



ISTITUTO COMPRENSIVO "GIOVANNI FALCONE e PAOLO BORSELLINO"

Via San Giovanni 1 - 81051 Pietramelara (CE)

Tel. 0823986003 Fax.0823987215 – C.M. CEIC8AB009 - Distretto Scolastico 23

C.F. 80010130617

E-mail: CEIC8AB009@ISTRUZIONE.IT E-mail certificata: CEIC8AB009@PEC.ISTRUZIONE.IT

Ai Docenti dell'Istituto Comprensivo

"Falcone e Borsellino"

Al sito Web

Avviso pubblico prot.n. 4396 del 09.03.2018 per il potenziamento delle competenze di base in chiave innovativa, a supporto dell'offerta formativa – Fondi Strutturali Europei - Programma Operativo nazionale "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE) Obiettivo Specifico 10.2 – Azione 10.2.1A - Progetto:

Crescere è un gioco 10.2.1A – FSEPON – 2019 – 106.

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Visto Avviso pubblico prot.n. 4396 del 09.03.2018 per il potenziamento delle competenze di base in chiave innovativa, a supporto dell'offerta formativa – Fondi Strutturali Europei - Programma Operativo nazionale "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE) Obiettivo Specifico 10.2 – Azione 10.2.1

Visto il progetto "**Crescere è un gioco**", presentato e approvato all'Istituto Comprensivo "Falcone e Borsellino" di Pietramelara (CE) nell'ambito del Programma PON "Per la scuola" 2014/2020;

Vista la nota prot. n AOODGEFID\18425 del 05.06.2019 - Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020. Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020. Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE). Avviso pubblico n. AOODGEFID/4396 del 09.03.2018 per la realizzazione di progetti per il potenziamento delle competenze di base in chiave innovativa, a supporto dell'offerta formativa. Pubblicazione graduatorie definitive regionali.

Vista la nota prot.n. 22702 del 01.07.2019 Oggetto: Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014- 2020. Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE). Obiettivo Specifico 10.2 – Miglioramento delle competenze chiave degli allievi – Azione 10.2.5. Avviso

pubblico n. AOODGEFID/4396 del 09.03.2018 per la realizzazione di progetti per il potenziamento delle competenze di base in chiave innovativa, a supporto dell'offerta formativa. Autorizzazione progetti

Viste le "Disposizioni ed istruzioni per l'attuazione delle iniziative finanziate dai Fondi strutturali europei" 2014-2020;

Visto il D.I. 129/2018, Titolo V - art. 43 e 48 - "Attività negoziale";

Vista la determina dirigenziale prot.n. contenente indicazioni relative al bando in oggetto;

Vista l'assunzione al Programma annuale e la relativa assunzione in bilancio dell'importo di € 19737,00;

Considerato che il piano è articolato nei seguenti moduli:

Tipologia modulo	Titolo	Ore
Multimedialità	Coding e robotica - Plesso di Roccaromana	30
Multimedialità	Coding e robotica - Plesso di Pietramelara	30
Espressione creativa (pittura e manipolazione)	Piccoli artisti - Pietramelara	30
Espressione creativa (pittura e manipolazione)	Piccoli artisti - Plesso di Riardo	30

EMANA

il seguente bando interno per l'individuazione di ESPERTI INTERNI per l'attuazione del progetto "Crescere è un gioco". Si precisano di seguito contenuti e destinatari degli interventi

