



Ministero dell'Istruzione

Ciro Papale PRIMI VOLI IMPRESA SOCIALE SRL
 Santa Maria Capua Vetere –Luigi De Michele n16/18 – 81055 (CE)
 Tel. 0823/846305 - 3294817223 - P.I. 04166900615
 E-mail: - primivoli@libero.it- info@istitutociropapale.it - primivolisrl@pec.it

Prot. n.116/21-22 del 04-12-2021

Al Sito Web

AVVISO PUBBLICO per la selezione di ESPERTO e TUTOR ESTERNO

Fondi Strutturali Europei Programma Operativo Nazionale "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020. Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE). Programma Operativo Complementare "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020. Asse I – Istruzione – Obiettivi Specifici 10.1, 10.2 e 10.3 – Azioni 10.1.1, 10.2.2 e 10.3.1. 10.1.1A-FDRPOC-CA-2021-33 – "UN' ALLEGRA ESTATE"
 10.2.2A-FDRPOC-CA-2021-68 – "ALLENAMENTO"

CUP: B93D21001580001

UN'ALLEGRA ESTATE.

Titoli Progetti: " Giochiamo in movimento"

"Art'e' "

" Decorosamente insieme"

CUP: B93D21001570001

ALLENAMENTO.

Titoli progetti: "La fucina del linguaggio"

"Giocare con i numeri"

Visto Il Programma Operativo Nazionale "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020. Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE). Programma Operativo Complementare "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020. Asse I – Istruzione – Obiettivi Specifici 10.1, 10.2 e 10.3 – Azioni 10.1.1, 10.2.2 e 10.3.1.

Visto L'avviso pubblico prot. n. 9707 del 27/04/2021 – Realizzazione di percorsi educativi volti al potenziamento delle competenze e per l'aggregazione e la socializzazione

delle studentesse e degli studenti nell'emergenza Covid-19 (*Apprendimento e socialità*).

Visto le delibere degli O.O. C.C. per l'inoltro della candidatura del seguente progetto:

UN' ALLEGRA ESTATE: Titoli Progetti: "Giochiamo in movimento " "Art' è" "
Decorosamente insieme"

ALLENAMENTO: Titoli progetti: "La fucina del linguaggio ", "Giocare con i numeri", "La passione per i numeri".

Vista la lettera di autorizzazione Prot. AOODGEFID-1873/8 DEL 25/06/2021

VISTA la propria determina di assunzione a bilancio del finanziamento autorizzato, adottata in data N. 375 del 18/11/2021,

RITENUTO necessario procedere all'individuazione delle figure professionali necessarie alla realizzazione del progetto di cui all'oggetto;

CONSTATATA la presenza di tutte le condizioni necessarie;

CONSIDERATO che il percorso formativo di cui al progetto prevede n. 5 Tutor e 5 ESPERTI;

CONSIDERATA la necessità di reclutare 4 esperti e 4 tutor che possano erogare un percorso formativo .

INDICE

Avviso pubblico per l'individuazione di **4 ESPERTI** e **4 TUTOR** per l'attuazione delle seguenti azioni:

Fondi Strutturali Europei Programma Operativo Nazionale "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020. Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE). Programma Operativo Complementare "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020. Asse I – Istruzione – Obiettivi Specifici 10.1, 10.2 e 10.3 – Azioni 10.1.1, 10.2.2 e 10.3.1. Progetto 10.1.1A-FSEPON-CA-2021

UN' ALLEGRA ESTATE.

B93D21001580001

Titolo e Tipologia modulo	n. ore	n. esperti	n. tutor	Destinatari
"Giochiamo in movimento"	30	1	1	12 ALLIEVI PRIMARIA
"Art'è"	30	1	1	11 ALLIEVI PRIMARIA
"Decorosamente insieme"	30	1	1	11 ALLIEVI PRIMARIA

--	--	--	--	--

PRATICAMENTE.**CUP: H33D21001300001**

Titolo e Tipologia modulo	n. ore	n. esperti	n. tutor	Destinatari
"La fucina del linguaggio"	30	1	1	13 ALLIEVI PRIMARIA
"Giocare con i numeri"	30	1	1	12 ALLIEVI PRIMARIA

CARATTERISTICHE DEI MODULI

Giochiamo in movimento: L'impatto che l'attività sportiva ha sui bambini è ampiamente sottovalutato e lo è ancor di più se si considerano gli effetti positivi, in termini di riabilitazione e recupero della socializzazione, che l'attività sportiva svolge sulle persone disabili e in condizione di svantaggio sociale. Per quanto possibile, le attività saranno a contatto con l'ambiente naturale.

