



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
scolastica, 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)



1° ISTITUTO COMPRENSIVO "Davanzati - V.S. Mastromatteo"

V.le della Resistenza 4 - 70027 Palo del Colle - BA

Tel/Fax: 080/629313 - CM: BAIC870002

pec: baic870002@pec.istruzione.it

e-mail: baic870002@istruzione.it

C.F.: 93423390728

Codice Univoco Ufficio: UFHCY7



All'albo della Scuola
Al Sito WEB dell'istituto

OGGETTO: Avviso selezione Esperto Esterno

Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale “Per la scuola, competenze e ambienti per l’apprendimento” 2014-2020. Avviso pubblico 4427 del 02/05/2017 “Potenziamento dell’educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico”. Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE). Obiettivo Specifico 10.2 *Miglioramento delle competenze chiave degli allievi* Azione 10.2.5. Azioni svolte allo sviluppo delle competenze trasversali con particolare attenzione a quelle volte alla diffusione della cultura d’impresa **10.2.5A-FSEPON-PU-2018-11 “Osserva, traccia e apprezza Palo del Colle” CODICE C.U.P. D97I17000420007-**

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 DPR 8 marzo 1999, n. 275 “Regolamento recante norme in materia di autonomia delle istituzioni scolastiche, ai sensi dell’art. 21, della legge 15 marzo 1997, n. 59;
- Vista** la legge 15 marzo 1997 n. 59, concernente “Delega al Governo per il conferimento di funzioni e comiti alle regioni ed enti locali, per la riforma della Pubblica Amministrazione e per la semplificazione amministrativa”;
- Visto** il Decreto Legislativo 30 marzo 2001, n. 165 recante “Norme generali sull’ordinamento del lavoro alle dipendenze delle amministrazioni pubbliche” e ss.mm.ii.;
- Visto** l’art. 10 del D. Lgs. 12 aprile 2006, n. 163 “Codice dei contratti pubblici relativi a lavori, servizi e forniture in attuazione delle direttive 2004/17/CE e 2004/18/CE” che prevede che per ogni singolo intervento da realizzarsi mediante un contratto pubblico, le amministrazioni aggiudicatrici nominano, ai sensi della legge 7 agosto 1990, n. 241, un Responsabile del Procedimento, unico per le fasi della progettazione, dell’affidamento, dell’esecuzione;
- Visto** il D.P.R. 5 ottobre 2010 “Regolamento di esecuzione ed attuazione del decreto legislativo 12 aprile 2006. N. 163, recante “Codice dei contratti pubblici relativi a lavori, servizi e forniture in attuazione delle direttive 2004/17/CE e 2004/18/CE”;
- Visto** il Decreto Interministeriale 28 agosto 2018, n. 129, “Regolamento recante istruzioni generali sulla gestione amministrativo-contabile delle istituzioni scolastiche, ai sensi dell’art. 1, c. 143, della legge 13/07/2015 n. 107;
- Visti** i seguenti regolamenti (UE) n. 1303/2013 recante disposizioni comuni sul Fondo europeo di sviluppo regionale, sul Fondo sociale europeo, il Regolamento (UE) n. 1301/2013 relativo al Fondo europeo di sviluppo regionale /FESR) e il Regolamento (UE) n. 1304/2013 relativo al Fondo sociale europeo (FSE);

- VISTO** il Bando del M.I.U.R. avente prot. n. AOODGEFID/4427 del 02/05/2017 con il quale questa Istituzione Scolastica è venuta a conoscenza del Piano Operativo PON FSE relativo ai Progetti per il *Potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico*". Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE). Obiettivo Specifico 10.2 *Miglioramento delle competenze chiave degli allievi* Azione 10.2.5. Azioni svolte allo sviluppo delle competenze trasversali con particolare attenzione a quelle volte alla diffusione della cultura d'impresa;
- Viste** le "Disposizioni e Istruzioni per l'attuazione dei progetti finanziati dal PON" di cui all'avviso prot. AOODGEFID/1953 del 21 febbraio 2017 per la realizzazione di progetti di "Competenze di base";
- Viste** le "Linee Guida dell'Autorità di Gestione per l'affidamento dei contratti pubblici di servizi e forniture di importo inferiore alla soglia comunitaria e Allegati" di cui alla nota MIUR prot. n. AOODGEFID/1588 del 13.01.2016;
- Visto** l'art. 31 del D.Lgs. n. 50 del 18/04/2016 (Codice degli Appalti) avente ad oggetto "Ruolo e funzioni del responsabile del Procedimento negli appalti e nelle concessioni";
- Vista** la Delibera del Collegio dei Docenti n. 29 del 28/04/2017 di approvazione della presentazione del Piano Finanziario della scuola relativo al Piano FSE prot. n. AOODGEFID/4427 del 02/05/2017 di cui sopra evidenziato;
- Vista** la delibera n. 27 del 10/05/2017 del Consiglio di Istituto di approvazione alla presentazione del Piano Finanziario della scuola relativo al Piano FSE prot. n. AOODGEFID/4427 del 02/05/2017;
- Visto** l'inoltro del suddetto Piano Finanziario da parte dell'I.C. Davanzati-Mastromatteo di Palo del Colle (BA) con protocollo telematico di acquisizione n. 33565 del 29/07/2017 da parte della piattaforma M.I.U.R.;
- Vista** la Nota generica del M.I.U.R. prot. n. AOODGEFID/8510 del 30/03/2018 e quella specificatamente indirizzata a questa scuola, prot. n. AOODGEFID/9297 del 10/04/2018 con cui si autorizza lo svolgimento delle attività afferenti il seguente Progetto PON FSE;
- Vista** la variazione al programma annuale per l'E.F. 2018, approvato dal Consiglio d'istituto con delibera n° 66 del 23/11/2018;
- Visto** il decreto prot. n. 80 del 10/01/2019 riguardante l'iscrizione nelle entrate e nelle spese del programma annuale della somma autorizzata per l'attuazione del predetto progetto;
- Visto** l'avviso interno prot. n. 2038 del 03/06/2019 per la selezione di esperti interni;
- Considerato** che non è pervenuta nessuna candidatura per l'avviso interno prot. n. 2038 del 03/06/2019;
- Vista** la necessità di reperire personale docente per l'attuazione dei moduli;

