



UNIONE EUROPEA

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI **pon**
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
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-FESR)



ISTITUTO PARITARIO
"LUDOVICO ARIOSTO"

LICEO SCIENZE UMANE - COD. MECCANOGRAFICO: PAMPUP5001
LICEO SCIENTIFICO SPORTIVO - COD. MECCANOGRAFICO: PAPSTT500B

Società coop. Sociale "La Rocca Cefalù" - c.f. 06807890824

Via Pio La Torre, 25/A - 90018 Termini Imerese (PA) - 0912711585

liceoludovicoariosto@libero.it - laroccecefalucoopsociale@pec.it

<http://www.istitutoludovicoariosto.it>

pon
2014-2020
FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

PROT.N. 1235

Termini Imerese , 07/11/2022

Al Personale Scolastico

Al Sito web della Scuola

Agli Atti

OGGETTO: AVVISO PUBBLICO N.994 DELL' 11/05/2022 PER LA SELEZIONE DI PERSONALE INTERNO PER L'ATTRIBUZIONE DELL'INCARICO DI ESPERTO E DI TUTOR NELL'AMBITO DEL PON FSE – Socialità, apprendimento, accoglienza.

Programma Operativo complementare (POC) "Per la scuola - competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020 finanziato con FSE E FDR Asse I – Istruzione – Fondo di rotazione, approvato con delibera CIPE n.21/2018. Articolazione della candidatura: 10.2.2 – Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base - sotto azioni 10.2.2A – Competenze di base

Codice identificativo Progetto: 10.2.2A-FDRPOC-SI-2022-477

TITOLO PROGETTO: Insieme per crescere

CUP: B64C22000460001

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

VISTO Il regolamento (UE) n.1303/2013 recante disposizioni comuni sui Fondi Strutturali e di investimento Europei, il Regolamento (UE) relativo al Fondo Europeo di Sviluppo Regionale (FESR) e il Regolamento (UE) relativo al Fondo sociale Europeo;

VISTO Il piano Triennale dell'Offerta Formativa (PTOF) 2019-2022 approvato con delibera del Consiglio d'Istituto il 12/07/2019;

VISTO Il Programma annuale 2021 approvato con delibera del Consiglio d'Istituto il 01/09/2021;

VISTO L'avviso pubblico N.994 dell'11/05/2022 nell'ambito del Programma Operativo Nazionale "Per la scuola – Competenze e ambienti per l'apprendimento 2014-2020;

VISTO Il progetto dal titolo "Insieme per crescere" in riferimento all'Azione 10.2.2 – Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base – sottoazione 10.2.2A – Competenze di base, in risposta al succitato avviso, con il quale l'Istituto Paritario Ludovico Ariosto di Termini Imerese ha presentato la propria candidatura, tramite piattaforma infotelematica GPU, all'Autorità di Gestione in data 31.05.2022;

ACQUISITO Il documento del Ministero dell'Istruzione in data 01.06.2022 con l'accettazione della candidatura sul Sistema Informativo Fondi (SIF 2020) ;

VISTA La nota del Ministero dell'Istruzione prot. N. 27 del 21.06.2022 con la quale sono state pubblicate sulla pagina web dedicata al PON "Per la scuola" 2014-2020 le graduatorie regionali definitive;

VISTA La nota del Ministero dell'Istruzione con la quale veniva comunicato a questa Istituzione Scolastica l'autorizzazione del progetto presentato per un importo complessivo pari a Euro 39.492.00 come indicato nella tabella sottostante:

RIEPILOGO MODULI RICHIESTI

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.2.2A- Competenze di base	Competenza multilinguistica: Imparare ad imparare	€ 4.041.00	
10.2.2A- Competenze di base	Competenza in Scienze, tecnologie, ingegneria e matematica (STEM): Apprendimento computazionale	€ 4.561.50	
10.2.2A- Competenze di base	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale: Un pugno contro la violenza	€ 4.561.50	
10.2.2A- Competenze di base	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale: Tra mito e cultura: alla riscoperta delle origini	€ 4.041.00	
10.2.2A- Competenze di base	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale: Functional training	€ 4.041.00	
10.2.2A- Competenze di base	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale: Inventare l'uomo e metterlo su un palcoscenico	€ 4.561.50	
10.2.2A- Competenze di base	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale: Scopriamo insieme la pallavolo	€ 4.561.50	
10.2.2A- Competenze di base	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale: Un calcio al disagio	€ 4.561.50	
10.2.2A- Competenze di base	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale: Tradizioni popolari	€ 4.561.50	

