



Ministero della Pubblica Istruzione  
ISTITUTO COMPRENSIVO VARESE 2 - "S. PELLICO"  
Via Appiani, 15 – 21100 Varese  
Tel. 0332 289297 – Fax 0332 238564  
[segreteria@varese2.edu.it](mailto:segreteria@varese2.edu.it)  
Posta Elettronica Certificata: [icvarese2@pec.it](mailto:icvarese2@pec.it)



**Avviso interno per selezione  
FORMATORE ESPERTO, TUTOR D'AULA E FIGURA AGGIUNTIVA  
per realizzazione progetto PON  
Avviso pubblico -MIUR prot . 2669 del 03/03/2017  
“Nuova didattica e creatività per il cittadino digitale di domani”  
10.2.2A-FdRPOC-LO-2018-7  
C.U.P. C37I17000660007**

**MODULI:  
MAKE STORIES  
CODE STORIES**

**LA DIRIGENTE SCOLASTICA**

**VISTA** la Nota MIUR prot. 1588 - 13 gennaio 2016 “Linee Guida per l'affidamento dei contratti pubblici di servizi e forniture di importo inferiore alla soglia comunitaria”, in cui si evidenzia che l'Istituzione Scolastica potrà coinvolgere, nella realizzazione del progetto formativo, personale interno o esterno e relativi aggiornamenti (nota MIUR di aggiornamento prot. n. 31732 del 27/7/2017)

**VISTO** che qualsiasi incarico conferito a personale interno deve essere preceduto da specifiche procedure di selezione, e che nessun incarico, di conseguenza, può essere conferito direttamente.

**VISTO** che il conferimento dell'incarico al personale interno deve avvenire nel rispetto dei principi di trasparenza e parità di trattamento.

**VISTO** che l'Istituto ha inoltrato istanza di partecipazione su apposita piattaforma, corredata dalla propria proposta progettuale denominata “**Nuova didattica e creatività per il cittadino digitale di domani**”

**VISTO** che l'Istituto è utilmente collocato nella graduatoria definitiva pubblicata sul sito del M.I.U.R. nella sezione Fondi Strutturali Europei PON 2014-2020 all'indirizzo [http://www.istruzione.it/pon/avviso\\_cittadinanza-creativita.html#sec\\_gra](http://www.istruzione.it/pon/avviso_cittadinanza-creativita.html#sec_gra)

**VISTO** che nel suddetto progetto “Le competenze di base per competere nell'innovazione continua” è previsto il modulo “MAKE STORIES” finanziato per un importo pari ad € 5.682,00.

**VISTO** che nel suddetto progetto “Le competenze di base per competere nell'innovazione continua” è previsto il modulo “CODE STORIES” finanziato per un importo pari ad € 5.682,00.

**VISTA** la necessità di procedere all'individuazione di un docente esperto, un tutor e una figura aggiuntiva per il modulo: “MAKE STORIES”

**VISTA** la necessità di procedere all'individuazione di un docente esperto, un tutor e una figura aggiuntiva per il modulo: "CODE STORIES"

### **COMUNICA**

che è aperta una selezione mediante procedura comparativa per titoli ed esperienze professionali, finalizzata a individuare:

- N. 1 ESPERTO
- N. 1 TUTOR
- N. 1 FIGURA AGGIUNTIVA

previsti nel modulo "MAKE STORIES" - Potenziamento delle competenze digitali.

- N. 1 ESPERTO
- N. 1 TUTOR
- N. 1 FIGURA AGGIUNTIVA

previsti nel modulo "CODE STORIES" - Potenziamento delle competenze digitali.

### **1 - DESTINATARI E DURATA DELL'INTERVENTO**

L'intervento, della durata di 30 ore PER CIASCUN MODULO, è rivolto agli alunni della scuola primaria. Il periodo di svolgimento è compreso tra il 10/06/2019 e il 28/06/2019 presso la Scuola Primaria Pascoli.

### **2 - OGGETTO DELL'INCARICO**

**Esperto/Docente:** l'esperto docente dovrà approntare, coerentemente con quanto specificato nel bando PON, un percorso incentrato sulla creatività digitale, utilizzando metodologie e tecniche inclusive, in contesti collaborativi e motivanti. Dovrà intervenire sulle potenzialità di ciascun allievo, promuovere il successo formativo, privilegiare una didattica laboratoriale con l'utilizzo di strategie e metodologie innovative (cooperative learning, flipped classroom), il lavoro a piccoli gruppi, il problem solving, il brainstorming, l'apprendimento metacognitivo, il peer education, i compiti di realtà.

