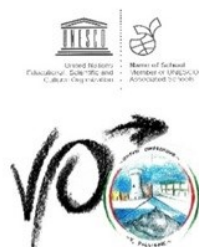




MINISTERO DELL'ISTRUZIONE DELL'UNIVERSITÀ E DELLA RICERCA
UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER IL LAZIO
ISTITUTO COMPRENSIVO "VITRUVIO POLLIONE"
Via E. Filiberto, 73 – 04023 Formia (LT) – tel 0771/21193-fax 0771/322739
Distretto Scolastico n° 49 - C.F. 90027840595 - www.icpollione.it
e mail: ltic81300v@istruzione.it - ltic81300v@pec.istruzione.it



Formia, prot. e data vedi signature
Al sito web
All'Albo
Ai Docenti Interni

CUP: D87I17000790007

CIP: 10.2.2A-FdRPOC-LA-2018-8

OGGETTO: BANDO DI RECLUTAMENTO TUTOR INTERNI CORSI DI FORMAZIONE di cui all' Avviso pubblico per lo sviluppo del pensiero logico e computazionale e della creatività digitale e delle competenze di "cittadinanza digitale", Prot. 2669 del 03/03/2017. In coerenza con Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE) - Obiettivo Specifico 10.2 – Azione 10.2.2. sottoazione 10.2.2A "Competenze di base". Codice progetto 10.2.2A-FdRPOC-LA-2018-8.

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 10.2.2A-FdRPOC-LA-2018-8;
- 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. 2669 del 03/03/2017 Programma Operativo Complementare "Per la Scuola. Competenze e ambienti per l'apprendimento» 2014-2020" Asse I – Istruzione – Fondo di Rotazione. In coerenza con Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE) - Obiettivo Specifico 10.2 – Azione 10.2.2. sottoazione 10.2.2A "Competenze di base". Avviso pubblico per lo sviluppo del pensiero logico e computazionale e della creatività digitale e delle competenze di "cittadinanza digitale".
- Visto** il Progetto all'uopo predisposto, denominato "**Progetto: P.I.S.T.E. (Progettualità/Internet/Sviluppo/Tecnologie/E community) per la cittadinanza digitale**", approvato: dal Collegio dei Docenti Estratto Verbale n. 4 Cdel 12/05/2017 e dal Consiglio d'Istituto Estratto Verbale n. 4 del 01/04/2017;
- Vista** la trasmissione on-line, tramite la piattaforma infotelematica GPU, all'Autorità di Gestione del Piano "de quo" in data il 14/05/2017 17:40 e l'inoltro del progetto/candidatura n. Piano 38737, generata dal sistema GPU e firmata digitalmente dal Dirigente Scolastico, sulla piattaforma SIF in data il 25/05/2017, con attribuzione da parte del sistema del prot.n. 13952 del 26/05/2017;

I.C. "VITRUVIO POLLIONE"
C.F. 90027840595 C.M. LTIC81300V

AOO_LTIC_001 - IC VITRUVIO POLLIONE

Prot. 0011906/U del 31/12/2018 08:37:48 IV.5 - Progetti e materiali didattici

Investiamo nel vostro futuro



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/28234 del 30/10/2018– 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 10.2.2A definita dal seguente codice progetto: 10.2.2A-FdRPOC-LA-2018-8 pari ad € 24.993,60, 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 al Programma Operativo Complementare "Per la Scuola. Competenze e ambienti per l'apprendimento» 2014-2020" Asse I – Istruzione – Fondo di Rotazione.

In coerenza con Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE) - Obiettivo Specifico 10.2 – Azione 10.2.2. sottoazione 10.2.2A "Competenze di base". Avviso pubblico per lo sviluppo del pensiero logico e computazionale e della creatività digitale e delle competenze di "cittadinanza digitale", Prot. 2669 del 03/03/2017.

