



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE MADDALONI 1-VILLAGGIO

Via Roma, 14-81024 Maddaloni

Tel. 0823-434138 Fax 0823-408842 Cod. mecc. CEIC8AN00R

e-mail: ceic8an00r@istruzione.it - ceic8an00r@pec.istruzione.it

Sito web: www.icmaddaloni1villaggio.gov.it

Prot. n.3452/IV.5.1

Maddaloni, 27 settembre 2019

Al sito web

All'Albo

Ai Docenti Interni

SEDE

OGGETTO: BANDO DI RECLUTAMENTO TUTOR INTERNI CORSI DI FORMAZIONE

di cui all'Avviso pubblico n. AOODGEFID\4396 del 09/03/2018, Avviso pubblico per il potenziamento delle competenze di base in chiave innovativa, a supporto dell'offerta formativa. Scuole dell'Infanzia e Scuole del I e del II Ciclo-codici progetto 10.2.1A-FSEPON-CA-2019-15 (Azioni specifiche per la Scuola dell'Infanzia) e 10.2.2A-FSEPON-CA-2019-16(Competenze di base)

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Considerato che il Programma Annuale 2018 è stato approvato dal Consiglio d'Istituto;

Considerato che nel Programma Annuale 2018 è stato inserito il progetto "**Competenze di base 2° edizione**"- codici progetto 10.2.1A-FSEPON-CA-2019-15 (Azioni specifiche per la Scuola dell'Infanzia) e 10.2.2A-FSEPON-CA-2019-16(Competenze di base)

Visto il regolamento concernente le "istruzioni generali sulla gestione amministrativo-contabile delle istituzioni scolastiche" Decreto Interministeriale n. 129/2018;

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\4396 del 09/03/2018 del MIUR – Dipartimento per la Programmazione e la gestione delle risorse umane, finanziarie e strumentali - Direzione Generale per interventi in materia di edilizia scolastica, per la gestione dei fondi strutturali per l'istruzione e per l'innovazione digitale – Ufficio IV - Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020, Avviso pubblico per il potenziamento delle competenze di base in chiave innovativa, a supporto dell'offerta formativa. Scuole dell'Infanzia e Scuole del I e del II Ciclo ;

- Visto** il Progetto all'uopo predisposto, denominato "Prendiamoci per mano!" (Scuola dell'Infanzia) e "A scuola per fare... centro!" (Scuola Primaria e Secondaria di primo grado) , 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" e l'inoltro del progetto/candidatura n. 1013552, generata dal sistema GPU e firmata digitalmente dal Dirigente Scolastico, sulla piattaforma SIF in data 01/07/2019 con attribuzione da parte del sistema del prot.n. 22702 del 01/07/2019;
- 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/18425 del 05/06/2019 ha pubblicato le graduatorie definitive nazionali dei suddetti Progetti PON/FSE;
 - con nota prot.n. AOODGEFID/20650 del 21/06/2019 ha autorizzato i suddetti Progetti PON/FSE per la Regione Campania;
 - con nota prot.n. AOODGEFID/22702 del 01/07/2019 - ha comunicato a questa Istituzione Scolastica la singola autorizzazione del progetto e dell'impegno di spesa, attuando le sotto-azioni 10.2.1A-FSEPON-CA-2019-15 (Azioni specifiche per la Scuola dell'Infanzia) e 10.2.2A-FSEPON-CA-2019-16(Competenze di base) e prevedendo come termine di conclusione delle attività didattiche il 30/09/2021;
- Considerato** che gli OO CC si sono espressi relativamente ai criteri di selezione del personale da coinvolgere;
- Rilevata** la necessità di reclutare docenti interni per ricoprire il ruolo di Tutor così come indicato dalla nota MIUR Prot. n. 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 tutor interni per l'attuazione delle azioni di formazione riferite all' Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE). Obiettivo Specifico 10.2 – Miglioramento delle competenze chiave degli allievi, anche mediante il supporto dello sviluppo delle capacità di docenti, formatori e staff. Azione 10.2.1 specifiche per la scuola dell'infanzia (linguaggi e multimedialità – espressione creativa espressività corporea); Azione 10.2.2. Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base (lingua italiana, lingue straniere, matematica, scienze, nuove tecnologie e nuovi linguaggi, ecc.).