La proposta didattica, svolta nel rispetto delle norme anti-Covid vigenti, intende favorire attraverso le pratiche motorie e sportive il miglioramento del livello di socializzazione, la riduzione dello stress e dell'ansia attraverso il movimento corporeo, favorire la percezione dell'altro, insegnando a leggere i movimenti degli avversari, a comprenderne le intenzioni e a regolarsi di conseguenza. Per suscitare interesse e sollecitare la partecipazione degli alunni, le competenze e gli obiettivi delineati, verranno perseguiti in forma ludica e giochi polivalenti. Il gioco è strettamente collegato allo sviluppo psicomotorio del bambino, lo influenza e ne è a sua volta influenzato. Giocare è il modo più semplice, più efficace e più piacevole per apprendere e per modificarsi. Il gioco unisce la dimensione espressiva, la comunicazione, l'esercizio di abilità, la scoperta dell'ambiente, la conoscenza corporea, la crescita cognitiva, l'apprendimento, la necessità di rispettare le regole, la dimensione affettiva ed emozionale del bambino, la sua capacità di socializzazione. Le attività verranno strutturate e presentate sulla base dell'obiettivo che si intende raggiungere. Le attività motorie verranno strutturate e presentate sulla base dell'obiettivo che si intende raggiungere, in maniera da garantire il successo dei bambini, quindi l'esperienza favorevole, stimolando le funzioni che si intendono potenziare.

Art'è: Il laboratorio intende fornire agli alunni gli strumenti per poter leggere e interpretare un'opera d'arte contemporanea, anche attraverso la sua riproducibilità e reinterpretazione in chiave creativa. La metodologia utilizzata favorisce un rapporto dinamico con l'arte, attraverso visite guidate per l'analisi diretta delle opere esposte nei musei, nelle mostre o in altri luoghi del territorio, per un coinvolgimento attivo e immersivo dell'alunno, offrendo anche la possibilità di riprodurle, in modo originale, utilizzando tecniche e strumenti digitali. Miriamo a ricostruire insieme ai bambini il processo che ha condotto a una creazione. Si tratta quindi di imparare non tanto attraverso una spiegazione ma attraverso un'esperienza vissuta. Il laboratorio è una vera officina, dove si ha la possibilità di conoscere e utilizzare i materiali più vari, dove è possibile sperimentare, inventare e costruire. Per quanto riguarda la metodologia in generale faremo riferimento ai seguenti orientamenti metodologici: lavoro cooperativo, imparare facendo incontri periodici auto-conclusivi ma inseriti all'interno di un percorso più lungo sviluppo di abilità attraverso il confronto con livelli crescenti di difficoltà e sperimentazione della sensorialità. Questo laboratorio prevede anche la creazione di semplici opere utilizzando materiali scelti di volta in volta in base a caratteristiche diverse, che possano stimolare la

creatività? mediante l'uso di materiali anche insoliti, oppure conosciuti ma usati in un modo diverso in base alle loro caratteristiche sensoriali (profumo, colore, superficie, caratteristiche tattili..).