#### **I compiti, nello specifico, saranno:**

- programmare dettagliatamente il lavoro e le attività inerenti il modulo affidato (vedi Allegato A);
- elaborare contestualmente il progetto definitivo, evidenziando finalità, competenze attese, strategie, metodologie, attività, contenuti e individuando i materiali da produrre;
- mettere in atto strategie adeguate alle competenze da acquisire (come sopra specificato);
- predisporre il materiale didattico necessario;
- monitorare il processo di apprendimento, con forme di valutazione oggettiva, predisponendo insieme con il tutor, anche in formato digitale, tre prove di verifica (ingresso - intermedia - finale) con relativa certificazione delle competenze;
- relazionarsi e collaborare con il tutor, con la figura aggiuntiva e con i referenti per la valutazione del progetto;
- documentare puntualmente le attività;
- redigere la relazione conclusiva sulle attività del progetto;
- concordare il calendario degli incontri con il tutor e i referenti per la valutazione del progetto, tenendo conto delle esigenze della scuola e in relazione alla necessità di concludere tutte le attività entro i termini prescritti. L'attività dovrà essere realizzata secondo le modalità e le specifiche definite nel presente Bando.

**Tutor/ Docente:** ha come compito essenziale quello di facilitare i processi di apprendimento degli allievi e collaborare con gli esperti nella conduzione delle attività del progetto; deve partecipare con il docente esperto alla valutazione/certificazione degli esiti formativi degli allievi, nelle modalità concordate con il referente della valutazione.

**I compiti, nello specifico, saranno:**

- Predisporre, in collaborazione con l'esperto, una programmazione dettagliata dei contenuti dell'intervento, che dovranno essere riportati in piattaforma.
- Curare che nel registro didattico e di presenza vengano annotate le presenze e le firme dei partecipanti, dell'esperto, della figura aggiuntiva e la propria, l'orario d'inizio e di fine della lezione.
- Annotare nella piattaforma le presenze dei corsisti, giorno per giorno, e contattare gli alunni in caso di assenza ingiustificata.
- Registrare nella piattaforma le valutazioni dei corsisti per ogni verifica effettuata.
- Registrare nella piattaforma la prova finale che darà diritto alla certificazione se il numero di assenze non supera il 30%.
- Accertare l'avvenuta compilazione della scheda allievo, la stesura e la firma del patto formativo e dell'autorizzazione al trattamento dei dati personali.
- Segnalare al DS e al Coordinatore di progetto, in tempo reale, se il numero dei partecipanti scende di oltre un terzo del minimo o dello standard previsto.

**Figura aggiuntiva/Docente:** avrà l'incarico, in stretta collaborazione con i rispettivi docenti esperto e tutor, di ulteriore supporto agli allievi partecipanti, ed in rapporto ai fabbisogni specifici degli alunni. Avrà ruolo attivo nelle occasioni di interlocuzione con le famiglie.

**I compiti nello specifico saranno:**

- Personalizzare il piano educativo formativo di ciascun alunno in accordo con l'esperto.
- Aggiornarsi sulla programmazione giornaliera svolta dall'esperto.
- Partecipare alle riunioni di verifica e coordinamento che dovessero essere indette.
- Gestire, in accordo con l'esperto, i contenuti e le modalità di intervento **per l'ora aggiuntiva** prevista dal progetto per gli alunni.
- Predisporre, in accordo con l'esperto, una scheda per ogni singolo allievo che contiene la progettazione dell'intervento.
- Relazionare su quanto svolto e in merito agli obiettivi raggiunti.

**3 - COMPENSO**

Sezione: Scheda finanziaria						
Scheda dei costi del modulo: Make stories						
Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.682,00 €</b>

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: Code stories

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.682,00 €</b>

Tale compenso è comprensivo di tutte le attività connesse all'incarico. Non sono previsti altri compensi, anche di eventuali spese accessorie, oltre a quelli sopra menzionati. Il compenso sarà liquidato a prestazione conclusa, previo accreditamento delle risorse finanziarie e a seguito di presentazione di apposita documentazione comprovante l'avvenuta attività.

#### 4 - REQUISITI DI ACCESSO ALLA SELEZIONE

La procedura è riservata esclusivamente al personale in servizio nell'Istituto Comprensivo, con conoscenze e competenze necessarie allo svolgimento della funzione, da documentare tramite Curriculum Vitae.