Tutto ciò visto e rilevato, che costituisce parte integrante del presente atto

INDICE LA PROCEDURA DI SELEZIONE ESPERTI ESTERNI

Tipologia modulo	Titolo	Destinatari
Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio	"Palo del Viccio in Comics" 1	Alunni Scuola Secondaria di 1° grado
Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio	"Palo del Viccio in Comics" 2	Alunni Scuola primaria
Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro)	"L'ecomuseo a scuola"	Alunni Scuola Secondaria di 1° grado
Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile	"Mappiamo Palo Del Colle" 1	Alunni Scuola primaria
Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile	"Mappiamo Palo Del Colle" 2	Alunni Scuola Secondaria di 1° grado

DESCRIZIONE DEI MODULI

Tipologia modulo	Titolo
Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio	“Palio del Viccio in Comics” 1
Titolo di accesso: Accademia delle belle arti con specializzazione in grafica pubblicitaria	

Il patrimonio culturale (credenze, valori, conoscenze e tradizioni) del nostro paese svolge un ruolo innegabile, spesso implicito, nella formazione nei cittadini ed influenza anche i settori produttivi – non solo nazionali – e, in genere, la cultura. Esso può stimolare nei giovani una coscienza diffusa e condivisa della storia e della cultura del territorio e concorrere alla formazione dell'identità locale e nazionale. Proprio per accrescere nel nostro territorio il valore identitario ed economico delle tradizioni, nasce l'idea progettuale “Palio del Viccio in Comics”. Il palio del Viccio è un rito-spettacolo della nostra cultura ancestrale connessa al ciclo agrario, una manifestazione popolare di grande importanza per il nostro territorio, culturale ed economica. Essa consiste in una corsa dei cavalieri, che cavalcando impetuosi sulla strada in pendenza sul colle, provano più volte con una lancia in mano a bucare il palloncino ripieno d'acqua, simbolo della vescica del tacchino. Questo animale in forma dialettale viene definito “U' vicc” ossia “il Viccio”, termine da cui prende il nome l'evento. Il progetto si propone di raccontare tale evento per immagini allegre e colorate, in maniera tale da produrre un fumetto in stile folk, stampabile in formato libro e riprodotto in formato digitale come E-book. Si tratta di un progetto che ha, tra le varie finalità, quella di valorizzare l'evento, aumentarne la visibilità a livello nazionale e renderlo fruibile a tutti, cittadini e turisti.

Un evento simile è il Palio di Siena, ma si presenta in maniera diversa e assume carattere nazionale ed economico differente; proprio perché i cittadini apprezzano e valorizzano questa manifestazione. L'intento di questo progetto è proprio portare gli abitanti di Palo del Colle, soprattutto i giovani, ad avere una concezione turistica di questo evento, in maniera tale da preservarne la bellezza e la storicità. Tutto ciò sarà possibile mediante la creazione di un fumetto a colori, in un'estetica chiara e giovanile, dove “il viccio” diventerà un personaggio fumettistico che guiderà il lettore alla scoperta della storia di Palo del Colle. L'evento sarà interpretato graficamente dai ragazzi e assumerà l'identità di “attrazione da vivere”. Il fumetto quindi avrà una duplice funzione:

- 1) Esso si presenta come opportunità formativa divertente per i ragazzi
- 2) Si propone come vantaggio per il paese, il fumetto accresce il valore di tale manifestazione favorendo un incremento del turismo.

Inoltre, riflettendo sulla posizione geografica di Palo del Colle prossima all'area aeroportuale di Bari-Palese, data la vasta affluenza di turisti in viaggio per visitare la vicina città di Matera, che negli ultimi anni è stata valutata Capitale della cultura europea 2019, e considerando il gemellaggio del nostro paese con la città tedesca Biebesheim am Rhein, il progetto prevede nel futuro la riproduzione del fumetto in multilingua italiano/inglese/tedesco.