	TOTALE CANDIDATURA	€ 39.492.00	€ 40.000.00
--	---------------------------	--------------------	--------------------

RILEVATA La necessità di impiegare, tra il personale interno ed esterno, delle figure per lo svolgimento di specifiche attività nell’ambito del progetto PON FSE Socialità, apprendimento e accoglienza – Azione 10.2.2 – Sottoazione 10.2.2A – codice identificativo 10.2.2A- FDRPOC-SI-2022-477, titolo del progetto “Insieme per crescere”;

tutto ciò visto e rilevato, che costituisce parte integrante del presente avviso

COMUNICA

Che è aperta la procedura di selezione per il reclutamento di personale interno ed esterno per l’individuazione di **n. 9 docenti esperti e n. 9 tutor** per la realizzazione dei sottoelencati moduli afferenti il PON “Insieme per crescere”.

Comunica, altresì, che verrà data preferenza agli aspiranti candidati interni e solo nel caso in cui questi non fossero sufficienti si procederà con l’individuazione delle candidature esterne.

Gli aspiranti saranno selezionati da un Gruppo di lavoro, appositamente costituito e presieduto dal Dirigente Scolastico, attraverso la comparazione dei curriculum sulla base della valutazione dei titoli della tabella sottostante.

Tali criteri saranno comuni a tutti gli aspiranti indipendentemente dal modulo per cui si candidano.

1. Macrocrietrio: Titoli di studio	Punti
Laurea Triennale valida afferente la tipologia del progetto	Max punti 7
Fino a 89.....1 punto	
Da 90 a 104.....4 punti	
Da 105 in poi.....7 punti	
Laurea specialistica o vecchio ordinamento	Max punti 7
Fino a 89.....1 punto	
Da 90 a 99.....3 punti	
Da 100 a 104.....4 punti	
Da 105 a 110 e lode.....7 punti	
Corso di perfezionamento annuale inerente il profilo per cui si candida	Max 1 punto
Esperienza negli Istituti	Max 1 punto
Pubblicazione riferita alla disciplina richiesta	Max 1 punto
2. Macrocrietrio: Titoli Culturali Specifici	
Partecipazione a corsi di formazione attenenti alle figure richieste	Max 3 punti
Competenze specifiche certificate	Max 2 punti
Certificazioni Informatiche (eecd, eipass, ..)	Max 2 punti
Certificazioni professionali per corsi specialistici	Max 2 punti
Certificazioni inerenti alla sicurezza	Max 1 punto

Certificazione Animatore Digitali	Max 2 punti
Iscrizione all'Albo professionale	Max 1 punto
Abilitazione all'Insegnamento	Max 15 punti
Docenze PNSD	Max 5 punti
3. Macro criterio: Titoli di servizio o Lavoro	
Esperienza lavorativa nel settore di riferimento	Max 10 punti
Anzianità di servizio	Max 10 punti
Esperienze lavorative con piattaforma E-procurement	Max 7 punti
Meno di 2 anni.....1 punto	
Da 2 a 3 anni.....2 punti	
Da 3 a 4.....3 punti	
Da 4 a 6.....4 punti	
Da 6 a 8.....5 punti	
Da 8 a 10.....6 punti	
Oltre i 10 anni.....7 punti	
Esperienze progresse per incarichi esterni nel settore ICT	Max 10 punti

Per il ruolo del TUTOR non sono richieste specifiche competenze.

RIEPILOGO E SPIEGAZIONE DEI 9 MODULI:

Progetto: Insieme per crescere

La proposta didattica intende ampliare e sostenere l'offerta formativa per gli anni scolastici 2021-2022 e 2022-2023, in particolare durante il periodo estivo, attraverso azioni specifiche finalizzate al potenziamento degli apprendimenti e delle competenze chiave, in conformità alla Raccomandazione del Consiglio dell'Unione europea 22 maggio 2018. La progettazione e la realizzazione dei percorsi didattici e formativi sono ispirate all'utilizzo di metodologie didattiche innovative, che valorizzano l'apprendimento attivo e cooperativo, con particolare attenzione anche al benessere personale e alle relazioni. Le azioni promuovono il protagonismo delle alunne e degli alunni, delle studentesse e degli studenti, delle adulte e degli adulti, in situazioni esperienziali. I moduli didattici sono svolti in setting di aula flessibili e modulari oppure in contesti di tipo esperienziale o immersivo, anche all'aperto, nel rispetto delle norme sulle misure di sicurezza Covid vigenti, in sinergia con le realtà istituzionali, culturali, sociali, economiche del territorio. I percorsi di formazione sono volti a: - Rafforzare le competenze chiave per l'apprendimento permanente, in particolare potenziando i livelli di base; - Sostenere la motivazione/rimotivazione allo studio con metodologie innovative, proattive e stimolanti; - Promuovere la dimensione relazionale nei processi di insegnamento e apprendimento e il benessere dello studente.