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 01/12/2018 al 31/08/2019, per i seguenti percorsi formativi:

Per la candidatura N. 38737 sono stati inseriti i seguenti moduli:

Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Lo zainetto digitale: la scuola nella "rete" per lo sviluppo dell'Intelligenza digitale	€ 10.164,00
Competenze di cittadinanza digitale	Costruttori di cittadinanza attiva digitale	€ 9.747,60
Competenze di cittadinanza digitale	Cyber cittadini crescono	€ 5.082,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 24.993,60

I moduli sono definiti secondo la seguente progettazione didattica:



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, il Finanziario e Strumentali
Direzione Generale per interventi in materia di Edilizia
Scuolastica 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 1	Lo zainetto digitale: la scuola nella “rete” per lo sviluppo dell’Intelligenza digitale
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Descrizione modulo	<p>“Lo zainetto digitale” che si propone intende mettere insieme sensibilità e algoritmi, ideazione fantastica e produttività tecnologica per lo sviluppo delle competenze previsto anche dal programma comunitario Europa Creativa 2014-2020.</p> <p>La Creatività Digitale è un ambito che deve misurarsi quotidianamente con le tecnologie per la didattica in continuo aggiornamento; ciò perché il pensiero creativo accompagna di per sé l’apprendimento significativo dei nativi digitali.</p> <p>Lo zainetto digitale che si propone intende mettere insieme sensibilità e algoritmi, ideazione fantastica e produttività tecnologica per lo sviluppo delle competenze previsto anche dal programma comunitario Europa Creativa 2014-2020.</p> <p>L’esperienza, infatti, trova sviluppo nella didattica attiva in aula, nella ricerca azione e nella progettazione anche trasversale a tutte le discipline come metodo che offra a studenti, docenti, genitori, un quadro sistemico dove realizzare gli interventi che portino allo sviluppo pratico ed efficace del pensiero computazionale. Gli apprendimenti nelle varie discipline seguiranno i concetti fondamentali, quali:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sequenza: le attività saranno espresse attraverso una serie consecutiva di singoli step o istruzioni. • Ciclo: la medesima sequenza sarà eseguita in maniera iterativa. • Evento: il verificarsi di un’azione porterà conseguentemente allo sviluppo di un’altra azione. • Parallelismo: sequenze diverse saranno eseguite nello stesso tempo. • Condizione: saranno prese decisioni sulla base del verificarsi di determinate situazioni. • Dati: sono valori da salvare, recuperare e modificare durante l’esecuzione di un programma per determinare e potenziare gli apprendimenti. <p>Si individuano come obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Acquisizione degli strumenti e conoscenza dei percorsi didattici per avvicinare gli studenti all’uso educativo delle tecnologie - Acquisizione di attitudini del pensiero computazionale (esprimere se stessi, la propria creatività e dire qualcosa di sé agli altri; essere connessi nel senso di saper comunicare e lavorare con gli altri per raggiungere un obiettivo o una soluzione condivisa; saper porre domande e sviluppare una mente vigile grazie alla quale è sempre viva la domanda di come un oggetto incontrato nel mondo reale possa funzionare) - Conoscenza di percorsi didattici per avviare i ragazzi alla programmazione - Acquisizione delle competenze di base per insegnare a programmare - La rivoluzione del Coding - Definizione di un algoritmo e delle sue caratteristiche. Strutture di controllo del programma: sequenze, condizioni e iterazioni - Il mio primo prototipo di animazione multimediale - Sviluppo di un videogame: definizione degli obiettivi e del comportamento - Sviluppo di un videogame: sviluppo del codice e della grafica - Didattica e Coding. Matematica e geometria attraverso un videogame - Arte e Coding. Letteratura e grammatica attraverso una storia interattiva <p>La metodologia prevede l’educazione multimediale in rete (learning by network -interacting), cooperative learning, problem solving, problem posing, la trasformazione integrata delle conoscenze, il riferimento costante alle strategie di Digital Multimedia Creativity, laboratori per la costruzione di artefatti digitali su schermo (come mappe, storie multimediali interattive, ebook, podcast, videogiochi, simulazioni, ...) Uno dei modi più interessanti per sviluppare il pensiero computazionale è attraverso la programmazione informatica in un contesti di gioco, per sperimentare nuove modalità di apprendimento e nuovi contesti per riflettere, cooperare, sviluppare la creatività e imparare.</p> <p>Saranno proposte attività unplugged e software di programmazione con il supporto di kit.</p> <p>Risultati attesi: Con il modulo si intende realizzare un apprendere che non sia solo un modo attivo di utilizzare la tecnologia ma che sia radicato nei valori umani di integrità, rispetto, empatia e prudenza, attraverso un uso educativo delle tecnologie, rendendo gli studenti consapevoli dei pericoli della rete</p>



