

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "A. MANZONI"

SCUOLA DELL'INFANZIA, PRIMARIA E SECONDARIA DI I GRADO – CERCEMAGGIORE
SCUOLA DELL'INFANZIA, PRIMARIA E SECONDARIA DI I GRADO - SEPINO
C.A.P.86012 - CERCEMAGGIORE(Campobasso) Via Fonte Peluzzo Tel. (0874)791255
e-mail – cbic83200p@istruzione.it- PEC -cbic83200p@pec.istruzione.it-
Codice Fiscale 80002300707 – sito web: <http://www.iccercemaggioresefino.it/>

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE - A. MANZONI-CERCEMAGGIORE
Prot. 0005574 del 11/11/2021
07-06 (Uscita)

Al personale docente
dell'Istituto Comprensivo "A. Manzoni"
All'albo
Al sito web – Sezione Pon

Avviso per la selezione di personale interno per le figure di n. 5 tutor
POC-FDR "Contrasto al fallimento formativo precoce e di povertà educativa"
Avviso n. 26502 del 06/08/2019 - Progetto "Competenze in gioco"
Codice **10.2.2A-FDRPOC-MO-2020-1**
CUP: B59G19000600001

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

VISTA la legge 7 agosto 1990 n. 241 "Nuove norme in materia di procedimento amministrativo e di diritto di accesso ai documenti amministrativi e ss.mm.ii;

VISTO il Decreto del Presidente della Repubblica 8 marzo 1999, n. 275, concernente il regolamento recante norme in materia di autonomia delle Istituzioni Scolastiche, ai sensi della Legge 16 marzo 1997, n. 59;

VISTO il Decreto 28 agosto 2018, n. 129 "Regolamento recante istruzioni generali sulla gestione amministrativo-contabile delle II.SS";

VISTO l'avviso pubblico prot. n. AOODGEFID 26502 del 06/08/2019 che fa riferimento al POC "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020" Asse I – Istruzione – Fondo di Rotazione (FSE) - Obiettivo Specifico 10.2 – Azione 10.2.2 Per la realizzazione di progetti volti al contrasto del rischio di fallimento formativo precoce e di povertà educativa, nonché per la prevenzione delle situazioni di fragilità nei confronti della capacità attrattiva della criminalità;

VISTA la nota del MIUR, prot. AOODGEFID/28734 del 28/09/2020 con la quale è stata comunicata la formale autorizzazione all'avvio delle azioni e l'inizio dell'ammissibilità della spesa e conclusione entro il 30 settembre 2022;

VISTE le delibere del Consiglio di Istituto di: inserimento nel POF, ratifica del decreto di assunzione in bilancio e l'inserimento nel Programma Annuale, ratifica della nomina del Responsabile Unico del Procedimento (RUP) relative al Progetto POC "Competenze in gioco" Codice identificativo: 10.2.2A-FDRPOC-MO-2020-1.

VISTO Programma Annuale dell'E.F. 2021, regolarmente approvato con delibera del Consiglio d'Istituto n.14 del 09/02/2021;

VISTA la necessità di reperire figure professionali specializzate, con l’incarico di esperto, tutor ed esperto per la valutazione, per l’espletamento del Progetto POC-FDR “Contrasto alla povertà educativa” - Avviso n. 26502 – 06/08/2019 Progetto “Competenze in gioco”;

VISTE le disposizioni e istruzioni per l’attuazione delle iniziative cofinanziate dai Fondi Strutturali Europei 2014 -2020;

VISTO il D. Lgs. n. 165, art. 7, c. 6 b), che statuisce che “l’amministrazione deve preliminarmente accertare l’impossibilità oggettiva di utilizzare le risorse umane disponibili al suo interno”;

INDICE

la presente procedura per la selezione di n. 5 TUTOR tra il personale interno all’Istituzione scolastica.