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 al potenziamento delle competenze di base da attivare in questo Istituto nel periodo Ottobre 2019– Giugno 2020, per i seguenti percorsi formativi:

Infanzia	MODULI	Tipo modulo e descrizione
30h	Il mio corpo in movimento	<p>Area - Espressione corporea (attività ludiche, attività psicomotorie)</p> <p>Metodologia e Innovatività: • I bambini verranno stimolati e coinvolti in diversi giochi che avranno lo scopo di avvicinarli alla conoscenza del proprio corpo. Il gioco, rappresenterà lo strumento metodologico che accompagnerà tutto il percorso. Tali attività essendo svolte in collettività rivestiranno un importante ed innovativa valenza sociale, determinando così un coinvolgimento-affettivo, condiviso da tutti i bambini (cosa nuova per la nostra scuola dell'infanzia). Le attività saranno tante e verranno proposte individualmente, a coppia e a grande gruppo e verranno svolte con l'utilizzo della musica e dei vari attrezzi messi a disposizione dalla scuola.</p> <p>Competenze</p> <ul style="list-style-type: none"> • Buona sicurezza motoria e giusta percezione del proprio corpo. • Conoscono a livello superficiale i vari organi e la loro funzione. • Hanno imparato a distinguere i sensi e a cosa servono. • Hanno imparato che il loro corpo va curato e rispettato. • Attraverso i gesti, le emozioni e gli stati d'animo, il corpo, rappresenta un importante mezzo di comunicazione.
30h	Esplorando l'Arte	<p>Area - Espressione creativa (pittura e manipolazione)</p> <p>Obiettivi generali: . Favorire l'incontro dei bambini con l'arte per una alfabetizzazione estetica di base. Far conoscere pittori che siano loro vicini, che appartengano al loro mondo, dominato dall'utilizzo di tecniche tipiche delle avanguardie artistiche del Novecento; in questo modo impareranno codici, mezzi e strumenti del fare arte e diventeranno, col tempo, fruitori consapevoli delle opere che potranno vedere nei musei e nei libri. Favorire l'incontro con autori le cui opere siano riproducibili in ambito scolastico attraverso i mezzi e le tecniche che i bambini hanno quotidianamente a disposizione</p>

		<p>Affinare la conoscenza dei colori attraverso l'arte Esercitare attività grafico/pittoriche Promuovere ed affinare il senso estetico Riprodurre in modo personale le opere d'arte proposte. Sperimentare tecniche e modalità pittoriche di vario tipo. Usare la gamma cromatica. Produrre immagini iconiche con materiale di vario tipo.</p>
30h	I speak English	<p>Area - Educazione bilingue - educazione plurilingue PERCORSO DIDATTICO Le modalità di lavoro prevedono l'utilizzo di materiale vario(cartaceo, audio-video,uso di burattini) attività di role playng e total Physical Response in modo che tutti i bambini abbiano la possibilità di sviluppare le loro capacità attraverso compiti realizzabili e motivanti DESCRITTORI- FUNZIONI COMUNICATIVE * salutare *presentarsi *eseguire giochi psicomotori in L2 *riconoscere i principali colori *contare da 0 a 10 *denominare i componenti della famiglia *identificare oggetti e animali *esprimere i propri gusti ed emozioni *comprendere e formulare semplici domande *memorizzare canti in L2 VERIFICA Osservazione sistematica Compilazione griglie Documenti Cartelloni - libri gioco -</p>
30h	Giocattoli di parole	<p>Area - Linguaggi Il coding è una nuova lingua che permette di “dialogare” con il computer per assegnargli dei compiti e dei comandi in modo semplice. Giocando a programmare si impara ad usare la logica, a risolvere problemi e a sviluppare il “pensiero. Competenze</p> <ul style="list-style-type: none"> • Confrontarsi con i media e con i nuovi linguaggi della comunicazione. • Familiarizzare con l’esperienza della multimedialità. • Comprendere e descrivere concetti spaziali. • Conquistare l’autonomia nello svolgimento delle attività. <p>Obiettivi: - contribuire attivamente all’apprendimento del codice; - innescare nei bambini un meccanismo di memorizzazione</p>

