conoscenza dell'evoluzione e della connotazione urbanistica costituisce un importante obiettivo formativo inter-trans-multidisciplinare che promuove la cittadinanza attiva e l'espressività nell'educazione permanente e nella continuità scuola-famiglia-territorio. Il progetto mira a stimolare la sensibilità etica e civica dei ragazzi attraverso la riflessione sui concetti di sostenibilità ambientale, sociale, ecologica; a incoraggiare la conoscenza della musica, del folklore, delle leggende popolari, degli usi e costumi, dei documenti storici; alla riproduzione di reperti storici dipinti, anfore, ceramiche tipiche della cultura romana che raccontano la storia antica della nostra città.</p> <p>Il seguente progetto laboratoriale si propone come obiettivi: avvicinare gli studenti al mondo della progettazione urbana partecipata attraverso la collaborazione con architetti qualificati; usare le tecniche di realtà aumentata e di fabbricazione digitale; analizzare il contesto territoriale; effettuare rilievi nei siti di interesse; raccogliere testimonianze; realizzare eventi per far rivivere la storia e le tradizioni; organizzare insieme spazi didattici multi-modalità.</p>



Unione Europea

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strumentali
Direzione Generale per interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

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

Contenuti: ricognizione dei luoghi di interesse e adatti a modificazioni di funzione/utilizzo (sopralluoghi e valutazioni architettoniche); socializzazione, giochi, simbolismo; laboratorio di creazione di scenari possibili; animazioni; laboratori di stampa, pittura, ceramica; cori e danze popolari; raccolta di proverbi e di fotografie; rappresentazioni degli spazi urbani, plastici e riproduzioni cartacee e attraverso la manipolazione del legno, della creta, del materiale povero; copioni aventi a tema: ambiente naturale: borghi, boschi, mare, spiagge, eccellenze della cultura: museo, monumenti, gastronomia tradizionale: piatti e cibi della memoria locale, ricorrenze. Saranno svolte attività all'esterno con sopralluoghi di osservazione degli spazi urbani e di ogni sito e documento di interesse, attraverso una selezione ragionata e l'analisi critica dei ragazzi.

Nella parte iniziale del laboratorio i ragazzi acquisiranno le competenze di base per leggere e ripensare gli spazi, le opere, i documenti, le tradizioni. Successivamente, sulla base delle proposte creative dei gruppi si procederà a rafforzare le competenze tecniche, dalla progettazione alla produzione. I progetti verranno presentati alla Comunità scolastica e locale, con specifici incontri e manifestazioni.

Metodologia: Le metodologie utilizzate saranno il learning by doing e l'apprendistato cognitivo che promuovono: la partecipazione attiva degli studenti, il controllo costante e ricorsivo sull'apprendimento e l'autovalutazione, l'apprendimento in situazione e in gruppo.

Prevarranno, pertanto, metodologie didattiche che superano il tradizionale modello scolastico di lezione frontale e che stimolino la partecipazione attiva degli studenti, la promozione del lavoro in team, l'apprendimento attraverso attività esperienziali e ludiche (learning by playing) favorendo l'interesse e il coinvolgimento attivo degli studenti. Gli studenti saranno suddivisi in gruppi, ognuno dei quali avrà il compito di individuare il bene architettonico, testo, luogo da rappresentare. Verranno organizzate in stretta collaborazione con la scuola anche gli eventi di e nel territorio.

Verifiche e valutazione: Saranno oggetto di monitoraggio in itinere e valutazione: il miglioramento da parte degli alunni della capacità di agire in modo proattivo e collaborativo; il miglioramento dell'autoefficacia grazie al successo sperimentato mediante i lavori realizzati; l'incremento delle competenze tecnico-creative; il potenziamento delle competenze digitali; la promozione diretta da parte degli studenti della valorizzazione e dello sviluppo delle realtà locali territoriali nella loro accezione culturale, ambientale, enogastronomica, archeologica, artistica, religiosa; la modalità di divulgazione mediante siti web strutturati delle informazioni e del materiale di interesse storico-culturale del territorio

Risultati attesi: Riportare a scuola il fascino delle professioni artigiane, della storia, della tradizione musicale e folkloristica, renderle attuali e rivisitate grazie anche al supporto della tecnologia.

Sviluppare competenze per: ideare e ricreare nuovi prodotti; progettare e ricostruire oggetti e prototipi.

Aumentare il grado di coscienza dei ragazzi circa le caratteristiche, potenzialità e criticità degli spazi urbani della città.

Sviluppare sensibilità per la valorizzazione della realtà locale. Promuovere le principali eccellenze culturali, paesaggistiche, turistiche, artistiche, di Formia.