Art. 1 – Descrizione del progetto

Il progetto prevede 5 moduli per contrastare il fallimento formativo precoce e sostenere gli alunni caratterizzati da particolari fragilità. In particolare si intendono sperimentare modalità didattiche, ambienti di apprendimento e pratiche di conduzione della classe innovative, anche attraverso l'uso delle nuove tecnologie multimediali e multimodali. Saranno proposti, inoltre, interventi volti alla realizzazione di un rapporto scuola - territorio, in cui la scuola si pone come punto di riferimento e centro di interesse nei confronti degli adolescenti e delle loro famiglie.

La platea di destinatari è riferibile principalmente a classi miste nelle quali agli “studenti modello” sono affiancati studenti che presentano scarso rendimento scolastico, disattenzione e frequenza saltuaria. Tale classe mista rientra nella logica imprescindibile di stabilire un clima di convivenza, quotidianità e condivisione fra i vari alunni senza distinzioni che possano apparire discriminatorie e dar luogo a fenomeni contrari all’inclusione.

Art. 2 - Interventi previsti e obiettivi del Piano

Le attività previste riguarderanno i moduli formativi indicati nella seguente tabella:

TITOLO PROGETTO: COMPETENZE IN GIOCO				
MOD	TIPOLOGIA DI MODULO	TITOLO MODULO	ORE	Figura professionale
1	Competenza alfabetica	Scoprire la lingua per leggere il mondo	30	n. 1 Tutor
2	Competenza alfabetica	Enigmaticando	30	n. 1 Tutor
3	Competenza multilinguistica	English for kids	30	n. 1 Tutor
4	Competenza multilinguistica	English for junior	30	n. 1 Tutor
5	Competenze STEAM	Maths around us	30	n. 1 Tutor

Modulo 1 – Scoprire la lingua per leggere il mondo – 30 ore

Obiettivi

- Riconoscere le caratteristiche e i principali scopi comunicativi di un testo.
- Scrivere testi coerenti e coesi, secondo scopi e funzioni.
- Riconoscere, comprendere e produrre testi di diversa tipologia.
- Riconoscere e utilizzare adeguatamente le strutture orto-morfosintattiche e lessicali della lingua italiana.

Contenuti

Il modulo ha lo scopo di fornire allo studente gli strumenti necessari per rendere operativi i saperi appresi. La lingua italiana, nello specifico, è uno strumento trasversale per l’accesso critico a tutti gli ambiti culturali.

Si intende approfondire la struttura della comunicazione e del testo al fine di permettere agli studenti di padroneggiare tutti le modalità espressive ed argomentative indispensabili per gestire l'interazione comunicativa in vari contesti.

Modalità di verifica e valutazione:

Si prevedono attività di verifiche iniziali, in itinere e finali utilizzando materiali strutturati e non; l'osservazione sistematica, inoltre, insieme alle prove scritte, orali e multimediali, consentirà una valutazione di processo e di prodotto.

Modulo 2 - Enigmaticando - 30 h

Obiettivi

- Far acquisire consapevolezza delle proprie capacità logiche ed espressive.
- Promuovere l'abitudine alla ricerca di soluzioni in situazioni problematiche, scegliendo un metodo efficace.
- Promuovere l'abitudine alla concentrazione ed al lavoro mentale.

Contenuti

Il modulo propone giochi logici, linguistici e matematici come momento di avvicinamento alla matematica e all'italiano presentando le due discipline in una forma divertente e accattivante. Logica, intuizione e fantasia sono i requisiti necessari per valorizzare l'intelligenza degli alunni migliori e, nel contempo, motivare coloro che non manifestano particolare interesse per le discipline di cui sopra.

Metodologie:

- Project work
- Problem solving
- Cooperative learning
- Approccio didattico multidisciplinare e laboratoriale
- Strategie didattico-organizzative inclusive
- Utilizzo di contenuti digitali e ambienti digitali.

Modalità di verifica e valutazione

Si prevedono attività di verifiche iniziali, in itinere e finali utilizzando materiali strutturati e non; l'osservazione sistematica, inoltre, insieme alle prove scritte, orali e multimediali, consentirà una valutazione di processo e di prodotto.