I requisiti verranno accertati sulla base del Curriculum Vitae allegato alla domanda di partecipazione, nel quale dovranno, pertanto, essere indicati in modo chiaro sia i titoli, sia le esperienze maturate, con specifico riferimento al settore sopra descritto.

Per l'ammissione alla selezione, inoltre, è richiesto il possesso dei seguenti requisiti che potranno essere attestati con autodichiarazione da rendersi utilizzando l'Allegato B — modello di domanda:

- a) Essere in possesso della cittadinanza italiana o di uno stato dell'U.E.
- b) Godere dei diritti civili e politici.
- c) 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 giudiziario.
- d) Essere a conoscenza di non essere sottoposto a procedimenti penali.
- e) Essere a conoscenza, ai sensi e per gli effetti di cui all'art. 2 del D.L. n. 39/14 di non essere stato condannato per taluno dei reati di cui agli articoli 600-bis, 600-ter.-600-quater, 600-quinquies e 600 undecies del codice penale, ovvero di essere sottoposto a irrogazione di sanzioni interdittive all'esercizio di attività che comportino contatti diretti con i minori.

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 le dichiarazioni mendaci, ai sensi dell'art. 76 del DPR n. 445/2000 e s.m.i., implicano responsabilità civile e sanzioni penali, oltre a costituire causa di esclusione dalla partecipazione alla selezione, 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.

I suddetti requisiti devono essere posseduti alla data di scadenza del termine utile per la presentazione 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.

## 5 - PROCEDURA DI SELEZIONE E ATTRIBUZIONE DEGLI INCARICHI

Per partecipare alla selezione, i candidati dovranno presentare la domanda allegata con l'indicazione dei seguenti elementi, che saranno oggetto di comparazione e valutazione da parte della Commissione.

### TABELLA VALUTAZIONE TITOLI

TITOLI CULTURALI E PROFESSIONALI	Punteggio	Punteggio autodichiarato	Punteggio (a cura della commissione valutatrice)
Laurea Magistrale attinente all'insegnamento richiesto	Punti 10 max <b>10/100</b> punti		
Diploma di Laurea triennale o seconda laurea attinente all'insegnamento richiesto (in alternativa a quello di Laurea Magistrale)	Punti 5 per ogni Diploma di Laurea, max <b>10/100</b> punti		
Diploma di scuola secondaria di II grado attinente all'insegnamento richiesto	Punti <b>5/100</b> max <b>10/100</b> punti		
Master/corsi di perfezionamento inerenti la tipologia di insegnamento	Punti 2 per ogni master, max <b>10/100</b> punti		
Attestati di partecipazione a corsi di formazione, attinenti all'insegnamento richiesto	Punti 2 per corso, max <b>10/100</b> punti		
Attestati di partecipazione a corsi di formazione ecc. attinenti all'utilizzo di tecnologie digitali innovative applicabili alla didattica (negli ultimi tre anni scolastici)	Punti 2 per corso, max <b>20/100</b> punti		
Incarico di Responsabile di progetti interni o esterni /scolastici ed extrascolastici inerenti all'insegnamento richiesto e alle nuove metodologie didattiche o quanto attinente al progetto.	Punti 2 per progetto, max <b>10/100</b> punti		
Partecipazione ad altri progetti PON (con ruolo di tutor, coordinamento, Valutazione....)	Punti 5 per evento, max <b>10/100</b> punti		
Esperienze pregresse come formatori/esperti	Punti 5 per evento, max <b>10/100</b> punti		

## **6 - PRESENTAZIONE DELLE CANDIDATURE**

Per partecipare all'Avviso di selezione, gli interessati dovranno far pervenire a questa Istituzione Scolastica, **entro e non oltre le ore 10.00 del 31 maggio 2019** una busta debitamente sigillata e controfirmata sui lembi di chiusura, recante la denominazione del partecipante e la seguente dicitura: "Candidatura per la selezione di esperto o tutor o figura aggiuntiva" e il Modulo per il quale si intende partecipare alla selezione.