		<p>cosciente e volontaria; - contribuire allo sviluppo del Pensiero Computazionale con attività unplugged, senza attrezzatura informatica; -diffondere conoscenze scientifiche di base per la comprensione della civiltà moderna; - offrire un'opportunità in più per creare le condizioni di un apprendimento attivo, costruttivo, collaborativo, intenzionale, con l'utilizzo consapevole della tecnologia; -avvicinarsi con il gioco al mondo della robotica; -sviluppare la logica e contare; -giocare per sviluppare varie competenze;- - apprendere i linguaggi della programmazione</p> <p>Verifica e valutazione Schede strutturate Attività ludiche e motorie</p>
--	--	--

Primaria	MODULI	Tipo modulo e descrizione
30h tutti i moduli	Giochiamo con le parole	<p>Area – Lingua madre</p> <p>Il laboratorio di Lingua Italiana “Giochiamo con le parole è un progetto di lettura animata e scrittura creativa che utilizza la didattica frontale e laboratoriale.</p> <p>FINALITA’ Stimolare la creatività, incontrarsi con la scrittura in modo amichevole e divertente, favorire la naturale inclinazione alla produzione personale e dilettante del linguaggio, arricchire il lessico, migliorare la comunicazione e la disponibilità al dialogo, superare la rigidità teorica e la schematicità, l’ansia dell’imparare, la ripetitività della routine scolastica.</p> <p>OBIETTIVI Migliorare la capacità di ascolto e osservazione; Valorizzazione degli aspetti emozionali e creativi attraverso l’uso del pc; Migliorare le capacità lessicali ed espressive con l’ausilio di programmi di videoscrittura;Migliorare il clima sociale con attività che stimolano e richiedono la partecipazione attiva di tutti i bambini.</p> <p>METODOLOGIA Cooperative Learning, Peer education, Problem Solving, Learning by doing; animazione della lettura, giochi di ruoli,uso delle ICT per la produzione e la visualizzazione del testo scritto e delle illustrazioni, ascolto di letture e creazione di testi di vario genere.</p> <p>RISULTATI ATTESI Rinforzo delle competenze chiave nella comunicazione verbale in lingua italiana; imparare ad imparare mediante una didattica dell’esplorazione, della scoperta, laboratoriale ed</p>

		<p>interattiva; Essere in grado di controllare il processo di comprensione, conoscere e mettere in atto, una volta compreso lo scopo della lettura, strategie adeguate.(metacognizione);Sviluppo del senso critico, della capacità di relazione e comunicazione</p> <p>VERIFICA E VALUTAZIONE Verranno effettuate osservazioni sistematiche, verifiche diagnostiche, in itinere o formative, finali o sommative, con prove strutturate, semistrutturate e non strutturate consistenti, queste ultime, in compiti di realtà. Per una valutazione complessiva, verrà utilizzata una griglia di osservazione relativa alla modalità di lavoro di ciascun alunno (autonomia, capacità attentiva, disponibilità a collaborare, impegno, interesse alle attività proposte) e una griglia per la registrazione delle diverse competenze acquisite.</p>
	<p>L'italiano la mia lingua</p>	<p>Area – Lingua madre</p> <p>Il progetto intende realizzare un percorso didattico a classi aperte, per gruppi di alunni che consenta di tener conto delle risorse cognitive di ciascuno, in vista di un loro reale e positivo sviluppo. E' rivolto agli alunni che presentano difficoltà di apprendimento nella lingua italiana sia parlata che scritta.</p> <p>.FINALITÀ' Favorire il successo formativo di ciascun alunno attraverso interventi individualizzati di recupero delle abilità di base.</p> <p>OBIETTIVI Recuperare le competenze di base in ambito disciplinare. Acquisire o migliorare il metodo di studio. Migliorare la comprensione e l'esposizione. Saper riconoscere i diversi tipi di testo. Saper individuare sequenze, personaggi, narratore e punti di vista Migliorare la capacità di lettura e scrittura. Produrre testi orali e scritti di diverso tipo.Usare creativamente il lessico.</p> <p>METODOLOGIE. Spazio flessibile: l'aula si trasforma in un laboratorio attivo di ricerca agevolando i processi di socializzazione e comunicazione .Debate:argomentare e dibattere. Cooperative learning, Peer education. Spaced learning: apprendimento intervallato.Flipped classroom e apprendimento cooperativo. Learning by doing.Gli obiettivi di apprendimento si configurano sotto forma di “sapere come fare a”, piuttosto che di “conoscere che”; infatti in questo modo il soggetto prende coscienza del perché è necessario conoscere qualcosa e come una certa conoscenza può essere utilizzata.</p> <p>VERIFICA E VALUTAZIONE La valutazione di medio termine e finale sarà attuata attraverso la</p>