Modulo 3 – English for kids - 30 h

Obiettivi

- Arricchire il bagaglio culturale del bambino, ampliare gli orizzonti e favorire in lui una maggiore apertura che gli permetterà di comunicare agli altri ciò che pensa e sente.
- Acquisire la capacità di iniziare e continuare una corrispondenza con coetanei stranieri;
- Favorire ampie opportunità strumentale in diverse situazioni di carattere pratico (parlare con stranieri in Italia, servirsene per viaggiare all'estero).
- Avviare l'alunno alla comprensione di altre culture acquisendo un atteggiamento di rispetto e di interesse per gli altri popoli.
- Formare un atteggiamento positivo nell'apprendimento della lingua straniera.

Contenuti

Il modulo ha lo scopo di creare delle reali occasioni di uso della lingua inglese come mezzo di comunicazione e di potenziare negli alunni la competenza multilinguistica in modo da affrontare uno scambio dialogico con un madrelingua in modo del tutto naturale.

Metodologie

L'approccio alla riflessione linguistica formalizzata sulla lingua inglese avverrà principalmente attraverso il gioco. Si utilizzeranno illustrazioni, filastrocche, canzoni, role play, giochi di domanda e risposta.

Modalità di verifica e valutazione

La valutazione sarà relativa alla motivazione, alla partecipazione, alla capacità di attenzione e di comprensione.

Modulo 4 – English for junior - 30 h

Obiettivi

- Acquisire abilità linguistiche .
- Sviluppare abilità pragmatico - comunicative e socio-culturali.
- Favorire atteggiamenti di curiosità esplorativa nei riguardi di mondi linguistici differenti.
- Favorire l'acquisizione di atteggiamenti motivanti verso l'impegno scolastico attraverso l'uso di strumenti multimediali e modalità attraenti.
- Sviluppare le abilità di listening, speaking, writing, reading.
- Ampliare e consolidare le conoscenze lessicali e le funzioni linguistiche della lingua.

Contenuti

Il modulo vuole offrire un'opportunità di migliorare le abilità linguistiche degli alunni e fornire loro una preparazione più solida, anche in vista di una eventuale certificazione presso centri riconosciuti.

La pratica didattica deve basarsi su un approccio "comunicativo"; partire da una situazione, da un contenuto, piuttosto che da una struttura o una funzione grammaticale con obiettivi realistici, motivanti rispetto a interessi, capacità e contesto degli apprendenti.

Occorre individuare ambienti di apprendimento che varcando le mura della scuola o della città possono diventare 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 necessita di flessibilità nella progettazione didattica a partire dalla diagnosi degli interessi e delle esigenze linguistiche degli studenti.

Metodologie

Focus group per sollecitare dialoghi e scambi di opinione e mantenere l'attenzione su un argomento dato, guidati dalle domande che pone il docente.

Apprendimento peer to peer, tutoring.

Apprendimento per piccoli gruppi, per attuare esperienze di cooperative learning.

Modalità di verifica e valutazione

La valutazione sarà relativa alla motivazione, alla partecipazione, alla capacità di attenzione e di comprensione.

Modulo 5 – Maths around us - 30 h

Obiettivi

Consolidare le competenze chiave della disciplina.

Utilizzare gli strumenti della matematica nella risoluzione di situazioni problematiche contestualizzate.

Potenziare le capacità di comprendere ed esprimere adeguatamente le informazioni.

Stimolare gli allievi ad "imparare ad imparare.

Contenuti

Il presente modulo è finalizzato a promuovere una visione della matematica più aderente alla realtà e a far sì che gli alunni imparino a sfruttare la potenza del linguaggio matematico anche e soprattutto nelle variegate situazioni problematiche che la quotidianità può presentare.

Metodologie: Il percorso di apprendimento è induttivo: da problemi reali alla generalizzazione e ad un modello matematico. L'insegnante, utilizza il problem posing, il problem solving, la modellizzazione per favorire e facilitare la comprensione e la decodificazione del reale.