Nella busta dovranno essere inseriti, a pena di esclusione, i seguenti documenti:

1. Domanda per il conferimento dell'incarico professionale, con relativa Tabella di valutazione dei titoli debitamente firmata. (Allegato B)
2. Curriculum Vitae in formato europeo, dal quale risulti il possesso dei requisiti culturali e professionali necessari, nonché dei titoli validi posseduti.
3. Autorizzazione al trattamento dei dati personali ( Allegato C)

## **7 - COMPARAZIONE DEI TITOLI E DELLE ESPERIENZE**

Tutte le domande, pervenute secondo le modalità ed i termini del bando, saranno oggetto di valutazione. La candidatura sarà ritenuta valida anche in presenza di una sola domanda.

La valutazione dei titoli esibiti sarà affidata al giudizio insindacabile dell' apposita commissione, costituita con determina dirigenziale, che procederà alla valutazione qualitativa e alla comparazione dei curricula e delle competenze certificate.

In caso di parità di punteggio la commissione assegnerà l'incarico al candidato con età anagrafica minore. **La valutazione avverrà il giorno 31 maggio 2019 alle ore 12,00 presso l'Ufficio di Direzione.**

## **8 - PUBBLICAZIONE ESITI DELLA SELEZIONE E CONFERIMENTO DEGLI INCARICHI**

La Commissione formerà la graduatoria, che sarà pubblicata all'Albo dell'Istituzione e al sito Web della scuola **in data 31 maggio 2019.**

Gli incarichi saranno conferiti, in assenza di contrapposizione, dopo 5 giorni dalla data di pubblicazione della graduatoria.

La durata dell'incarico inizierà dalla data della nomina fino alla conclusione del progetto. Qualora tra le istanze presentate non ci fossero degli profili adeguati a ricoprire gli incarichi di Esperto, Tutor o Figura Aggiuntiva, la Dirigente Scolastica procederà alla selezione di personale esterno all'Istituzione scolastica.

## **9 - TRATTAMENTO DEI DATI PERSONALI**

Ai sensi del D.Lgs 196/2003 i dati personali forniti dagli aspiranti saranno raccolti presso l'Istituto per le finalità strettamente connesse alla sola gestione della selezione. I medesimi dati potranno essere comunicati unicamente alle amministrazioni pubbliche direttamente interessate a controllare lo svolgimento della selezione o a verificare la posizione giuridico - economica dell'aspirante. L'interessato gode dei diritti di cui al citato D.Lgs 196/2003.

## **10 - RINVIO ALLA NORMATIVA**

Per tutto quanto non indicato specificamente dal presente avviso, si fa espresso riferimento a quanto previsto in materia, in quanto compatibile, dalla vigente normativa nazionale. Le norme e le disposizioni contenute nel presente avviso hanno, a tutti gli effetti, valore di norma regolamentare e contrattuale.

## **11 - PUBBLICAZIONE DELL'AVVISO**

Il presente avviso viene reso pubblico mediante circolare interna, è pubblicato sul sito internet di questa istituzione scolastica <http://www.varese2pellico.edu.it/> e contestualmente sul sito dei fondi strutturali – Pon trasparente.

La Dirigente Scolastica  
(dott.<sup>ssa</sup> Anna Rita POLITI)

Firma autografa sostituita a mezzo stampa ai sensi  
dell'art. 3, 2° comma D.Lgs n. 39/93

## **Allegato A**

### **MODULO: MAKE STORIES**

#### DESCRIZIONE MODULO.

Il modulo nasce dall'idea che le attività, basate sull'apprendimento del fare, possono avere un effetto a lungo termine sui processi di apprendimento del linguaggio, del pensiero e sulla crescita del bambino nella sua interezza; raccontare una storia capace di suscitare emozioni, spiegare i "perché", illustrare i "come" e invogliare l'ascoltatore a cercare il "cosa" si vuole narrare, è un modo per dare valore al proprio pensiero, per essere ascoltati. Ecco dunque un laboratorio di "Making and Storytelling" che permetta a alunne/i di progettare il proprio racconto e realizzarlo attraverso la concretizzazione di ambienti e personaggi e permetta così la giusta interazione tra l'ausilio degli strumenti digitali (tablet/pc/ stampa 3D) e la creatività.

#### **FINALITÀ'**

Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo. Promuovere la consapevolezza del proprio modo di apprendere. Realizzare percorsi che promuovano esperienze pratiche in forma di laboratorio. Incentivare forme di collaborazione e responsabilizzazione. Aumentare la propria autostima attraverso il "saper fare". Vivere situazioni didattiche nelle quali i bambini imparano ad assumere le responsabilità del proprio apprendimento progettando le proprie azioni, comunicando le proprie idee e confrontandole con quelle degli altri.