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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
Scuolastica 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>ma soprattutto alla costruzione di una struttura etica del “vivere” e “crescere” in rete maturando l’identità di cittadini digitale, la gestione sicura dei dati in rete, il pensiero critico, la responsabilità della propria presenza in rete, sia per raggiungere obiettivi specifici di apprendimento e competenze trasversali, sia per valorizzare i talenti di ognuno con gli strumenti che la tecnologia ci offre e per potenziare con strategie innovative le capacità di attenzione, concentrazione e memoria.</p> <p>Gli strumenti di verifica sono individuati in:</p> <ol style="list-style-type: none"> comportamenti; raccolta dati e materiali audio, visivo e audio-visivo; produzione; rappresentazioni. <p>La valutazione del progetto sarà effettuato con la somministrazione di questionari di gradimento rivolti a: scolari, genitori, docenti e terrà conto di:</p> <ol style="list-style-type: none"> rilevazione delle attività svolte; rilevazione del livello di partecipazione alle varie attività; rilevazione della consapevolezza degli obiettivi perseguiti; rilevazione della coerenza tra obiettivi perseguiti e attività svolte; rilevazione dei punti di forza e di debolezza; rilevazione delle proposte migliorative; rilevazione dell’efficacia dei contenuti e delle procedure dei percorsi formativi, anche ai fini dell’implementazione.
Numero destinatari	15 Allievi (Primaria primo ciclo) 15 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	60

Titolo modulo 2	Costruttori di cittadinanza attiva digitale
Tipo Modulo	Competenze di cittadinanza digitale
Descrizione modulo	<p>Il Modulo progettuale individua come finalità:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sviluppare competenze per l'integrazione dell' uso di altri strumenti tecnologici per la realizzazione di innovative pratiche didattiche; - usare le risorse tecnologiche per qualificare e facilitare l'apprendimento; - usare le risorse tecnologiche per sollecitare la partecipazione attiva e la motivazione; - valorizzare capacità e competenze ai fini della formazione permanente e per la documentazione e l'implementazione delle esperienze formative; - favorire lo sviluppo della disponibilità alla sperimentazione e alla ricerca azione attraverso la formazione; - favorire la trasformazione della didattica di aula, di classe, di gruppo e di laboratorio utilizzando nella maniera più funzionale, creativa e critica le nuove tecnologie; - promuovere l'acquisizione della consapevolezza, da parte di docenti, genitori e discenti dell'evoluzione del concetto di cittadinanza in cittadinanza digitale; - essere formati ad agire la cittadinanza attiva digitale e le competenze digitali , in modo integrato e complementare, tanto nella dimensione analogica che in quella digitale; - ripensare l'esperienza formativa e informativa <p>Sono individuati come obiettivi e contenuti:</p> <ul style="list-style-type: none"> - progettazione di attività didattiche con l'uso della multimedialità e delle nuove tecnologie; - progettazione di attività didattiche con l'uso di strumenti digitali innovativi; - integrazione tra didattica tradizionale e didattica innovativa; - uso della multimedialità e delle nuove tecnologie ai fini della qualificazione dell'apprendimento, della motivazione all'apprendimento, dell'integrazione socioscolastica e del recupero, della didattica delle diverse discipline; - uso della multimedialità e delle nuove tecnologie ai fini della erogazione di servizi nella trasparenza, semplificazione, interazione, negoziazione, ascolto produttivo; - uso critico e creativo delle tecnologie; - sviluppo di nuove prassi e di nuove metodologie; - elaborazione e realizzazione di output e/o progetti con efficace pianificazione di azioni,