1 MODULO Imparare ad imparare

La pratica didattica della lingua straniera è più efficace quando si basa su un approccio "comunicativo", a partire da una situazione, da un contenuto, con obiettivi realistici, motivanti rispetto a interessi, capacità e contesto degli studenti. Il laboratorio individua ambienti di apprendimento che, varcando le mura della scuola o della città, diventano il contesto reale per l'interazione in lingua straniera (incontri nei parchi, nelle biblioteche, nelle comunità virtuali che permettono l'interazione e condivisione di esperienze e di interessi con native speaker della stessa età). Tale approccio sarà seguito anche attraverso la flessibilità nella progettazione didattica a partire dalla diagnosi degli interessi e delle esigenze linguistiche degli studenti.

2 MODULO Apprendimento computazionale

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. Lo studente 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.

3 MODULO Un pugno contro la violenza

La kickboxing è uno sport di origine giapponese, diffusi in seguito negli USA e in tutto il mondo. Essa consiste nella combinazione di tecniche di calcio tipiche delle arti marziali orientali a tecniche di pugno propri del pugilato occidentale attraverso l'utilizzo delle catene cinetiche del corpo umano. Le attività prevedono esercizi motori negli spazi aperti adiacenti all'istituto scolastico e nel territorio, affiancate da lezioni teoriche sulla disciplina specifica e sui benefici che essa comporta a livello psicomotorio e nell'organismo umano. Le lezioni prevedono l'apprendimento delle tecniche base inerenti alla disciplina della kickboxing allo scopo di educare gli studenti ad uno stile di vita sano ampio, far comprendere agli studenti l'importanza dell'attività motorie e sportiva che deve essere utilizzata come farmaco naturale per migliorare la qualità della vita di ognuno di noi.

4 MODULO Tra mito e cultura: alla riscoperta delle origini

Il suddetto progetto PON prevede lezioni teoriche e pratiche con finalità educative. L'intento principale è quello di rendere i corsisti dei veri e propri pionieri alla scoperta delle proprie origini analizzando le fonti letterarie, storico-artistiche e archeologiche. Il fulcro dell'insegnamento del mito e della cultura latina, è sicuramente la relazione docente discente, considerando il discente come soggetto attivo del processo di insegnamento - apprendimento. Al tal proposito sono previsti incontri formativi come lezioni frontali e interattive, al fine di favorire l'apprendimento cooperativo e dialogo tra i partecipanti. E' prevista la lettura analitica di alcuni miti dell'antichità classica per un viaggio completo nei meandri del mondo latino, con l'auspicio di suscitare curiosità e dibattiti.

5 MODULO Functional training

Per allenamento funzionale si intende un'attività motoria eseguibile in palestra o in spazi esterni finalizzata a migliorare il movimento dell'uomo e l'esplicitazione delle funzioni motorie quotidiane. L'esercizio ha come finalità lo sviluppo globale di tutte le principali capacità motorie, ossia le capacità condizionali (forza, resistenza, potenza), le capacità coordinative (equilibrio, controllo motorio e posturale, agilità, adattamento motorio) e la mobilità articolare. Le attività prevedono esercizi motori negli spazi aperti adiacenti all'istituto scolastico e nel territorio, affiancate da lezioni teoriche sulla disciplina specifica e sui benefici che essa comporta a livello psicomotorio e nell'organismo umano allo scopo di educare gli studenti ad uno stile di vita sano.

6 MODULO Inventare l'uomo e metterlo su un palcoscenico

Le attività del laboratorio mirano a stimolare la creatività come percorso personale di ciascuno, come scambio di idee, di apprendimento e di integrazione sociale. I partecipanti saranno coinvolti nella scoperta dell'arte quale unione di teatro, musica e danza attraverso la preparazione e realizzazione di uno spettacolo. Professionisti specializzati nelle diverse discipline artistiche potranno arricchire le basi culturali dei partecipanti attraverso attività di recitazione, uniti a momenti di scrittura creativa, per mettere mano al copione anche ricorrendo a nuovi linguaggi e nuove forme di espressione.