#### **OBIETTIVI DIDATTICO/FORMATIVI**

Saper collaborare attivamente e in modo appropriato nel piccolo gruppo per raggiungere uno scopo; sviluppare le capacità di osservazione e ascolto stimolando anche attenzione e concentrazione sviluppare e potenziare il pensiero logico, sequenziale, operativo e creativo;

saper effettuare una narrazione a partire da materiali concreti (sia kit predisposti, sia materiali di facile reperibilità) progettando e realizzando, i diversi elementi di una storia e trasformarla in un contenuto digitale (mediante la realizzazione di video e/o giornalini digitali);

saper progettare, modellare in 3D "oggetti" grazie a software open source.

Utilizzare tecniche di stampa 3D per rendere concreto un oggetto virtuale. sperimentare alcuni elementi di realtà aumentata legati ad "oggetti" realizzati stimolare i ragazzi a "capire il digitale" senza essere solo "consumatori digitali" acquisendo una consapevolezza critica

#### **CONTENUTI e METODOLOGIE**

Elemento base è la "storia" da "creare, costruire, raccontare": un laboratorio creativo che favorisca la connessione tra "il narrare" e "il fare". Le competenze sono acquisite sul campo (learning by doing) provando e riprovando e verificando l'"errore" che diventa una forma creativa, un elemento di crescita capace di migliorare la propria autostima. L'utilizzo della tecnica del brainstorming e il metodo del cooperative learning, per lo sviluppo integrato di competenze relazionali, operative, cognitive e creative permettono alle bambine e ai bambini di assumere le responsabilità del proprio apprendimento progettando le proprie azioni comunicando le proprie idee e confrontandole con quelle degli altri. Le attività dei ragazzi procederanno secondo il metodo del problem solving, imparando a ragionare in modo sistematico, attraverso un approccio procedurale favorendo lo sviluppo di competenze logiche, operative, sequenziali, espressive e creative, trasversali a tutte le discipline. Particolare attenzione verrà posta alle relazioni fra il digitale e il concreto e viceversa esplorando la tridimensionalità (tablet/pc/programmi open source) in termini ludici rendendo possibile immaginare non solo i singoli pezzi, ma anche i rapporti fra i diversi componenti che costituiscono l'oggetto e realizzarlo mediante stampa 3D, fino al concetto di realtà aumentata che fonde i due aspetti.

#### **RISULTATI ATTESI**

Da parte degli alunni: Acquisire capacità espressive e comunicative. Esprimere uno spontaneo e personale potenziale creativo. Potenziare l'autostima e la capacità di relazione. Acquisire maggiori capacità narrative.

Acquisire la consapevolezza che la diversità è una ricchezza. Migliorare le proprie capacità risolutive di una problematica reale Da parte dei docenti: diffusione di buone pratiche miglioramento delle capacità di condivisione

## **VALUTAZIONE E RICADUTA SUL TERRITORIO**

Predisposizione di momenti dedicati al feedback diretto sulle attività di progetto in itinere e finali. I prodotti realizzati saranno inseriti in apposito spazio sul sito istituzionale. Verrà organizzato un momento finale di valutazione del modulo con le famiglie. Le valutazioni raccolte dai tutor sui risultati ottenuti da studentesse e studenti coinvolti saranno valorizzate durante l'anno scolastico successivo secondo modalità e criteri condivisi dai consigli di classe e dal collegio docenti.

## **MODULO: CODE STORIES**

### DESCRIZIONE MODULO

Raccontare storie è il miglior modo per creare conoscenza ed esperienza, ma anche idee e valori. Attraverso la narrazione si conferisce senso e significato al proprio stare al mondo e su queste basi si costruiscono forme di conoscenza che orientano il nostro agire. Elemento centrale, in questo modulo, è il Digital Storytelling che deriva dallo Storytelling ma che fa riferimento all'utilizzo di strumenti digitali per narrare una storia. Si vuole utilizzare questa tecnica unita al coding per aiutare ragazze e ragazzi a creare e condividere i loro racconti in modo nuovo, progettando, creando, collaborando insieme.