Decorosamente insieme: Il Service Learning è una proposta pedagogica che unisce il Service (la cittadinanza attiva, le azioni solidali, l'impegno in favore della comunità) con il Learning (lo sviluppo di competenze tanto sociali quanto, e soprattutto, disciplinari), affinché gli allievi possano sviluppare le proprie conoscenze e competenze attraverso un servizio solidale alla comunità. Le attività didattiche partono da situazioni problematiche reali e fanno sì che gli studenti siano parte attiva nel processo di apprendimento. La metodologia promuove l'ideazione di percorsi di apprendimento (learning) finalizzati alla realizzazione di un servizio (service), che soddisfi un bisogno vero e sentito sul territorio. Le iniziative intraprese prevedono sempre una stretta collaborazione con le istituzioni locali e puntano a stabilire un circolo virtuoso tra apprendimento in aula e servizio solidale. Le attività di Service Learning sono funzionali all'innalzamento dei livelli di competenza, al miglioramento dell'autostima, della motivazione allo studio, della partecipazione alle attività scolastiche e favoriscono l'acquisizione di comportamenti pro-sociali e di cittadinanza attiva.

La fucina del linguaggio: La lingua italiana è caratterizzata da una trasversalità intrinseca in quanto veicolo per lo studio delle altre discipline e condizione indispensabile per l'accesso critico a tutti gli ambiti culturali. L'apprendimento mnemonico di regole, tipico dell'insegnamento della grammatica tradizionale e normativa, può essere superato a favore di pratiche in classe di riflessione e confronto sul meccanismo di funzionamento della lingua. In questo senso l'attività didattica prevede l'adozione di un modello esplicativo della struttura e del funzionamento del sistema della lingua come quello della "grammatica valenziale" e svolgimento di giochi linguistici, che possono rendere l'apprendimento dinamico e stimolante. Interazione collaborativa in una conversazione, in una discussione, in un dialogo su argomenti di esperienza diretta, formulando domande, dando risposte, fornendo spiegazioni ed esprimendo la propria opinione. Raccontare esperienze personali organizzando il racconto rispettando l'ordine cronologico e logico. Impiegare tecniche di lettura silenziosa e di lettura espressiva ad alta voce. Confrontare informazioni provenienti da testi diversi per farsi un'idea di un argomento del quale parlare o scrivere. Cercare informazioni in testi di diversa natura e provenienza per scopi pratici o conoscitivi, applicando semplici tecniche di supporto alla comprensione quali: sottolineare, annotare informazioni, costruire mappe o schemi, riassumere. Leggere testi narrativi e descrittivi e semplici testi poetici. Esprimere scrivendo esperienze, emozioni, stati d'animo. Utilizzo del dizionario come strumento di consultazione. Conoscere le fondamentali convenzioni ortografiche e servirsi di questa conoscenza per rivedere la propria produzione scritta e correggere gli eventuali errori.

Giocare con i numeri: Il percorso di apprendimento più efficace, che sarà utilizzato per il potenziamento, non è di carattere deduttivo, dalla legge all'esemplificazione, ma induttivo: partendo da problemi reali e dal contesto quotidiano si evidenziano quegli elementi utili e si avvia una riflessione per arrivare alla generalizzazione e ad un modello matematico. Il laboratorio si caratterizza come spazio fisico e mentale, con l'utilizzo del problem posing, del problem solving, della modellizzazione per favorire e facilitare la comprensione e la decodificazione del reale. L'alunno è al centro di questo percorso induttivo, raccoglie le evidenze e le mette in relazione tra loro argomentando intorno ad una possibile soluzione; saranno, quindi, fondamentali il lavoro di gruppo e i momenti di riflessione condivisa in cui anche la discussione sull'errore è un importante momento formativo per lo studente. Usare il gioco come modalità didattica, sfruttando la moltitudine di materiali disponibili, le procedure euristiche, la libertà di sbagliare e di capire i propri errori, per raggiungere gli obiettivi previsti. Il messaggio da trasmettere è che non bisogna giudicare i procedimenti solo perché permettono di raggiungere alcuni risultati e di non considerare gli esercizi come pura esercitazione, ma come mezzi per acquisire concetti. Si intende superare lo schema di insegnamento fondato sulla spiegazione, lo studio individuale e l'interrogazione di verifica, mettendo il bambino al centro, quale protagonista della propria formazione, che più che acquisire contenuti deve raggiungere le competenze, che gli consentiranno di indagare

e interpretare autonomamente i dati, promuovere il lavoro collaborativo, curiosità e riflessioni sulla matematica, fare maturare le risorse cognitive, affettive e relazionali.