7 MODULO Scopriamo insieme la pallavolo

Questa iniziativa nasce per dare la possibilità agli alunni partecipanti di poter apprendere al meglio la pallavolo. Il progetto proposto incrementa la pratica delle attività motorie nella scuola secondaria di II grado esaltando gli aspetti formativi del gioco, proponendolo come strumento didattico in grado di contribuire in armonia con l'insegnante un equilibrato sviluppo della propria personalità. La pallavolo è semplice da apprendere non necessita di grandi spazi e l'attrezzatura di gioco è facile e di economica reperibilità; è uno sport che si disputa tra due squadre di 6 giocatori ciascuna su un terreno diviso in due parti da una rete tesa tra due paletti. Il gioco consiste nel far toccare alla palla qualsiasi punto all'interno dell'area del campo avversario facendola passare al di sopra della rete. La palla deve essere respinta dalle mani dell'atleta. Lo scopo di tale attività sta nello stimolare l'autodeterminazione, la solidarietà, la spontaneità e la corresponsabilità dei ragazzi.

8 MODULO Un calcio al disagio

Lo scopo di tale modulo attraverso uno dei giochi tradizionali più diffusi nella nostra cultura "il calcio" è quello di favorire momenti di incontro tra ragazzi che sempre più frequentemente si allontanano dalla rete-scuola preferendo piuttosto di vivere il proprio "IO" in maniera solitaria o seguendo falsi modelli. Il progetto prevede una prima parte di apprendimento delle fondamentali regole del calcio, la seconda con esercitazioni individuali e di gruppo. Tale modulo serve a trasmettere ai partecipanti come lo sport attraverso un sano e corretto stile di vita contribuisca a migliorare le proprie capacità motorie, ad acquisire competenze quali la capacità di collaborazione con gli altri, potenziare il proprio livello di autostima, avere un buon autocontrollo, gestire le proprie emozioni.

9 MODULO Tradizioni popolari

Le attività vogliono creare ambienti di apprendimento volti alla riscoperta delle tradizioni popolari locali al fine di conoscere il territorio, con le sue culture e tradizioni. L'intento dell'iniziativa è quello di avvicinare il mondo della scuola a tradizioni che si stanno quasi perdendo e risvegliare il loro interesse nei giovani. La finalità è volta all'integrazione degli studenti nella loro realtà sociale e al rinforzo della società.

COMPITI DELL'ESPERTO

- **ORGANIZZARE E REALIZZARE LE ATTIVITA' INERENTI AL PROPRIO MODULO**
- **PREDISPORRE APPOSITO REPORT PRESENZE ALLIEVI**
- **RELAZIONARE SULLE ATTIVITA' SVOLTE E SUGLI OBIETTIVI RAGGIUNTI.**

COMPITI DEL TUTOR

- **CURARE IL MONITORAGGIO DEL CORSO CONTATTANDO GLI ALLIEVI IN CASO DI ASSENZE INGIUSTIFICATE**
- **CURARE IL REGISTRO DIDATTICO**
- **ASSICURARE LA VIGILANZA DEGLI ALLIEVI DURANTE LO SVOLGIMENTO DELLE ATTIVITA' E COLLABORARE CON L'ESPERTO**
- **INSERIRE I DATI E LE INFORMAZIONI SULLA PIATTAFORMA PER LA GPU AL FINE DELLA RENDICONTAZIONE DELLE ATTIVITA' SVOLTE**

CANDIDATURA

Gli interessati dovranno produrre apposita candidatura utilizzando l'apposito modello predisposto al presente avviso sul sito internet dell'Istituto, allegando il curriculum. **La domanda di candidatura potrà essere consegnata direttamente dal candidato presso la segreteria dell'Istituto entro 7 giorni dal presente avviso.**

E' possibile indicare anche più di un progetto al quale candidarsi come esperto e tutor.

CRITERI DI VALUTAZIONE

La selezione tra tutte le candidature pervenute nei termini avverrà ad opera del Dirigente Scolastico e dalla Commissione di Valutazione all'uopo costituita.

COMPENSO

Per la posizione dell'esperto è previsto un impegno pari a 30 ore per ognuna delle quali è previsto un compenso orario pari ad € 70.00 Lordo Stato.

Per la posizione di Tutor è previsto un impegno pari a 30 ore per ognuna delle quali è previsto un compenso orario pari ad € 30.00 Lordo Stato.

Il pagamento delle spettanze avverrà a conclusione delle operazioni di rendicontazione delle attività svolte a previo accreditamento, da parte del Ministero dell'Istruzione, delle risorse finanziate sul c/c di questa Istituzione Scolastica.