### **OBIETTIVI DIDATTICO/FORMATIVI**

Stimolare l'immaginario del bambino e sviluppare la sua capacità di apprendere attraverso i racconti. Apprendere gli elementi di base del linguaggio narrativo. Giocare con tecniche espressive/narrative digitali (Digital Storytelling). Giocare con il coding. Utilizzare i linguaggi multimediali per creare situazioni di apprendimento motivanti favorendo un apprendimento autonomo e interattivo Potenziare le capacità espressive e creative, individuali e di gruppo. Consolidare l'orientamento spaziale e la relatività del punto di vista Incentivare forme di collaborazione responsabile per raggiungere uno scopo. Aumentare la propria autostima vivendo "l'errore" come forma creativa e di crescita.

### **CONTENUTI e METODOLOGIE**

Nella prima parte del modulo, partendo da una rosa di scenari e personaggi proposti, ragazze e ragazzi divisi in piccoli gruppi, anche in base all'età, saranno guidati nella costruzione di storie in cui gli attori si muoveranno e gli sfondi cambieranno su "comando" dato con scopi precisi per realizzare lo svolgimento di "trame" inventate da loro. Verranno utilizzate piattaforme come Code.org che offre giochi di programmazione adatti a diversi livelli ed età. Alla fine di questa prima parte verrà organizzato un brainstorming tra i vari gruppi che presenteranno agli altri le loro storie che saranno spunto per confrontare idee, impressioni e proposte propedeutiche anche per proseguire il corso. Nella seconda parte del modulo verranno rimescolati i gruppi in modo eterogeneo rispetto all'età con lo scopo di realizzare piccole storie-gioco con l'utilizzo di Scratch: dai personaggi agli sfondi, allo sviluppo di piccole programmazioni, necessarie allo svolgimento delle storie, tutto sarà realizzato da ragazze e ragazzi che verranno guidati a lavorare insieme aiutandosi a vicenda, a seconda delle loro possibilità e dei loro talenti, per raggiungere l'obiettivo comune. Anche alla fine di questa seconda parte, si prevede un momento di condivisione e confronto fra pari e con i docenti sulle esperienze fatte e sui risultati ottenuti.

### **RISULTATI ATTESI**

Da parte degli alunni: Riconoscere e utilizzare le istruzioni. Comprendere il concetto di algoritmo Riconoscere e utilizzare ripetizioni per creare semplici programmi Prevedere il comportamento di un programma attraverso la riflessione condivisa. Individuare malfunzionamenti dei programmi e correggerli Saper valorizzare i propri errori Acquisire capacità espressive e comunicative. Esprimere uno spontaneo e personale potenziale creativo. Potenziare l'autostima e la capacità di relazione. Acquisire maggiori capacità narrative Da parte dei docenti: diffusione di buone pratiche miglioramento delle capacità di condivisione

## **VALUTAZIONE E RICADUTA SUL TERRITORIO**

Predisposizione di momenti dedicati al feedback diretto sulle attività di progetto in itinere e finali. I prodotti realizzati saranno inseriti in apposito spazio sul sito istituzionale. Verrà organizzato un momento finale di valutazione del modulo con le famiglie. Le valutazioni raccolte dai tutor sui risultati ottenuti da studentesse e studenti coinvolti

saranno valorizzate durante l'anno scolastico successivo secondo modalità e criteri condivisi dai consigli di classe e dal collegio docenti.

## Allegato B



Ministero della Pubblica Istruzione  
ISTITUTO COMPRENSIVO VARESE 2 - "S. PELLICO"  
Via Appiani, 15 - 21100 Varese  
Tel. 0332 289297 - Fax 0332 238564  
[segreteria@scuolapellico-varese2.it](mailto:segreteria@scuolapellico-varese2.it)  
Posta Elettronica Certificata: icvarese2@pec.it



**Modulo per domanda di partecipazione all'Avviso interno per la selezione  
ESPERTO, TUTOR D'AULA, FIGURA AGGIUNTIVA  
per realizzazione progetto PON  
Avviso pubblico - MIUR prot . 1953 del 21/02/2017  
"Le competenze di base per competere nell'innovazione continua"  
10.2.2A-FSE PON-LO-2017-347  
C.U.P. N. C35B17000420007**

### **MODULI: MAKE STORIES-CODE STORIES**

Alla Dirigente Scolastica  
dell'Istituto Comprensivo Varese 2 "Pellico"  
Dott.ssa Anna Rita Politi