		<p>somministrazione di griglie e questionari funzionali e facili da utilizzare con indicatori di qualità e descrittori precisi, analitici e contestualizzati. In itinere sarà valutata l'efficacia e l'adeguatezza delle proposte progettuali in riferimento all'apprendimento in atto, la qualità degli interventi didattici attivati, l'individuazione dei punti di forza e di criticità del progetto in modo da poter ri-orientare le attività in itinere. La valutazione finale terrà conto del grado di soddisfazione dei soggetti coinvolti e i progressi rispetto al punto di partenza</p>
	<p>Playing and Learning</p>	<p>Area- Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie</p> <p>Il progetto è finalizzato all'arricchimento del bagaglio lessicale e culturale di lingua inglese degli alunni della Scuola primaria e all'acquisizione di una certificazione esterna. Scopo del percorso sarà l'implementazione delle abilità linguistiche nella comprensione orale e scritta(Listening and Reading), nell'espressione orale e scritta(Speaking and Writing) con l'obiettivo di raggiungere le competenze linguistiche dei livelli A2 del QCER dei descrittori delle competenze e di sostenere, a fine corso, un esame per conseguire una certificazione esterna riconosciuta, valida e spendibile come credito in ambito scolastico.</p> <p>FINALITÀ:Favorire l'apertura verso l'apprendimento delle lingue.Promuovere attività di avvicinamento alla conoscenza della lingua e cultura, inglese.Sviluppare una positiva immagine di sé-nelle situazioni comunicativeApprendere la lingua inglese attraverso un approccio comunicativo valorizzando le competenze glottotecnologiche.</p> <p>OBIETTIVI: Incrementare la comprensione orale e scritta (Listening and Reading),l'espressione orale e scritta (Speaking and Writing).Migliorare la pronuncia, l'accento, l'intonazione, la fluidità.Familiarizzare con la mimica, la gestualità, gli intercalari tipici della lingua inglese.Ampliare le conoscenze lessicali. Favorire la conoscenza della cultura e della civiltà dei paesi di cui si studia la lingua.Migliorare la qualità dell'interesse.Stimolare la curiosità in direzione della cultura e della lingua anglosassone.</p> <p>METODOLOGIA: Game-based learning e CLIL: si propone di creare un ponte tra gaming virtual worlds e social virtual worlds per facilitare l'apprendimento e la comunicazione nella lingua straniera attraverso l'uso di giochi interattivi, scenari, ambienti simulati,</p>