Modalità di verifica e valutazione

Si prevedono attività di verifiche iniziali, in itinere e finali utilizzando materiali strutturati e non; l'osservazione sistematica, inoltre, insieme alle prove scritte, orali e multimediali, consentirà una valutazione di processo e di prodotto.

Art. 3 – Figure professionali richieste

Sono richiesti n. 5 tutor con i seguenti compiti:

1. Predisporre, in collaborazione con l'esperto, una programmazione dettagliata dei contenuti dell'intervento, che dovranno essere suddivisi in moduli corrispondenti a segmenti disciplinari e competenze da acquisire;
2. Avere cura che nel registro didattico e di presenza vengano annotate le presenze e le firme dei partecipanti, l'orario di inizio e fine lezione, accertare l'avvenuta compilazione della scheda allievo, la stesura e la firma del patto formativo;
3. Segnalare in tempo reale se il numero dei partecipanti scende a meno di 9 unità per due incontri consecutivi;
4. Curare il monitoraggio fisico del corso, contattando gli alunni in caso di assenza ingiustificata;
5. Interfacciarsi con l'esperto che svolge attività di monitoraggio o di bilancio di competenza, accertando che l'intervento venga effettuato;
6. Mantenere il contatto con i Consigli di Classe di appartenenza dei corsisti per monitorare la ricaduta dell'intervento sul curricolare.
7. Inserisce tutti i dati e le informazioni relative al modulo sulla piattaforma GPU.
8. Caricare a sistema il modulo (da scaricare attraverso il portale GPU) contenente i dati anagrafici e l'informativa per il consenso dei corsisti, che dovrà essere firmato dal genitore e non potrà essere revocato per l'intera durata del percorso formativo e solo dopo tale adempimento, l'alunno potrà essere ammesso alla frequenza.

Dovrà, inoltre:

- ∇ accedere con la sua password al sito dedicato;
- ∇ entrare nella Struttura del Corso di sua competenza; definire ed inserire:
- ∇ competenze specifiche (obiettivi operativi);
- ∇ fasi del progetto (Test di ingresso, didattica, verifica);
- ∇ metodologie, strumenti, luoghi;
- ∇ eventuali certificazioni esterne (TIC, Inglese: finanziate).

Al termine, “validerà” la struttura, abilitando così la gestione.

Art. 4 – Requisiti di accesso e titoli valutabili

1. Docente in servizio presso l'Istituto Comprensivo “A. Manzoni” con contratto almeno al 30 giugno.
2. Possedere specifiche e documentate esperienze nel contesto specifico del modulo per il quale si concorre.

In ottemperanza alla delibera n. 43 del 27 ottobre 2021 del Consiglio di Istituto, i requisiti di ammissione sono quelli indicati all'articolo 8 del presente Avviso.

Art. 5 - Periodo di svolgimento delle attività ed assegnazione dell'incarico

I moduli verranno svolti, presumibilmente, a partire da gennaio 2022, e dovranno essere completati entro il 30/06/2022. La partecipazione alla selezione comporta l'accettazione, da parte del candidato, dell'impegno ad assicurare la propria disponibilità in tale periodo.

Art. 6 – Modalità e termini di partecipazione

L'istanza di partecipazione, redatta ESCLUSIVAMENTE sugli appositi modelli (Allegato B – Domanda di partecipazione con allegata scheda di autovalutazione) reperibili sul sito web dell'Istituto all'indirizzo <http://www.iccercemaggioresepio.edu.it>, firmata in calce e con allegati il curriculum vitae in formato europeo e la fotocopia di un documento di riconoscimento in corso di validità, pena l'esclusione, deve essere inviata tramite posta elettronica certificata (PEC) all'indirizzo cbic83200p@pec.istruzione.it, o tramite posta elettronica ordinaria (PEO) all'indirizzo cbic83200p@istruzione.it.