Creare relazioni tra scuola, pubbliche autorità, enti turistici locali, genitori, per lo sviluppo di progetti futuri. Replicare il progetto in altre Scuole, in rete e in altri contesti.

Replicare metodo e organizzazione del lavoro multi-modale e multi-tasking.

Numero destinatari	15 Allievi (Primaria primo ciclo) 15 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30



Unione Europea

**FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI**

pon
2014-2020

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



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strumentali
Direzione Generale per interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

Art. 2.

Figure professionali richieste

Laurea o Titolo equipollente o Esperto di settore di intervento riportato nell'art.1 nei rispettivi percorsi formativi

Art. 3

Requisiti generali di ammissione e modalità di valutazione della candidatura

La selezione degli esperti sarà effettuata, dalla Commissione di valutazione all'uopo costituita, a seguito di comparazione dei curricula presentati secondo quanto previsto dalle Linee Guida PON e di un colloquio orale con il candidato in base ai criteri di seguito indicati con relativo punteggio.

CRITERI TUTOR Mod. 1	PUNTEGGIO MINIMO	PUNTEGGIO MASSIMO
A. Diploma Scuola Secondaria 2° grado	REQUISITO CANDIDATURA	PER LA
B. Altro Diploma	-----	1
C. Esperienza informatica certificata	-----	6
D. Esperienze di docenza nel settore di pertinenza e sostegno al lavoro dei docenti	-----	5
E. Esperienze presso altri ENTI	-----	5
F. Partecipazione a corsi di formazione	0	5
G. Corsi di perfezionamento	0	5
H. Esperienze e conoscenze specifiche relative a collaborazioni e attività come referente di progetto	0	6
I. Pubblicazioni/Dispense didattiche/Lavori pubblicati su riviste attinenti al settore di pertinenza	0	5
J. Docenza/Tutoraggio in corsi di Formazione	0	6
K. Esperienze in collaborazioni e progetti specifici attuati positivamente nell'Istituto Comprensivo "V. Pollione"	0	6
Totale	0	50

CRITERI TUTOR Mod. 2	PUNTEGGIO MINIMO	PUNTEGGIO MASSIMO
----------------------	---------------------	----------------------

Investiamo nel vostro futuro



Unione Europea

**FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI**

pon
2014-2020



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strumentali
Direzione Generale per interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

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

	REQUISITO CANDIDATURA	PER LA
A. Diploma Maturità Magistrale		
B. Altro Diploma	-----	1
C. Docenza nella Scuola del 1° ciclo di istruzione per almeno 5 anni	-----	6
D. Esperienze di docenza e formazione nel sostegno e conoscenza del Braille	-----	5
E. Esperienze presso altri ENTI	-----	5
F. Partecipazione a corsi di formazione afferenti alla disciplina	0	5
G. Corsi di perfezionamento	0	5
H. Esperienze e conoscenze specifiche relative a collaborazioni con Enti e Associazioni	0	6
I. Pubblicazioni/Dispense didattiche/Lavori pubblicati su riviste attinenti al settore di pertinenza/Mostre	0	5
J. Docenza/Tutoraggio in corsi di Formazione – Esperienze di educatore	0	6
K. Esperienze su progetti specifici attuati positivamente nell'Istituto Comprensivo "V. Pollione"	0	6
Totale	0	50

CRITERI TUTOR Mod. 3	PUNTEGGIO MINIMO	PUNTEGGIO MASSIMO
A. Laurea in lingue e letterature straniere	REQUISITO CANDIDATURA	PER LA
B. Altra Laurea o Diploma	-----	1
C. Docenza in Lingua Francese per almeno 5 anni	-----	6
D. Esperienze di docenza nel settore di pertinenza e sostegno	-----	5
E. Conoscenza della Lingua Spagnola	-----	5
F. Partecipazione a corsi di formazione	0	5
G. Corsi di perfezionamento	0	5
H. Esperienze e conoscenze specifiche relative a collaborazioni e attività come referente di progetto	0	6
I. Pubblicazioni/Dispense didattiche/Lavori pubblicati su riviste attinenti al settore di pertinenza	0	5
J. Docenza/Tutoraggio in corsi di Formazione	0	6



Unione Europea

**FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI**

pon
2014-2020



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strutturali
Direzione Generale per interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

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

K. Esperienze su collaborazioni e progetti specifici attuati positivamente nell'Istituto Comprensivo "V. Pollione"	0	6
Totale	0	50