		<p>role-play realizzati nel mondo virtuale dagli stessi partecipanti; Spazio flessibile. Debate. Cooperative learning, Peer education. Spaced learning. Flipped classroom. Learning by doing.</p> <p>VERIFICA E VALUTAZIONE Le quattro abilità (reading, writing, listening and speaking) saranno testate in itinere attraverso la somministrazione di questionari al fine di valutare l'efficacia e l'adeguatezza delle proposte progettuali in modo da poter ri-orientare le attività in itinere. La valutazione finale terrà conto del grado di soddisfazione e dei progressi rispetto al punto di partenza. Al termine del corso gli alunni potranno conseguire la certificazione.</p>
	<p>Matematica...mente</p>	<p>Area – Matematica</p> <p>Il progetto mira allo sviluppo delle competenze cognitive e metacognitive attraverso l'apprendimento di concetti matematici variamente complessi con un approccio ludico, dinamico, interattivo e costruttivo che intercetti e stimoli la motivazione dei bambini e sviluppi il pensiero astratto. Il ruolo dei docenti è porre le condizioni per realizzare uno spazio didattico che assuma la forma di un laboratorio di giochi pienamente inserito nel percorso di apprendimento della classe.</p> <p>FINALITÀ. Promuovere atteggiamenti di curiosità e di riflessione, valorizzando la consapevolezza degli apprendimenti; incoraggiare la pratica laboratoriale nell'insegnamento della matematica; favorire l'approccio interdisciplinare ai contenuti matematici; sviluppare dinamiche relazionali per lavorare in gruppo.</p> <p>OBIETTIVI. Contribuire al raggiungimento di obiettivi previsti nel curriculum di matematica per la classe, ed i corrispondenti traguardi per lo sviluppo delle competenze, attraverso la progettazione di giochi matematici.</p> <p>METODOLOGIA. Si utilizzerà il Cooperative Learning; Attività d'insegnamento individualizzato o per piccoli gruppi; Mastery learning; Problemsolving; Learning by doing; Uso di tecniche e metodologie informatiche; Realizzazione di moduli didattici digitali secondo la metodologia</p> <p>CONTENUTI. Giochi matematici. Predisposizione di una scheda-gioco che contenga: descrizione, regole ed immagini. Si può utilizzare il gioco inserendone l'uso nel</p>

		<p>percorso didattico della classe e condividerlo con le classi parallele. Le schede-gioco realizzate, saranno raccolte la realizzazione di una “biblioteca di giochi matematici”.</p> <p>RISULTATI ATTESI Miglioramento dei processi di apprendimento; approfondimento delle pratiche educativo didattiche; arricchimento, nei contesti ambientali, di fattori facilitanti; potenziamento delle strategie di insegnamento e di sviluppo di competenze, anche attraverso l’uso delle nuove tecnologie.</p> <p>VERIFICA E VALUTAZIONE. Verranno effettuate osservazioni sistematiche, verifiche diagnostiche, in itinere o formative, finali o sommative, con prove strutturate, semistrutturate e non strutturate consistenti, queste ultime, in compiti di realtà Per una valutazione complessiva, verrà utilizzata una griglia di osservazione relativa alla modalità di lavoro di ciascun alunno (autonomia, capacità attentiva, disponibilità a collaborare, impegno, interesse alle attività proposte) e una griglia per la registrazione delle diverse competenze acquisite.</p>
--	--	--

Secondaria Primo grado	MODULI	Tipo modulo e descrizione
30h		
	Recuperi...Amo l’Italiano	<p>Il progetto è rivolto in particolare agli alunni che presentano difficoltà di apprendimento nella lingua italiana sia nella produzione scritta che orale.</p> <p>FINALITÀ’ E OBIETTIVI Potenziare punti di forza di ogni allievo. Acquisire un metodo di studio più appropriato, con il coinvolgimento di aspetti metacognitivi e motivazionali. Stimolare la motivazione ad apprendere. Potenziare le abilità sociali e relazionali con i pari. Rendere gli alunni capaci d’individuare le proprie mancanze ai fini di operare un adeguato intervento di consolidamento, anche mediante autobiografie cognitive. Rendere i discenti capaci di comprendere, applicare, confrontare, analizzare, classificare, tutti i contenuti proposti.</p> <p>METODOLOGIE La metodologia sarà “comunicativa – diretta” e le attività saranno presentate in forma ludica. L’ascolto, la comprensione e la produzione linguistica saranno semplificati da figure (flash cards), oggetti reali, movimenti, canti, giochi, scambi verbali, drammatizzazioni, role play e attività svolte con</p>