Il/La sottoscritto/a

Cognome \_\_\_\_\_ Nome \_\_\_\_\_ nato/a \_\_\_\_\_ il  
\_\_\_\_\_ e residente a \_\_\_\_\_ (\_\_\_\_) in Via \_\_\_\_\_ n. \_\_\_\_  
cap \_\_\_\_\_ docente a tempo indeterminato/determinato in servizio (per tutta la durata  
del modulo) presso \_\_\_\_\_ Codice fiscale \_\_\_\_\_  
tel \_\_\_\_\_ cellulare \_\_\_\_\_ e-mail \_\_\_\_\_

### **CHIEDE**

di essere ammesso/a alla procedura di selezione in qualità di (barrare una sola voce):

- ESPERTO
- TUTOR D'AULA
- FIGURA AGGIUNTIVA

per il seguente Modulo relativo al **Progetto PON Avviso pubblico - MIUR prot . 1953 del 21/02/2017**  
**"Le competenze di base per competere nell'innovazione continua"**(barrare una sola voce):

- MAKE STORIES
- CODE STORIES

A tal fine dichiara, sotto la propria responsabilità, consapevole delle sanzioni penali nel caso di dichiarazioni mendaci, di formazione o uso di atti falsi, richiamate dall'art. 76 del DPR 445 - 28 dicembre 2000, di essere in possesso dei seguenti titoli valutabili ai fini dell'attribuzione dell'incarico, che riporta, con il relativo punteggio, nella tabella seguente:

**TABELLA VALUTAZIONE TITOLI**

<b>TITOLI CULTURALI E PROFESSIONALI</b>	<b>Punteggio</b>	<b>Punteggio autodichiarato</b>	<b>Punteggio (a cura della commissione valutatrice)</b>
Laurea Magistrale attinente all'insegnamento richiesto	Punti 10 max <b>10/100</b> punti		
Diploma di Laurea triennale o seconda laurea attinente all'insegnamento richiesto (in alternativa a quello di Laurea Magistrale)	Punti 5 per ogni Diploma di Laurea, max <b>10/100</b> punti		
Diploma di scuola secondaria di II grado attinente all'insegnamento richiesto	Punti <b>5/100</b> max <b>10/100</b> punti		
Master/corsi di perfezionamento inerenti la tipologia di insegnamento	Punti 2 per ogni master, max <b>10/100</b> punti		
Attestati di partecipazione a corsi di formazione, attinenti all'insegnamento richiesto	Punti 2 per corso, max <b>10/100</b> punti		
Attestati di partecipazione a corsi di formazione ecc. attinenti all'utilizzo di tecnologie digitali innovative applicabili alla didattica (negli ultimi tre anni scolastici)	Punti 2 per corso, max <b>20/100</b> punti		
Incarico di Responsabile di progetti interni o esterni /scolastici ed extrascolastici inerenti all'insegnamento richiesto e alle nuove metodologie didattiche o quanto attinente al progetto.	Punti 2 per progetto, max <b>10/100</b> punti		
Partecipazione ad altri progetti PON (con ruolo di tutor, coordinamento, Valutazione....)	Punti 5 per evento, max <b>10/100</b> punti		
Esperienze pregresse come formatori/esperti	Punti 5 per evento, max <b>10/100</b> punti		

Il/La sottoscritto/a si impegna a svolgere l'incarico senza riserve e secondo il calendario predisposto e concordato con l'Istituto.

Il/La sottoscritto/a autorizza al trattamento dei dati personali, ai sensi del D.L.vo n. 196/2003.

Il/La sottoscritto/a dichiara di essere a conoscenza di tutti i termini del bando, che accetta senza riserve.

Inoltre dichiara di:

- a) Essere in possesso della cittadinanza italiana o di uno stato dell'U.E.
- b) Godere dei diritti civili e politici.
- c) 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 giudiziario.
- d) Essere a conoscenza di non essere sottoposto a procedimenti penali.
- e) Essere a conoscenza, ai sensi e per gli effetti di cui all'art. 2 del D.L. n. 39/14 di non essere stato condannato per taluno dei reati di cui agli articoli 600-bis, 600-ter.-600-quater, 600-quinquies e 609 undecies del codice penale, ovvero di essere sottoposto a irrogazione di sanzioni interdittive all'esercizio di attività che comportino contatti diretti con i minori.

Firma \_\_\_\_\_ Data \_\_\_\_\_

*Alla presente si allega Curriculum Vitae in formato europeo, dal quale risulti il possesso dei requisiti culturali e professionali necessari, nonché dei titoli validi posseduti esplicitati nella tabella sopra compilata.*