Investiamo nel vostro futuro



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, il Finanziario 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>tempi, modalità, strategie, valutazione per tradurre le conoscenze possedute in competenze agite;</p> <ul style="list-style-type: none"> - creazione di banca dati; - creazione di sportelli per colloquiare con l'Istituzione e l'Amministrazione scolastica; - sperimentazione di innovativi modelli di e-governance, e-democracy, e-government adeguati al livello di gestione dell'Istituto Comprensivo; - azioni per l'evoluzione dalla literacy alla fluency dove il discente si pone al centro del proprio processo di apprendimento, costantemente informato, protagonista dell'azione didattica, valorizzato partendo dalle competenze che ha maturato nel proprio personale percorso di crescita anche al di fuori del contesto scolastico; - sviluppo di un curriculum, inteso come insieme di contenuti e format didattici innovativi, per coinvolgere ogni studente della scuola nello sviluppo di competenze attraverso le pratiche della cittadinanza digitale. - CD e Videogiochi educativi interattivi sui temi delle attività svolte. <p>La metodologia prevede aderenza alle P.I.S.T.E. delineate in termini di educazione con i media (media oriented) ed educazione ai media (social oriented) attraverso: lavori di gruppo e in gruppi, collaborative/cooperative learning, role playing, brainstorming, ricerca personale, problem solving, peer education, blended learning, formazione on the job, progettazione di percorsi formativi in cui abbinare processi di apprendimento, processi di formazione, linguaggi mediali, strategie comunicative educative-didattiche. La progettazione rispetterà i criteri della più ampia condivisione di tutte le componenti coinvolte nella comunità scolastica e nelle collaborazioni esterne e, in modo particolare, con il contributo attivo degli studenti.</p> <p>Si prevede l'implementazione e la diffusione con proiezione pluriennale con risultati attesi nella educazione allo sviluppo sostenibile di cittadinanza attiva digitale rendendo gli studenti sempre più protagonisti del loro percorso di crescita e della consapevolezza ad agire come cittadini, a livello individuale e collettivo, per operare cambiamenti.</p> <p>Il monitoraggio e le verifiche si effettueranno in base al modello della Swot Analysis.</p> <p>La valutazione riguarderà tre importanti aggregati di aspetti:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ricaduta azione progettuale: applicazione dei contenuti del corso nelle realtà dei partner 2. Aspetti logistici: predisposizione di spazi e tempi funzionali all'uso delle nuove tecnologie nelle realtà delle singole scuole della Rete. 3. Risorse professionali : tecnologie, software, e-learning, collaborazioni con le Associazioni e le Università <p>Il Progetto nella sua connotazione e valenza culturale, sociale e di bilancio sociale consentirà di stabilire in modo innovativo un raccordo interattivo e trasversale di apprendimento permanente e di comunicazione e informazione efficace tra i vari Soggetti che vi collaborano nella peculiarità e pluralità delle offerte, e nella continuità formativa ed educativa orizzontale e verticale.</p>
Numero destinatari	9 Allievi (Primaria primo ciclo) 9 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	60

Titolo modulo 3	Cyber cittadini crescono
Tipo Modulo	Competenze di cittadinanza digitale
Descrizione modulo	<p>Il modulo prevede l'ideazione e l'implementazione di contenuti multimediali fruibili per tutta la comunità scolastica, finalizzati alla diffusione delle buone pratiche legate al contrasto del fenomeno del bullismo e cyber bullismo.</p> <p>E' finalizzato allo sviluppo di comportamenti positivi ispirati all'utilizzo di buone pratiche legate al rispetto delle regole, di se stessi e del prossimo anche sui social network, con particolare riferimento all'inclusione scolastica degli alunni con disabilità, all'Intercultura, alla dispersione scolastica.</p> <p>Il Cyber-Bullismo presenta notevoli affinità con il Bullismo, fenomeno ormai ampiamente conosciuto, e può esservi assimilato per quanto riguarda le caratteristiche generali. Presenta tuttavia alcune particolarità che lo caratterizzano e che meritano di essere</p>



Unione Europea

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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
Scuolastica 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)

comprese se si vuole fronteggiare e gestire adeguatamente questo genere di episodi, la cui diffusione è ormai in crescita esponenziale:

- Entità del pubblico: la presenza di un pubblico è fondamentale per un atto di bullismo, che perderebbe di significato per il bullo se nessuno ne potesse venire a conoscenza e sarebbe vissuto dalla vittima come un'esperienza di sicuro drammatica ma senza tutta quella serie di conseguenze sin campo sociale e relazionale che costituiscono appunto i tratti distintivi di un atto di bullismo rispetto agli altri atti di violenza. Ebbene, internet consente di raggiungere in brevissimo tempo un pubblico enorme, quasi illimitato, amplificando esponenzialmente la portata del danno inflitto proprio per il fatto di portarlo ad conoscenza di un numero molto maggiore di persone, a volte anche in tempo reale.
- Estensione di Internet: la possibilità di Internet di essere sempre più capillare contribuisce poi a potenziare questo effetto: la vittima percepisce che per lui non esistono più luoghi sicuri, in quanto le minacce o le prese in giro possono raggiungerlo facilmente fin dentro casa grazie ai social network o all'e-mail. Anche l'idea di poter cambiare classe, scuola o addirittura città è resa impraticabile dal momento che basterebbe una rapida ricerca sul pc da parte dei nuovi compagni per 'ri pescare' video, foto o racconti dell'accaduto. Ecco quindi che, rispetto ad un atto di bullismo "tradizionale", la pressione subita dalla vittima risulta estremamente più potente fino a risultare talvolta intollerabile. La caratteristica della rete di essere infinitamente grande la rende paradossalmente infinitamente piccola per questi soggetti, come una stanza senza porte o finestre.
- Assenza di un contatto personale diretto: tale mancanza rende gli attacchi portati in rete potenzialmente più duraturi e violenti; il fatto di non avere davanti fisicamente la persona e che la violenza non sia agita fisicamente fa sì che né il bullo né il pubblico percepiscano immediatamente le reazioni emotive della vittima ed avvertano anche le proprie in maniera attenuata, facendo sì che la violenza possa esprimersi ed a volte autoalimentarsi senza essere bilanciata dal limite imposto dalla realtà fisica. Inoltre, poiché ciò che viene inserito in rete è quasi impossibile da controllare è esperienza comune che foto, video o commenti condivisi tramite il passaparola di amici vengano inviati più volte, perpetuando così l'offesa o la violenza nei confronti della vittima.
- Il Cambiamento della Famiglia: l'era digitale è caratterizzata dalla graduale perdita del senso comunitario a causa della tendenza a svolgere la maggior parte delle nostre attività fuori dall'ambito familiare, diretta conseguenza dei cambiamenti sociali che la struttura familiare ha subito: si è passati da una famiglia che comprendeva più generazioni nel suo interno ad una detta 'nucleare' all'interno della quale troviamo solo genitore e figli. Questo ha determinato un cambiamento nel modo di relazionarsi, poiché le occasioni per stare tutti insieme si sono ridotti e la comunicazione è prevalentemente a due e non una comunicazione fra molti.
- Il Genitore Assente: in ogni epoca la generazione precedente è sempre stata la detentrica del sapere da tramandare alla generazione successiva. Nei recenti cambiamenti socio culturali tale affermazione non è più corrispondente alla realtà: per tutto ciò che riguarda la tecnologia e dunque tutto il nuovo modo di stare al mondo è la generazione digitale a detenere maggiori competenze. Per la prima volta i figli insegnano ai genitori. A questo si aggiunge anche un cambiamento nel concetto di autorità, dato sia dall'evoluzione giuridica dello status di figlio che dalla nuova necessità di una riorganizzazione lavorativa che coinvolge entrambi i genitori. Sempre più spesso per rispondere a queste nuove esigenze sociali i genitori per primi mettono a contatto i bambini con la tecnologia. Ne consegue una crescita sempre più in solitudine laddove neanche familiari ausiliari sono presenti. Viene a mancare in questo modo la possibilità di essere visti e quindi di sentirsi esistenti. Sarà solo il modo di reagire a determinare l'esito in bullo o vittima.

OBIETTIVI SPECIFICI

- a. Aumentare la conoscenza del Cyber-bullismo informando gli adolescenti e gli adulti sui rischi legati a tale fenomeno;
- b. Creare spazi di ascolto dedicati ad accogliere ogni richiesta di aiuto su questa problematica;
- c. Stimolare e promuovere una maggiore consapevolezza del significato delle nuove tecnologie favorendo una maggiore attenzione ad eventuali segnali d'allarme;
- d. Creazione di un team multidisciplinare (professore, adolescente, genitore, psicologo)