		<p>l'ausilio della LIM. Cooperative Learning. Attività d'insegnamento individualizzato o per piccoli gruppi .Mastery learning Problemsolving. Learning by doing. Uso di tecniche e metodologie informatiche.Moduli didattici digitali secondo la metodologia CLIL, Tutoring.</p> <p>RISULTATI ATTESI: Maggiore consapevolezza del proprio stile di apprendimento e delle strategie cognitive personali. Sperimentazione in aula del sentimento di competenza grazie alla possibilità di poter intervenire tra i pari sugli argomenti trattati. Consolidamento e sviluppo di strutture linguistiche sempre più funzionali all'apprendimento. Risultati più gratificanti nelle verifiche.</p> <p>VERIFICHE E VALUTAZIONE.Verranno effettuate osservazioni sistematiche, verifiche diagnostiche, in itinere o formative, finali o sommative, con prove strutturate, semistrutturate e non strutturate consistenti, queste ultime, in compiti di realtà con possibilità di sostenere l'esame Trinity Per una valutazione complessiva, verrà utilizzata una griglia di osservazione relativa alla modalità di lavoro di ciascun alunno (autonomia, capacità attentiva, disponibilità a collaborare, impegno, interesse alle attività proposte) e una griglia per la registrazione delle diverse competenze acquisite.</p>
30h	Recuperi...Amo matematica la	<p>Area – Matematica</p> <p>Il progetto di recupero si propone di offrire una serie di opportunità di successo negli apprendimenti scolastici a quegli alunni che evidenziano particolari carenze offrendo loro una serie proposte didattiche per il recupero delle abilità di base.</p> <p>FINALITA' Recupero e sviluppo di conoscenze, abilità e competenze legate all'apprendimento della matematica. Acquisizione di un corretto metodo di studio. Favorire il processo di apprendimento.</p> <p>OBIETTIVI Colmare le lacune evidenziate e rendere gli alunni capaci di organizzare le conoscenze acquisite e applicarle correttamente; far acquisire agli alunni un'autonomia di studio crescente; sviluppare negli alunni la capacità di osservare, confrontare, analizzare, classificare, con una progressiva padronanza dei contenuti proposti, nell'area matematica.</p> <p>METODOLOGIA. Cooperative Learning; Mastery learning; Problemsolving; Learning by doing; Tutoring; ogni allievo sarà sempre interprete e assolutamente mai ascoltatore passivo, messo in condizione di prender parte alle attività progettuali in modo sempre più concreto e autonomo.</p>

		<p>L'impostazione metodologica tenderà in particolare a dare fiducia all'allievo, incoraggiandolo, non facendolo mai sentire incapace o inadeguato</p> <p>RISULTATI ATTESI Sviluppo del senso di autoefficacia e di autostima; miglioramento dei processi di apprendimento; approfondimento delle pratiche educativo didattiche; arricchimento, nei contesti ambientali, di fattori facilitanti; potenziamento delle strategie di insegnamento e di sviluppo di competenze.</p> <p>VERIFICA E VALUTAZIONE Verranno effettuate osservazioni sistematiche, verifiche diagnostiche, in itinere o formative, finali o sommative, con prove strutturate, semistrutturate e non strutturate consistenti, queste ultime, in compiti di realtà. Per una valutazione complessiva, verrà utilizzata una griglia di osservazione relativa alla modalità di lavoro di ciascun alunno (autonomia, capacità attentiva, disponibilità a collaborare, impegno, interesse alle attività proposte) e una griglia per la registrazione delle diverse competenze acquisite.</p>
	Logica...mente	<p>Area – Matematica</p> <p>Il progetto sarà indirizzato sia al raggiungimento di risultati apprezzabili nelle prove standardizzate nazionali, che al potenziamento e recupero delle abilità di base in ambito matematico, esigenza emersa dai risultati delle prove INVALSI e una delle priorità fondamentali nel RAV.</p> <p>FINALITA'.Sviluppo delle capacità logico-deduttive funzionali alla soluzione di situazioni problematiche</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sviluppo di un pensiero matematico non come mero calcolo e misura, ma come attività di pensiero - Sviluppo di capacità logiche che inducono a fare ipotesi e a verificarle - Prevenzione di tutte le forme di disagio scolastico come offerta ai bisogni differenziati degli alunni, per garantire loro pari opportunità di formazione e di crescita. <p>OBIETTIVI.Recupero e potenziamento delle competenze matematiche,logiche e scientifiche secondo le Indicazioni Nazionali. Supporto nell'acquisizione di apprezzabili livelli nelle competenze curricolari.Innalzamento dei livelli in uscita nelle prove standardizzate Nazionali.</p> <p>METODOLOGIA:Cooperative learning,Role playing,Mastery-learning,Flipped Classroom, Peer tutoring/Peer education, Problem solving.</p> <p>VERIFICA E VALUTAZIONE In itinere si verificheranno le difficoltà incontrate dagli alunni,le conoscenze e abilità acquisite al fine di adeguare le attività alle diverse esigenze formative e di</p>