Titolo	Destinatari	Contenuti
Coding e robotica - Plesso di Roccaromana	n. 15 allievi scuola dell'infanzia	<p>Scopo del modulo è quello di avvicinare i bambini della scuola dell'infanzia al coding e alla robotica educativa attraverso il gioco. Il modulo punta al consolidamento delle capacità di orientarsi nello spazio, della lateralizzazione e del linguaggio attraverso l'utilizzo di attività didattiche, software e strumenti ludici tecnologicamente appetibili, capaci di attirarli senza renderli fruitori passivi ma soggetti attivi che costruiscono, progettano, pensano, provano e verificano, con l'intento di educarli a riconoscere nelle tecnologie il mezzo e non il fine delle attività.</p> <p>Attraverso i percorsi i bambini fanno esperienze, mettono in gioco le loro attitudini creative, la loro capacità di comunicazione e, con la regia attenta dell'insegnante, anche la disponibilità alla operazione logico matematica. La robotica offre un'opportunità in più per creare le condizioni di un apprendimento attivo, costruttivo, con l'utilizzo consapevole della tecnologia, per lo sviluppo della percezione spaziale e della logica.</p> <p>Le attività proposte ai bambini, prevedono l'utilizzo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - delle carte Cody Roby (un kit di 40 carte direzionali con scacchiera da tavolo più pedine) e di un Robottino con sagoma di cartone. Saranno proposte attività unplugged (senza strumentazione tecnologica) per attivare e sviluppare il pensiero computazionale, nell'intenzione di stimolare capacità creativa e di immaginazione per poter descrivere procedimenti costruttivi che portino alla soluzione di un problema che si presenta nell'attività, o allo sviluppo di

		<p>un'idea utile, portando sicuramente giovamento all'acquisizione delle competenze linguistiche e logico-matematiche</p> <p>- di Bee-bot, un piccolo robot a forma di ape, programmabile in modo semplice e immediato, che i bambini accoglieranno sicuramente con entusiasmo e curiosità. I piccoli impareranno a programmare i movimenti dell'ape per farla muovere in un percorso stabilito, utilizzando i tasti del Bee-bot. Il piccolo robot potrà essere inserito anche all'interno di storie (Storytelling).</p> <p>OBIETTIVI</p> <ul style="list-style-type: none"> - contribuire attivamente all'apprendimento del coding; - contribuire allo sviluppo del PENSIERO COMPUTAZIONALE anche senza attrezzatura informatica; - diffondere conoscenze scientifiche di base per la comprensione della civiltà moderna; - avvicinarsi con il gioco al mondo della robotica; <p>apprendere i linguaggi della programmazione</p>
Coding e robotica - Plesso di Pietramelara	n. 20 allievi scuola dell'infanzia	<p>Scopo del modulo è quello di avvicinare i bambini della scuola dell'infanzia al coding e alla robotica educativa attraverso il gioco. Il modulo punta al consolidamento delle capacità di orientarsi nello spazio, della lateralizzazione e del linguaggio attraverso l'utilizzo di attività didattiche, software e strumenti ludici tecnologicamente appetibili, capaci di attirarli senza renderli fruitori passivi ma soggetti attivi che costruiscono, progettano, pensano, provano e verificano, con l'intento di educarli a riconoscere nelle tecnologie il mezzo e non il fine delle attività.</p> <p>Attraverso i percorsi i bambini fanno esperienze, mettono in gioco le loro attitudini creative, la loro capacità di comunicazione e, con la regia attenta dell'insegnante, anche la disponibilità alla operazione logico matematica. La robotica offre un'opportunità in più per creare le condizioni di un apprendimento attivo, costruttivo, con l'utilizzo consapevole della tecnologia, per lo sviluppo della percezione spaziale e della logica.</p> <p>Le attività proposte ai bambini, prevedono l'utilizzo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - delle carte Cody Roby (un kit di 40 carte direzionali con scacchiera da tavolo più pedine) e di un Robottino con sagoma di cartone. Saranno proposte attività unplugged (senza strumentazione tecnologica) per attivare e sviluppare il pensiero computazionale, nell'intenzione di stimolare capacità creativa e di immaginazione per poter descrivere procedimenti costruttivi che portino alla soluzione di un problema che si presenta nell'attività, o allo sviluppo di un'idea utile, portando sicuramente giovamento all'acquisizione delle competenze linguistiche e logico-matematiche - di Bee-bot, un piccolo robot a forma di ape, programmabile in modo semplice e immediato, che i bambini accoglieranno sicuramente con entusiasmo e curiosità. I piccoli impareranno a programmare i movimenti dell'ape per farla muovere in un percorso stabilito, utilizzando i tasti del Bee-bot. Il piccolo robot potrà essere inserito anche all'interno di storie (Storytelling). <p>OBIETTIVI</p> <ul style="list-style-type: none"> - contribuire attivamente all'apprendimento del coding; - contribuire allo sviluppo del PENSIERO COMPUTAZIONALE anche senza attrezzatura