COMPITI DELL'ESPERTO

L'Esperto dovrà elaborare un piano di lavoro da cui risultino i contenuti, le modalità, i tempi e gli strumenti che garantiranno l'effettiva realizzazione del processo formativo.

L'Esperto deve collaborare con il Tutor e il Referente per la Valutazione e deve essere in possesso delle conoscenze, competenze ed esperienze specifiche richieste dai singoli moduli.

L'Esperto:

- predispone, in collaborazione con il Tutor, una programmazione dettagliata dei contenuti dell'intervento, che dovranno essere suddivisi in moduli corrispondenti a segmenti disciplinari e competenze da acquisire;
- inserisce i dati di propria competenza relativi all'attività svolta nel Modulo, il calendario, le prove di verifica e i materiali prodotti nel sistema GPU;
- partecipa alle riunioni programmate dall'Istituzione scolastica in merito alla realizzazione del modulo e tale attività rientra nel suo incarico concorda il calendario degli incontri con i responsabili del progetto tenendo conto delle esigenze della scuola proponente e in relazione alla necessità di concludere tutte le attività entro i termini prescritti dal MIUR.

COMPITI DEL TUTOR

- Il tutor dovrà essere di supporto agli alunni, in aula e curare la registrazione previste sulla piattaforma GPU. Il tutor dovrà essere sempre presente durante le ore del corso.
- Prende visione del progetto presentato, analizzandone nel dettaglio gli Obiettivi che devono essere raggiunti;
- Ha come compito essenziale quello di facilitare i processi di apprendimento degli allievi e di collaborare con gli esperti nella conduzione delle attività del progetto.
- Predispone, in collaborazione con l'esperto, una programmazione dettagliata dei contenuti dell'intervento che dovranno essere suddivisi in moduli corrispondenti a segmenti disciplinari e alle competenze trasversali da acquisire;
- Accerta l'avvenuta compilazione della scheda allievo, la stesura e la firma del patto formativo;
- Partecipa con gli esperti alla valutazione/certificazione degli esiti formativi degli allievi. Partecipa alle riunioni periodiche di carattere organizzativo pianificate dalla Dirigente Scolastica;
- Cura che nel registro didattico e di presenza vengano annotate le presenze e le firme dei partecipanti, degli esperti e la propria, l'orario d'inizio e fine della lezione;
- Segnala in tempo reale se il numero dei partecipanti scende al di sotto del minimo (15) per due incontri consecutivi. Il corso deve, dopo il secondo incontro consecutivo in cui gli alunni presenti fossero solo in 9, essere immediatamente sospeso. Al fine di evitare la chiusura anticipata del corso sarà cura del tutor d'aula informare tempestivamente il Dirigente Scolastico dell'eventuale progressivo decremento delle presenze al fine di prendere i provvedimenti necessari per evitare la sospensione del corso;
- Cura il monitoraggio fisico del corso, contattando gli alunni in caso di assenza ingiustificata;

- Si interfaccia con gli esperti e con il valutatore che svolgono azione di monitoraggio o di bilancio di competenza, accertando che l'intervento venga effettuato;
- Mantiene il contatto con i Consigli di Classe di appartenenza dei corsisti per monitorare la ricaduta dell'intervento sul curriculare;
- Concorda con l'esperto strumenti e materiali necessari ai corsisti;
- Predisporre proposta di acquisto materiali necessari ai corsisti e la comunica al Gestore o sua referente;
- Concorre con la propria azione professionale alla riduzione del fallimento formativo precoce, del disagio e della dispersione scolastica e formativa;
- Completa la propria anagrafica;
- Cura e aggiorna l'inserimento dei dati richiesti dall'Amministrazione, direttamente online, sul portale specifico allestito dal MIUR; "gestione progetti PON", dati riferiti.