CRITERI TUTOR Mod. 4	PUNTEGGIO MINIMO	PUNTEGGIO MASSIMO
A. Diploma di Maturità Scientifica	REQUISITO CANDIDATURA	PER LA
B. Altro Diploma	-----	1
C. Competenze informatiche certificate	-----	6
D. Esperienze di docenza nel settore di pertinenza e sostegno al lavoro dei docenti	-----	5
E. Esperienze presso altri ENTI	-----	5
F. Partecipazione a corsi di formazione	0	5
G. Corsi di perfezionamento	0	5
H. Esperienze e conoscenze specifiche relative a collaborazioni e attività come referente di progetto	0	6
I. Pubblicazioni/Dispense didattiche/Lavori pubblicati su riviste attinenti al settore di pertinenza	0	5
J. Docenza/Tutoraggio in corsi di Formazione	0	6
K. Esperienze su collaborazioni e progetti specifici attuati positivamente nell'Istituto Comprensivo "V. Pollione"	0	6
Totale	0	50

CRITERI TUTOR Mod. 5	PUNTEGGIO MINIMO	PUNTEGGIO MASSIMO
A. Diploma Maturità Magistrale	REQUISITO CANDIDATURA	PER LA
B. Altro Diploma	-----	1
C. Docenza nella Scuola del 1° ciclo di istruzione per almeno 5 anni	-----	6
D. Esperienze di docenza e formazione nel sostegno e conoscenza del Braille	-----	5
E. Esperienze presso altri ENTI	-----	5



Unione Europea

**FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI**

pon
2014-2020



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strumentali
Direzione Generale per interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

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

F. Partecipazione a corsi di formazione afferenti alla disciplina	0	5
G. Corsi di perfezionamento	0	5
H. Esperienze e conoscenze specifiche relative a collaborazioni con Enti e Associazioni	0	6
I. Pubblicazioni/Dispense didattiche/Lavori pubblicati su riviste attinenti al settore di pertinenza/Mostre	0	5
J. Docenza/Tutoraggio in corsi di Formazione – Esperienze di educatore	0	6
K. Esperienze su progetti specifici attuati positivamente nell'Istituto Comprensivo "V. Pollione"	0	6
Totale	0	50

Verrà effettuata una valutazione e selezione dei curricula presentati a cura di una commissione all'uopo nominata dopo la scadenza dell'avviso, assegnando un punteggio come di seguito riportato:

- **VOCE F e G):** si valuta un 1 punto a corso per un max di 5 corsi
- **VOCE I):** si valuta un 1 punto a pubblicazione/dispensa/lavoro pubblicato per un max di 5 prodotti, anche digitali.
- **VOCE H-J):** si valuta un 1 punto a esperienza per un max di 6 punti. Gli indicatori di riferimento per poter valutare la positività del corso sono: risultato positivo, coinvolgimento esteso, valenza di implementazione; produzione; bilancio sociale, innovazione.

Ogni esperto potrà presentare la propria candidatura per un solo modulo previsto dal piano formativo afferenti al proprio profilo professionale.

Per il modulo al quale si candida, l'esperto dovrà presentare uno specifico progetto didattico.

La valutazione dei titoli è integrata con la valutazione del colloquio finale. La commissione potrà attribuire ulteriori 50 punti sulla base dei seguenti criteri:

- Insufficiente conoscenza della normativa di gestione del progetto FSE **0 PUNTI**
- Mediocre conoscenza della normativa di gestione del progetto FSE **10 PUNTI**
- Sufficiente conoscenza della normativa di gestione del progetto FSE **20 PUNTI**
- Ottima conoscenza della normativa di gestione del progetto FSE **50 PUNTI**

La valutazione della Commissione è insindacabile

In ogni caso, per l'ammissione alla selezione i candidati devono produrre apposita dichiarazione di:

- essere in possesso della cittadinanza italiana o di uno degli Stati membri dell'Unione europea;
- godere dei diritti civili e politici;
- non aver riportato condanne penali e non essere destinatario di provvedimenti che riguardano l'applicazione di misure di prevenzione, di decisioni civili e di provvedimenti amministrativi iscritti nel casellario giudiziale;
- essere a conoscenza di non essere sottoposto a procedimenti penali;
- essere in possesso dei requisiti essenziali per effettuare attività di tutoraggio nelle discipline per le quali si candida.