		<p>informatica;</p> <ul style="list-style-type: none"> - diffondere conoscenze scientifiche di base per la comprensione della civiltà moderna; - avvicinarsi con il gioco al mondo della robotica; <p>apprendere i linguaggi della programmazione</p>
<p>Piccoli artisti - Pietramelara</p>	<p>n. 20 allievi scuola dell'infanzia</p>	<p>L'idea del modulo nasce con l'intenzione di soddisfare i bisogni di fare, creare, ed esprimersi degli alunni più piccoli che frequentano il primo anno della scuola dell'infanzia e di coloro che per situazioni legate a deficit psico-fisici presentano bisogni educativi speciali. Le attività laboratoriali guideranno gli alunni alla scoperta, a livello sensoriale, delle caratteristiche di tipi diversi di materiali e a cogliere le differenze tra le opere bidimensionali (il disegno) e quelle tridimensionali (la scultura). Il modulo, complessivamente si configura come un primo approccio al linguaggio grafico - plastico che passa attraverso, l'evoluzione delle capacità motorie, il controllo via via più consapevole delle abilità manipolative sui materiali, in stretta relazione con il vedere, il sentire, l'emotività e la capacità di concettualizzazione del bambino. Nella sostanza si intende sviluppare nei bambini inventiva e manualità attraverso esperienze di manipolazione, assemblaggio e costruzione.</p> <p>DESTINATARI Alunni di 3 anni e 4 anni e 5 anni, gli alunni diversamente abili frequentanti la scuola dell'infanzia</p> <p>OBIETTIVI</p> <ul style="list-style-type: none"> - Acquisire/consolidare la coordinazione oculo-manuale - Potenziare la percezione e la discriminazione tattile - Sviluppare abilità fino-motorie - Favorire l'espressione di stati emotivi attraverso la manipolazione - Sperimentare e conoscere diverse tecniche decorative - Saper utilizzare correttamente i principali strumenti di cancelleria - Stimolare la creatività <p>Attività Esplorazione e manipolazione libera e guidata di materiali plastici di diverso tipo; Giochi di percezione tattile; ritaglio della carta; Creazione di bassorilievi su lastre di creta, das, plastilina utilizzando texture varie, mani, foglie, bottoni, conchiglie, tappi, ecc.</p> <p>Riproduzione di semplici forme, costruzione di oggetti e modellini con materiali vari Esecuzione di schede operative che prevedono l'uso dei colori a dita, delle tempere e dei timbri. Giochi di coordinazione visuo-motoria e bimanuale (infilare perle per creare collane e bracciali, avvitare e svitare, bulloni-giocattolo tappi di bottiglia, inserire chiodini nelle apposite tavolette) Ricomposizione di semplici puzzles Costruzione di maschere per giocare a trasformarsi in animali o in personaggi fantastici o mostruosi. Realizzazione di collages con materiali diversi</p>