La domanda dovrà pervenire entro e non oltre le ore 12.00 del giorno 22/11/2021, all'oggetto della email dovrà essere indicato il mittente e la dicitura "ISTANZA SELEZIONE TUTOR Progetto PON "Competenze in campo" - Codice **10.2.2A-FDRPOC-MO-2020-1**.

Non saranno prese in considerazione domande incomplete o pervenute oltre la data di scadenza del bando, anche se i motivi del ritardo sono imputabili a disguidi postali o a errato invio e/o ricezione della email.

Non saranno esaminate domande pervenute tramite modulistica DIVERSA da quella allegata al bando.

La domanda di partecipazione alla selezione deve contenere:

- I dati anagrafici
- L'indicazione dei recapiti telefonici e di una casella e-mail personale valida e funzionante per il recapito delle credenziali per l'accesso alla piattaforma e delle comunicazioni di servizio
- l'indicazione del modulo/i per il/i quale/i si presenta domanda
- La descrizione del titolo di studio
- la descrizione dei titoli posseduti in riferimento alla seguente tabella deve essere corredata da: - Curriculum vitae, secondo il modello europeo, sul quale siano riportati dettagliatamente e per sezione i titoli previsti nella Griglia Valutazione Titoli inserita nell'Allegato A (sul Curriculum vitae dovranno essere opportunamente evidenziati i titoli da valutare per l'incarico da ricoprire);
- la dichiarazione di veridicità delle dichiarazioni rese;
- la dichiarazione di conoscenza e uso della piattaforma on line "Gestione Programmazione Unitaria – GPU. Sul modello, i candidati dovranno dichiarare, a pena di esclusione, di conoscere e di accettare le seguenti condizioni:
- partecipare, su esplicito invito del Dirigente/coordinatore di progetto, alle riunioni di organizzazione del lavoro per fornire e/o ricevere informazioni utili ad ottimizzare lo svolgimento delle attività;
- predisporre la programmazione didattica delle attività e i test di valutazione della stessa;
- scegliere il materiale didattico o predisporre apposite dispense di supporto all'attività didattica;
- curare, nella misura prevista dagli appositi regolamenti, la registrazione delle informazioni riguardanti le attività svolte in aula e la valutazione delle stesse sulla piattaforma ministeriale per la gestione dei progetti;
- svolgere le attività didattiche nei Plessi dell'Istituto o secondo le modalità che l'Istituto stabilirà in ragione della situazione epidemiologica;
- redigere e consegnare, a fine attività, su apposito modello, la relazione sul lavoro svolto.

Art. 7 – Valutazione comparativa e pubblicazione della graduatoria

La valutazione comparativa sarà effettuata da una commissione presieduta dal Dirigente Scolastico.

La valutazione verrà effettuata tenendo unicamente conto di quanto dichiarato nel curriculum vitae in formato europeo.

Saranno valutati esclusivamente i titoli acquisiti, le esperienze professionali ed i servizi già effettuati alla data di scadenza del presente Avviso e l'attinenza dei titoli dichiarati a quelli richiesti deve essere esplicita e diretta.

Art. 8 - Criteri di selezione

Viste le tabelle per la valutazione dei titoli per esperti e tutor nei PON, approvate con delibera n. 43 del 27/10/2021 del Consiglio di Istituto, il reclutamento degli esperti avverrà secondo i seguenti criteri.

In caso di parità di punteggio, si adotterà il seguente criterio:

- minore età del candidato.