		<p>apprendimento di ognuno. Il controllo finale sarà attuato attraverso la somministrazione di test a risposta multipla, risoluzione di situazione problematiche relative ad attività di vita quotidiana. Nella valutazione si terrà conto dell'acquisizione dei contenuti proposti, dell'interesse, impegno, abilità operative, partecipazione, motivazione, socializzazione</p> <p>RISULTATI ATTESI Miglioramento dei livelli di competenza nelle abilità logico matematiche e scientifiche con conseguente miglioramento dei livelli di competenza nelle prove Invalsi.</p>
30h	English is fun	<p>Area- Lingua straniera</p> <p>FINALITÀ: Favorire l'apertura verso l'apprendimento delle lingue. Promuovere attività di avvicinamento alla conoscenza della lingua e cultura, inglese. Sviluppare una positiva immagine di sé nelle situazioni comunicative. Apprendere la lingua inglese attraverso un approccio comunicativo valorizzando le competenze glottotecnologiche.</p> <p>OBIETTIVI: Incrementare la comprensione orale e scritta (Listening and Reading), l'espressione orale e scritta (Speaking and Writing). Migliorare la pronuncia, l'accento, l'intonazione, la fluidità. Familiarizzare con la mimica, la gestualità, gli intercalari tipici della lingua inglese. Ampliare le conoscenze lessicali. Favorire la conoscenza della cultura e della civiltà dei paesi di cui si studia la lingua. Migliorare la qualità dell'interesse. Stimolare la curiosità in direzione della cultura e della lingua anglosassone.</p> <p>METODOLOGIA: Game-based learning e CLIL: si propone di creare un ponte tra gaming virtual worlds e social virtual worlds per facilitare l'apprendimento e la comunicazione nella lingua straniera attraverso l'uso di giochi interattivi, scenari, ambienti simulati, role-play realizzati nel mondo virtuale dagli stessi partecipanti; Spazio flessibile. Debate. Cooperative learning, Peer education. Spaced learning. Flipped classroom. Learning by doing</p> <p>.VERIFICA E VALUTAZIONE Le quattro abilità (reading, writing, listening and speaking) saranno testate in itinere attraverso la somministrazione di questionari al fine di valutare l'efficacia e l'adeguatezza delle proposte progettuali in modo da poter ri-orientare le attività in itinere. La valutazione finale terrà conto del grado di soddisfazione e dei progressi rispetto al punto di partenza.</p>

Art. 2.

Figure professionali richieste

Docente interno con comprovate competenze informatiche .

Art. 3.

Requisiti generali di ammissione e modalità di valutazione della candidatura

La selezione dei tutor sarà effettuata, dalla Commissione di valutazione all'uopo costituita, a seguito di comparazione dei curricula presentati secondo quanto previsto dalle Linee Guida PON .