Piccoli artisti - Plesso di Riardo	n. 15 allievi scuola dell'infanzia	<p>L'idea del modulo nasce con l'intenzione di soddisfare i bisogni di fare, creare, ed esprimersi degli alunni più piccoli che frequentano il primo anno della scuola dell'infanzia e di coloro che per situazioni legate a deficit psico-fisici presentano bisogni educativi speciali. Le attività laboratoriali guideranno gli alunni alla scoperta, a livello sensoriale, delle caratteristiche di tipi diversi di materiali e a cogliere le differenze tra le opere bidimensionali (il disegno) e quelle tridimensionali (la scultura). Il modulo, complessivamente si configura come un primo approccio al linguaggio grafico - plastico che passa attraverso, l'evoluzione delle capacità motorie, il controllo via via più consapevole delle abilità manipolative sui materiali, in stretta relazione con il vedere, il sentire, l'emotività e la capacità di concettualizzazione del bambino. Nella sostanza si intende sviluppare nei bambini inventiva e manualità attraverso esperienze di manipolazione, assemblaggio e costruzione.</p> <p>DESTINATARI Alunni di 3 anni e 4 anni e gli alunni diversamente abili frequentanti la scuola dell'infanzia</p> <p>OBIETTIVI</p> <ul style="list-style-type: none"> - Acquisire/consolidare la coordinazione oculo-manuale - Potenziare la percezione e la discriminazione tattile - Sviluppare abilità fino-motorie - Favorire l'espressione di stati emotivi attraverso la manipolazione - Sperimentare e conoscere diverse tecniche decorative - Saper utilizzare correttamente i principali strumenti di cancelleria - Stimolare la creatività <p>Attività</p> <p>Esplorazione e manipolazione libera e guidata di materiali plastici di diverso tipo; Giochi di percezione tattile; ritaglio della carta; Creazione di bassorilievi su lastre di creta, das, plastilina utilizzando texture varie, mani, foglie, bottoni, conchiglie, tappi, ecc.</p> <p>Riproduzione di semplici forme, costruzione di oggetti e modellini con materiali vari Esecuzione di schede operative che prevedono l'uso dei colori a dita, delle tempere e dei timbri. Giochi di coordinazione visuo-motoria e bimanuale (infilare perle per creare collane e bracciali, avvitare e svitare, bulloni-giocattolo tappi di bottiglia, inserire chiodini nelle apposite tavolette) Ricomposizione di semplici puzzles Costruzione di maschere per giocare a trasformarsi in animali o in personaggi fantastici o mostruosi. Realizzazione di collages con materiali diversi</p>
------------------------------------	------------------------------------	---

PERIODO E SEDE DI SVOLGIMENTO DELLE ATTIVITÀ

Le attività si svolgeranno presso le sedi dell'Istituto "Falcone e Borsellino" di Pietramelara e plessi staccati, in orario pomeridiano; si terranno, presumibilmente, nel periodo aprile - giugno 2021

MODALITÀ DI PRESENTAZIONE DELLA CANDIDATURA

Tutte le istanze, prodotte utilizzando il modello **allegato 1**, a pena di esclusione, dovranno essere firmate e corredate da:

- curriculum vitae obbligatoriamente redatto sul modello europeo
- fotocopia del documento d'identità e codice fiscale,
- scheda di valutazione dei titoli (allegato 2)

- autorizzazione al trattamento dei dati personali ai sensi del D. L.vo n. 196 del 30 Giugno 2003 (allegato 3)

Gli incarichi per ciascun modulo saranno attribuiti anche in presenza di un solo curriculum pervenuto pienamente corrispondente alle richieste inserite per ciascun modulo nel presente bando. La domanda, indirizzata al Dirigente Scolastico dell'IC "Falcone e Borsellino", Via San Giovanni 1 Pietramelara, dovrà espressamente indicare, pena l'esclusione, la dicitura "PON Per la scuola2014/2020- FSE" – Selezione ESPERTO INTERNO – Progetto: "**Crescere è un gioco**" - codice 10.2.1A-FSEPON-CA-2019-106.

Le dichiarazioni dei titoli riportati nella domanda e nel curriculum vitae sono soggette alle disposizioni del T.U. in materia di documentazione amministrativa emanate con DPR 28/12/2000 n. 445 e ss.mm. I dati forniti saranno trattati secondo con la normativa vigente relativa alla privacy.

La domanda di disponibilità, dovrà pervenire esclusivamente mediante consegna a mano all'Ufficio Protocollo dell' IC "FALCONE E BORSELLINO", Via San Giovanni - Pietramelara, oppure via email all'indirizzo ceic8ab009@istruzione.it entro e non oltre le ore 13:00 del giorno 17/04/2021

Non saranno prese in considerazione le domande pervenute oltre i termini indicati.

Le istanze vanno prodotte utilizzando il modello allegato 1 e, a pena di esclusione, dovranno essere firmate e corredate da:

- curriculum vitae obbligatoriamente redatto sul modello europeo
- fotocopia del documento d'identità e codice fiscale,
- autorizzazione al trattamento dei dati personali ai sensi del D. L.vo n. 196 del 30 giugno 2003 (allegato 3)
- allegato n. 2 tabella di autovalutazione.