Selezione Tutor: griglia	
1° Macrocrietrio: Titoli di Studio	Punti
Punteggio assegnato al titolo di studio:	
Diploma2 punti (punteggio non cumulabile con laurea e dott.)	Max punti 10
Laurea (voto < 105) 4 punti	
Laurea (105 <=voto <= 110)5 punti	
Laurea con voto 110 e lode6 punti	
Dottorato di ricerca pertinente all'insegnamento 4 punti	
Corso di perfezionamento/Master (60 CFU) annuale 2 punti cad.	Max punti 4
Esperienza come docenza universitaria nel settore di pertinenza	2 punti
Corso di perfezionamento/Master (120 CFU) biennale 4 punti cad., (max 1)	4 punti
2° Macrocrietrio: Titoli Culturali Specifici	
Partecipazione a corsi di formazione, in qualità di discente, attinenti la disciplina/argomenti richiesti dal modulo (2 punti per ciascun corso)	Max punti 8
Certificazioni Informatiche (4 punti per Certificazione)	Max punti 8
Incarico di Animatore Digitale	punti 3
Incarico come componente del Team per l'innovazione	punti 1
3° Macrocrietrio: Titoli di servizio o Lavoro	
Esperienza lavorativa come Tutor in percorsi FSE / FAS / POR (1 punto per anno)	Max 2 punti
Esperienza lavorativa come Esperto in percorsi FSE / FAS / POR (1 punto per anno)	Max 3 punti
Esperienza come Tutor in progetti formativi di Ambito e/o Indire e/o USP/USR 2 punti per ogni anno di attività	Max punti 5
Esperienze di progettazione / gestione / coordinamento / Valutatore / Facilitatore in percorsi FSE / FAS / POR 2 punti per ogni attività	Max punti 10

Art. 9 - Pubblicazione della graduatoria

La graduatoria provvisoria sarà pubblicata all'Albo Pretorio on line dell'Istituto Comprensivo "A. Manzoni" di Cercemaggiore entro il giorno 25/11/2021.

La pubblicazione ha valore di notifica agli interessati che, nel caso ne ravvisino gli estremi, potranno produrre reclamo entro gg. 5 dalla pubblicazione. Trascorso tale termine, la graduatoria avrà valore definitivo.

In caso di reclamo il Dirigente Scolastico esaminerà le istanze ed apporterà le eventuali modifiche in fase di pubblicazione della graduatoria definitiva.

In caso di rinuncia alla nomina, da presentarsi entro due giorni dalla comunicazione di avvenuta aggiudicazione del bando, si procederà alla surroga.

L'Istituzione provvederà a contattare direttamente i destinatari degli incarichi.

Art. 10 - Incarico e compenso

L'attribuzione dell'incarico avverrà attraverso lettera d'incarico. L'incarico definirà il numero degli interventi in aula, la sede, gli orari, le scadenze relative alla predisposizione dei materiali di supporto alla formazione e il compenso.

Per lo svolgimento dell'incarico conferito, che si svolgerà in orario extracurricolare, è stabilito il seguente compenso orario lordo onnicomprensivo: € 30,00 (trenta/00) a ora.

Il trattamento economico previsto dal Piano Finanziario autorizzato sarà corrisposto a conclusione del progetto previo espletamento da parte dell'incaricato di tutti gli obblighi specificati dal contratto di cui sopra e, comunque, solo a seguito dell'effettiva erogazione dei Fondi Comunitari, cui fa riferimento l'incarico, da parte del MIUR, senza che l'Istituto sia obbligato ad alcun anticipo di cassa. La durata del contratto sarà determinata in ore effettive di prestazione lavorativa.

Art.11 – Tutela della privacy

I dati personali conferiti saranno conservati negli archivi cartacei e informatici dell'Ente e utilizzati unicamente per lo svolgimento delle funzioni istituzionali nel pieno rispetto degli Artt. 5 e 6 del Regolamento Europeo 679/2016.

Il Titolare del Trattamento è l'Istituto Comprensivo di Cercemaggiore e sul sito web istituzionale: www.iccercemaggioresepino.edu.it è stata pubblicata apposita informativa ai sensi degli Artt. 13 e 14 del Regolamento Europeo 679/2016.

Art. 12 – Responsabile unico del procedimento

Responsabile unico del procedimento, ai sensi dell'art. 31 del D.Lgs. 50/2016 e dell'art. 5 della Legge 241/1990, è il Dirigente Scolastico Prof. Alfredo Di Vizio.

Il presente bando viene pubblicato sul sito web dell'Istituto www.iccercemaggioresepino.edu.it

IL DIRIGENTE SCOLASTICO
Prof. Alfredo DI VIZIO