CRITERI TUTOR	PUNTEGGIO MASSIMO
A. Esperienze di tutoraggio in progetti formativi	4
B. Esperienze di docenza in progetti formativi sulle tematiche dei moduli	4
C. Esperienze pregresse nella gestione di gruppi di lavoro e di apprendimento	4
D. Possesso di titoli formativi specifici afferenti la tipologia di intervento	4
E. Possesso di competenze informatiche certificate	5
F. Pubblicazioni/Dispense didattiche/Lavori pubblicati su riviste attinenti al settore di pertinenza	4

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 A), B), C): 0 = NESSUNA ESPERIENZA; 1 = da 1 a 3 ESPERIENZE; 2 = da 4 a 6 ESPERIENZE; 3= da 7 a 10 ESPERIENZE; 4 = più di 10 ESPERIENZE
- VOCE D): 0 = NESSUN TITOLO; 1 punto per ogni TITOLO per un massimo di 4
- VOCE E): 0= NESSUNA CERTIFICAZIONE; 1 punto per ogni CERTIFICAZIONE per un massimo di 5;
- VOCE F): 0 = NESSUNA PUBBLICAZIONE; 1 punto per ogni PUBBLICAZIONE per un massimo di 4;

Ogni Tutor potrà presentare la propria candidatura per tutti i moduli previsti dal piano formativo afferenti al proprio profilo professionale; tuttavia, per motivi organizzativi, ad ogni tutor sarà attribuita l'attività al massimo per due moduli. Si evidenzia, inoltre, che la valutazione dei titoli e delle esperienze sarà effettuata anche in presenza di un solo curriculum prodotto nei termini.

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 momento l'esclusione dalla procedura di selezione stessa o dalla procedura di affidamento dell'incarico o la decadenza dalla graduatoria.

Art. 4

Compiti

Il tutor ha come compito principale quello di facilitare i processi di apprendimento degli allievi e collaborare con gli esperti nella conduzione delle attività del progetto. In particolare il tutor deve:

- coadiuvare l'esperto nelle attività didattiche ;
- supportare gli studenti nelle attività didattiche;
- Curare che nel registro didattico e di presenza vengano annotate le presenze e le firme dei partecipanti, degli esperti e la propria, l'orario di inizio e fine del modulo;
- accertare l'avvenuta compilazione della scheda dei corsisti;
- che gli interventi di formazione abbiano la durata e la calendarizzazione prevista;
- inserire i dati le informazioni relativa al modulo sulla piattaforma INDIRE predisposta dal MIUR;

Art. 5

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) come previsto dal CNNL tabella 5 personale docente interno.

Art. 6

Domanda di ammissione, valutazione dei requisiti e costituzione delle graduatorie

Potrà essere presentata candidatura da ogni esperto per tutti i moduli indicati nella tabella di cui all'art. 1 del presente avviso (l'amministrazione di riserva di attribuire un massimo di 2 moduli per ogni esperto). 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 del 04/10/2019**, in formato digitale esclusivamente all'indirizzo di posta elettronica certificata (PEC) – CEIC80AN00R@PEC.ISTRUZIONE.IT firmata digitalmente oppure firmata in originale e scansionata. In alternativa in formato cartaceo al protocollo dell'Istituto Comprensivo “Maddaloni 1 – Villaggio” – Via Roma, 14 Maddaloni “. 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.icmaddaloni1villaggio.gov.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 7

Validità temporale della selezione.

Le graduatorie predisposte tramite il presente avviso saranno utilizzate per tutte le iniziative formative che riguarderanno il progetto 10.2.1A-FSEPON-CA-2019-15 (Azioni specifiche per la Scuola dell'Infanzia) e 10.2.2A-FSEPON-CA-2019-16(Competenze di base) .

Articolo 8

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, Prof.ssa Annalisa Lombardi.

Articolo 9

Trattamento dei dati personali

Ai sensi e per gli effetti del Regolamento U.E. 2016/679 i dati personali forniti dai candidati saranno oggetto di trattamento finalizzato ad 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 10

Pubblicità

Il presente bando è pubblicato sul sito internet di questa Istituzione scolastica <http://www.icmaddaloni1villaggio.gov.it>

Si allega:

1. Allegato 1 Istanza di partecipazione per la candidatura richiesta
2. Allegato 2 Tabella di autovalutazione dei titoli

IL DIRIGENTE SCOLASTICO
(Prof.ssa *Annalisa Lombardi*)
Documento informatico firmato
digitalmente ai sensi del D.Lgs n. 82/2005