Nella domanda, da compilare sull'Allegato 1, dovrà essere espressamente dichiarato, pena l'esclusione, il modulo per cui si intende concorrere e dovrà essere dichiarata **la competenza nella gestione della piattaforma dei PON FSE**

La valutazione dei titoli avverrà applicando la tabella di cui all'allegato n.3.

Si comunica, inoltre, che il trattamento economico, previsto dal Piano Finanziario autorizzato, sarà corrisposto solo dopo l'effettiva erogazione dei fondi comunitari.

MANSIONI DA SVOLGERE IN SEGUITO AD ACCETTAZIONE DELL'INCARICO

Funzioni e compiti dell'esperto formatore

Si precisa che l'assunzione dell'incarico di docenza e di prestazione professionale comporterà per gli incaricati l'obbligo dello svolgimento dei seguenti compiti:

- partecipare alle riunioni periodiche di carattere organizzativo pianificate dal Dirigente Scolastico per coordinare l'attività dei corsi e concordare, nella fase iniziale, col tutor del percorso formativo di riferimento, la realizzazione del piano progettuale;
- svolgere l'incarico senza riserve e secondo il calendario approntato dal Dirigente Scolastico La mancata accettazione o inosservanza del calendario comporterà l'immediata decadenza dell'incarico eventualmente già conferito;

- predisporre le lezioni ed elaborare e fornire ai corsisti dispense sugli argomenti trattati e/o schede di lavoro, materiale di approfondimento e quant'altro attinente alle finalità didattiche del singolo percorso formativo secondo la progettazione del modulo presentata;
- elaborare le prove per la rilevazione delle competenze in ingresso, in itinere e finali;
- elaborare, erogare e valutare, in sinergia con il tutor e con il referente alla valutazione, alla fine di ogni modulo, le verifiche necessarie per la valutazione finale dei corsisti ;
- predisporre su supporto informatico tutto il materiale somministrato;
- consegnare il programma svolto, materiale prodotto (slide, presentazioni multimediali delle lezioni, esercitazioni, ...), le verifiche effettuate, i risultati delle valutazioni effettuate ed unarelazione finale sulle attività svolte, sulla partecipazione dei corsisti e sui livelli raggiunti. Copia del materiale utilizzato dovrà essere consegnato in formato digitale al DSGA per essere custodito agli atti dell'istituto;
- programmare la realizzazione di un prodotto finale del lavoro svolto che sarà presentato in uno specifico evento finale alla comunità scolastica. Il prodotto verrà usato come materiale di disseminazione dell'attività formativa.

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

- La non veridicità delle dichiarazioni rese nella fase di partecipazione al bando;
- La violazione degli obblighi contrattuali;
- La frode o la grave negligenza nell'esecuzione degli obblighi e delle conduzionicontrattuali;
- La soppressione dell'azione formativa per assenza del numero minimo di alunni previsto.

La selezione di tutti gli esperti aspiranti all'assunzione degli incarichi messi a bando sarà effettuata dalla Commissione di Valutazione nominata dal Dirigente Scolastico a seguito di comparazione dei curricula vitae e terrà conto dei titoli e dei criteri di valutazione indicati.

Le istanze di partecipazione devono essere consegnate e corredate degli allegati richiesti e di tutto quanto esplicitato nel presente bando. Nel caso in cui le domande pervenute risultassero incomplete o non rispondenti a quanto richiesto, non saranno considerate valide ai fini della valutazione comparativa.

Il presente avviso viene reso pubblico sul sito ufficiale della scuola all'indirizzo web <http://www.icpietramelara.edu.it> in ottemperanza agli obblighi di legge ed agli obblighi di pubblicità delle azioni PON finanziate con i Fondi FSE.

L'attività oggetto del presente Avviso Pubblico rientra nel Piano Offerta Formativa, annualità 2018/2019 ed è cofinanziata dal Fondo Sociale Europeo nell'ambito del Programma Operativo Nazionale 2014-2020 a titolarità del Ministero dell'Istruzione, dell'Università e Ricerca – Direzione Generale Affari Internazionali.

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Vincenzo Di Lauro

Documento firmato digitalmente ai sensi del Codice dell'Amministrazione Digitale e normativa connessa