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

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

	<p>per favorire processi di auto mutuo aiuto, auto riflessione e responsabilizzazione dei ruoli.</p> <p>ATTIVITÀ</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elaborazione di percorsi e strumenti per la valutazione del rischio. - Sperimentazione di strategie di osservazione e controllo relative alla fruizione delle nuove tecnologie che incidono sui comportamenti antisociali e di inciviltà on line. - Formazione rivolta ai genitori in merito agli strumenti di controllo sulla fruizione di contenuti in internet. - Sperimentazione di buone pratiche migliorare il benessere sociale, prevenire le violenze e soddisfare i bisogni dei ragazzi, in particolare di quelli più indifesi, fornendo loro strumenti efficaci per divenire parte attiva, consapevole e meno vulnerabile nell'uso della rete come strumento di comunicazione. - Azioni di miglioramento delle capacità di decisione, di problem solving e comunicative degli studenti, focalizzando l'attenzione sul valore della educazione, gentilezza e rispetto per l'altro. - Azioni di miglioramento del il clima sociale nella classe. - Cura del lessico - Sviluppo delle capacità di autocontrollo - Pianificazione di interventi individuali per gli studenti eventualmente coinvolti in situazione di bullismo e/o cyber -bullismo, sia come bulli sia come vittime. - Pianificazione di attività che promuovano l'empatia, comprendendo e sperimentando l'impatto emotivo dei comportamenti. - Promozione di pratiche di mediazione dei conflitti sociali, di educazione alla convivenza e alla coesione sociale. - Sviluppo di pratiche di prevenzione e di controllo sociale del territorio, di educazione e partecipazione giovanile, di informazione e comunicazione. - Sensibilizzazione, informazione e formazione delle famiglie sull'utilizzo di strumenti di parental control che limitino l'accesso a contenuti potenzialmente pericolosi in rete. - Azioni di approfondimento delle conoscenze circa gli strumenti di comunicazione/interazione attualmente disponibili su internet, quali i social network (Facebook, Myspace), le chat e l'instantmessaging (Twitter), la pubblicazione di contenuti (Youtube). <p>A supporto delle attività didattiche e formative verrà implementato uno sportello di ascolto in presenza e uno multimediale per tutte le scuole coinvolte, per il supporto psicologico nei casi a rischio.</p> <p>Sarà valorizzata l'espressività e la conoscenza degli alunni. Si opererà per incoraggiare l'apprendimento collaborativo; promuovere la consapevolezza del proprio modo di comportarsi e relazionarsi; lavorare su tutti gli aspetti collegati al confronto, alla comunicazione in modo integrato e organizzato in modo particolare on line. Saranno valorizzati anche approcci strategici non formali e ispirati al Learning by doing and by creating, al cooperative Learning, alla peer education.</p> <p>Le verifiche e la valutazione del percorso formativo verranno svolte sia in itinere che alla conclusione delle attività, e si avvarranno di momenti di verifica operativa, allo scopo di rilevare l'apprendimento maturato sia in termini di abilità e di comportamenti che di sviluppo di competenze relative agli obiettivi.</p> <p>Saranno monitorate e valutate: motivazione, fattibilità, correttezza processuale, efficacia. La valutazione della effettiva riuscita del progetto e dell'arricchimento apportato potrà essere rilevata dall'osservazione del coinvolgimento degli alunni, nell'interesse e nella collaborazione dimostrati nello svolgimento delle attività proposte, nella prevenzione dei fenomeni e nell'efficacia dei risultati sui soggetti a rischio.</p> <p>Relativamente agli esiti attesi, il Progetto solleciterà le buone pratiche e strategie di integrazione nei gruppi, rispetto dell'altro, fare sociale, efficacia ed autoefficacia scolastica e sociale, nonché l'uso educativo delle tecnologie e dei nuovi media per la maturazione della consapevolezza dei diritti e i doveri propri della cittadinanza attiva digitale. Esse saranno inserite anche nelle progettazioni future in estensione pluriennale.</p>
Numero destinatari	10 Allievi (Primaria primo ciclo) 15 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

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 Maturità	REQUISITO CANDIDATURA	PER LA
B. Altro Diploma	-----	1
C. Docenza nella Scuola del 1° ciclo per almeno 5 anni	-----	6
D. Esperienze di docenza nel settore di pertinenza	-----	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



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)

CRITERI TUTOR Mod. 2	PUNTEGGIO MINIMO	PUNTEGGIO MASSIMO
A. Diploma Maturità Magistrale	REQUISITO CANDIDATURA	PER LA
B. Altro Diploma	-----	1
C. Docenza nella Scuola del 1° ciclo per almeno 5 anni	-----	6
D. Esperienze di docenza nel settore di pertinenza e sostegno	-----	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. 3	PUNTEGGIO MINIMO	PUNTEGGIO MASSIMO
A. Diploma Maturità	REQUISITO CANDIDATURA	PER LA
B. Altro Diploma	-----	1
C. Docenza nella Scuola del 1° ciclo per almeno 5 anni	-----	6
D. Esperienze di docenza nel sostegno	-----	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

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)

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

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 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

Investiamo nel vostro futuro



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

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 10.2.2A-FdRPOC-LA-2018-8.

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.

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



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)

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