Ai sensi del DPR 445/2000 le dichiarazioni rese e sottoscritte nel curriculum vitae o in altra documentazione hanno valore di autocertificazione. Potranno essere effettuati idonei controlli, anche a campione, sulla veridicità delle dichiarazioni rese dai candidati. Si rammenta che la falsità in atti e la dichiarazione mendace, ai sensi dell'art. 76 del predetto DPR n. 445/2000 e successive modifiche ed integrazioni, implica



Unione Europea

**FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI**

pon
2014-2020



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strumentali
Direzione Generale per interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

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

responsabilità civile e sanzioni penali, oltre a costituire causa di esclusione dalla partecipazione alla gara ai sensi dell'art. 75 del predetto D.P.R. n. 445/2000. Qualora la falsità del contenuto delle dichiarazioni rese fosse accertata dopo la stipula del contratto, questo potrà essere risolto di diritto, ai sensi dell'art. 1456 c.c. 5. I suddetti requisiti devono essere posseduti alla data di scadenza del termine utile per la proposizione della domanda di partecipazione. L'accertamento della mancanza dei suddetti requisiti comporta in qualunque momento l'esclusione dalla procedura di selezione stessa o dalla procedura di affidamento dell'incarico o la decadenza dalla graduatoria.

Art. 4

Compensi

Il compenso massimo per tutor interni come stabilito dalla nota ministeriale prot. n. AOODGEFID/34815 del 2 agosto 2017, è pari € 30,00 lordo stato, tale compenso comprende tutti gli oneri fiscali, previdenziali e assistenziali a carico di ambedue le parti (Amministrazione e Esperto).

Art. 5

Domanda di ammissione, valutazione dei requisiti e costituzione delle graduatorie

Potrà essere presentata candidatura da ogni tutor per tutti i moduli indicati nella tabella di cui all'art. 1 del presente avviso (l'amministrazione si riserva di attribuire un massimo di 1 modulo per ogni tutor). La domanda di partecipazione dovrà essere redatta, autocertificando in maniera dettagliata i requisiti essenziali di ammissione indicati nel modello di candidatura (Allegato 1). Alla domanda, debitamente sottoscritta, dovranno essere acclusi, pena esclusione, copia di un documento di identità valido, il curriculum vitae in formato Europeo che dovrà essere prodotto e sottoscritto con espressa dichiarazione di responsabilità ai sensi del D.P.R. 445/00 art. 21; 47; 76, compreso di autorizzazione al trattamento dei dati personali ai sensi e per gli effetti del Decreto Legislativo 196/2003 e s.m.i.e. La domanda di partecipazione dovrà pervenire, entro e non oltre le ore 12:00 dell'ottavo giorno dalla pubblicazione del presente avviso. In formato digitale esclusivamente all'indirizzo di posta elettronica certificata (PEC) – Itic81300v@pec.istruzione.it firmata digitalmente oppure firmata in originale e scansionata. In alternativa in formato cartaceo al protocollo ISTITUTO COMPRENSIVO Pollione Via E.Filiberto,73 – 04023 Formia (LT). L'Amministrazione declina ogni responsabilità per perdita di comunicazioni imputabili a inesattezze nell'indicazione del recapito da parte del concorrente, oppure a mancata o tardiva comunicazione di cambiamento dell'indirizzo indicato nella domanda, o per eventuali disguidi comunque imputabili a fatti terzi, a caso fortuito o di forza maggiore. La Commissione di valutazione sarà nominata successivamente alla scadenza del presente avviso. Le graduatorie provvisorie saranno pubblicate sul sito internet della Scuola <http://www.icpollione.it/>. Le condizioni di svolgimento dei corsi (monte ore, sedi, orari, programmi, etc.) verranno stabilite di volta in volta dalla Scuola sede di corso e dovranno essere accettate incondizionatamente dagli interessati.

Articolo 6

Validità temporale della selezione.

Le graduatorie predisposte tramite il presente avviso saranno utilizzate per tutte le iniziative formative che riguarderanno il progetto 10.2.5A-FSEPON-LA-2018-69.

Articolo 7

Responsabile del procedimento

Ai sensi di quanto disposto dall'art. 5 della legge 7 agosto 1990, n. 241, il responsabile unico del procedimento di cui al presente Avviso di selezione è il Dirigente Scolastico, dott.ssa Annunziata Marciano.



Unione Europea

**FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI**

pon
2014-2020



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strumentali
Direzione Generale per interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

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

Articolo 8

Trattamento dei dati personali

Ai sensi e per gli effetti dell'art.13 del DLGS 196/2003 i dati personali forniti dai candidati saranno oggetto di trattamento finalizzato a adempimenti connessi all'espletamento della procedura selettiva. Tali dati potranno essere comunicati, per le medesime esclusive finalità, a soggetti cui sia riconosciuta, da disposizioni di legge, la facoltà di accedervi.

Articolo 9

Pubblicità

Il presente bando è pubblicato sul sito internet di questa Istituzione scolastica <http://www.icpollione.it/>

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

(dott.ssa Annunziata Marciano)

Documento informatico firmato digitalmente ai sensi del D. Lgs n. 82/2005