MODALITA' PRESENTAZIONE DELLE DOMANDE

Gli interessati dovranno presentare la propria candidatura mediante:

consegna manuale presso gli uffici di segreteria in busta chiusa sulla quale dovrà essere riportata la seguente dicitura: "Candidatura ESPERTO oppure TUTOR PON FSE Competenze di base - Progetto " _____ " - modulo (" _____ ")

invio sulla casella di posta certificata (PEC): primivolisrl@pec.it con oggetto "Candidatura ESPERTO oppure TUTOR PON FSE Competenze di base - Progetto " _____ " - modulo " _____ "

- allegando la documentazione firmata digitalmente o scansionata;

L'istanza di partecipazione, compilata secondo il modello (**allegato A**) scaricabile dal sito web dell'Istituto, <http://www.istitutociropapale.it/> con firma autografa o digitale (pena l'esclusione), redatta ai sensi del DPR 445/2000 deve essere corredata di:

- curriculum vitae (modello europeo) nel quale devono essere dettagliati ed evidenziati tutti i titoli oggetto di valutazione;
- modello di autodichiarazione dei titoli (**Allegato B**) Esperti esterni, da compilare a cura del richiedente;
- proposta formativa compilata al computer (**Allegato C**);
- fotocopia di un documento di riconoscimento.

TERMINI DI PRESENTAZIONE DELL'ISTANZA

Entro e non oltre le ore 12,00 DEL 05/01/2022

Non saranno in alcun modo accettate le domande pervenute dopo la scadenza su menzionata.

VALUTAZIONE DELLE CANDIDATURE

La selezione delle domande verrà effettuata da apposita commissione nominata dal dirigente scolastico che provvederà alla comparazione dei curricula e all'attribuzione dei punteggi secondo i criteri deliberati nel consiglio di istituto.

A conclusione della comparazione, il Gestore provvederà alla formazione di tante graduatorie quanti sono i moduli che diverranno definitive il quindicesimo giorno dalla data della loro pubblicazione all'albo e sul sito della scuola. A parità di punteggio sarà data priorità al candidato più giovane di età.

Trascorsi i quindici giorni sarà data comunicazione al candidato vincitore cui verrà affidato l'incarico mediante la stipula di un contratto di prestazione d'opera.

DURATA DELL'INCARICO E COMPENSO

Il compenso orario massimo per le attività di Esperto (nr. ore 30) è stabilito in € 70,00 (settanta/00).

Il compenso orario massimo per le attività di Tutor (nr. ore 30) è stabilito in € 30,00 (trenta/00).

Il suddetto importo è onnicomprensivo di tutte le ritenute previdenziali e fiscali. **Il compenso sarà erogato, per le ore effettivamente svolte, dopo la chiusura del modulo sulla piattaforma GPU.**

MODALITÀ DI ACCESSO AGLI ATTI L'accesso agli atti, secondo quanto previsto dalla legge 7 agosto 1990, n. 241 e dell'art. 3 – differimento – comma 3 del decreto ministeriale 10 gennaio 1996, n. 60, solo dopo la conclusione del procedimento.

INFORMATIVA AI SENSI DEL D.LGS 196/03

I dati personali che entreranno in possesso dell'Istituto, a seguito del presente Avviso, verranno trattati nel rispetto del D. Lgs. 30 giugno 2003 n. 196 e successive modifiche e integrazioni. I candidati dovranno esprimere il consenso al trattamento dei propri dati personali in sede di presentazione delle domande di partecipazione, pena la non ammissione alle selezioni.

RESPONSABILE DEL PROCEDIMENTO

Ai sensi di quanto disposto dall'art. 5 della legge 7 Agosto 1990, n. 241, il responsabile del trattamento dei dati è **IL RAPPRESENTANTE LEGALE**

MODALITÀ DI DIFFUSIONE

Il presente Avviso e le relative graduatorie (provvisoria e definitiva) verranno affisse all'Albo dell'Istituto e pubblicizzati sul sito web dell'istituto www.istitutociropapale.it, sezione PON. Il presente bando viene pubblicato in data odierna **all'Albo della scuola** e al sito.

Il rappresentante legale

Pasquale Cipullo

PRIMI VOLI IMPRESA SOCIALE SRL

Via L. De Michele, 16/19

81055 S. Maria Capua Vetera (CE)

P.Iva: 04/16 69 00 615

THE UNIVERSITY OF CHICAGO
LIBRARY
540 EAST 57TH STREET
CHICAGO, ILL. 60637