Nel progetto si prevede una figura aggiuntiva di uno storico che collaborerà con l'esperto nell'analizzare al meglio la storia e le origini di tale manifestazione, per poi interpretarla graficamente con gli alunni. Tutto questo si compirà attraverso un lavoro in équipe, inteso come opportunità educativa di crescita personale e professionale.

A conclusione del progetto si prevede un evento finale di presentazione del prodotto finale, occasione per mostrare i disegni originali e prendere visione attraverso power point illustranti l'iter progettuale, in maniera tale da rendere ancor di più possibile la sensibilizzazione dei genitori e degli studenti al rispetto e alla valorizzazione del patrimonio culturale territoriale.

Il prodotto finale sarà realizzato in formato stampabile e reso interattivo in formato digitale e diffuso sui siti internet istituzionali del territorio. Tale formato sarà pubblicato sui social network, in particolar modo, in collaborazione con l'Associazione Giovani Pugliesi (Associazione di Promozione sociale e culturale) che si impegna a sostenere la distribuzione del prodotto durante le proprie attività culturali sul territorio e il copyright dei prodotti realizzati, affinché la divulgazione del prodotto sia protetta. Inoltre, anche altre associazioni presenti nel nostro tessuto territoriale aventi scopi di valorizzazione culturale dei beni artistici si impegnano in diverso modo al sostegno del progetto.

Inoltre, nel iter progettuale generale ci si propone di costruire, attraverso la collaborazione di diverse classi, un blog rivolto alle scuole, che consenta di postare materiale multimediale da consultare on-line (testi, foto, video...) su aspetti inerenti il patrimonio culturale, paesaggistico e artistico della città. Quindi, a fine progetto, gli allievi potranno pubblicare alcune parti del fumetto del Palio del Viccio e continuare ad utilizzare il blog anche successivamente divulgando articoli del paese, della provincia, della regione o condividere e/o pubblicare altri progetti culturali che sono stati realizzati dalla stessa scuola.

Fasi del progetto:

1. INTRODUZIONE: Presentazione video introduttivo riguardo “Il Palio del Viccio”, analisi della storia, delle

origini, individuazione dei personaggi.

2. SPIEGAZIONE: una sessione di spiegazione con l'ausilio della LIM o di tablet e altro materiale didattico apposito, con il supporto della figura aggiuntiva che espone con chiarezza la storia di questa manifestazione.

3. LABORATORIO: si vuol ricreare a scuola l'atmosfera di una bottega, luogo in cui i ragazzi con un sottofondo musicale, possano conoscere e rappresentare graficamente la tradizionale manifestazione di Palo del Colle. Gli alunni verranno divisi in due gruppi di lavoro: Gruppo Scrittura (si occuperà della sceneggiatura della storia, dei dialoghi, delle inquadrature e della realizzazione delle bozze) e il Gruppo Disegno (che si occuperà dello studio dei personaggi, della trasformazione delle bozze in scene illustrate e della loro colorazione).

4. RACCOLTA: una sessione di raccolta del materiale elaborato in cui il lavoro svolto viene collaudato alla LIM e ci si confronta sulle soluzioni adottate. Seguita da scannerizzazione delle immagini al computer,

5. CONCLUSIONE: definizione grafica del progetto ed impaginazione, seguita da una sintesi dei concetti affrontati e delle competenze acquisite. La fase dedicata al lavoro di gruppo è quella fondamentale in cui si stimola un'interazione creativa tra digitale e manuale. L'approccio complessivo delle lezioni è improntato sul coinvolgimento degli studenti e sulla presentazione dei problemi sotto forma di gioco da risolvere. La partecipazione ed il coinvolgimento in forma ludica sono fondamentali per la presentazione dei contenuti sia nella parte di spiegazione che nella fase laboratoriale.

Obiettivi del progetto: Il progetto intende offrire agli studenti occasioni per interpretare il patrimonio artistico come opportunità di crescita professionale e personale oltre che economica per il paese. L'obiettivo del iter progettuale è creare un laboratorio di scrittura, disegno, fotografia e video nelle classi e sul campo, con lo scopo di fornire gli strumenti essenziali per narrare il territorio. L'alunno potrà confrontarsi con l'esperto e la figura aggiuntiva che lo guideranno in un percorso di how to draw and how to tell, ossia un itinerario guidato di rappresentazione grafica e scritta dei luoghi, per arricchire il suo processo di conoscenza della storia del nostro paese.

1. Educare alla conoscenza e alla consapevolezza che il patrimonio culturale sia usato come mezzo per l'apprendimento del reale e della complessità.

2. Valorizzare l'identità e il senso di appartenenza locale.

3. Interpretare la storia e le tradizioni ed esaltarne la bellezza attraverso il disegno.

4. Apprendere le tecniche di raffigurazione delle immagini e della rappresentazione animata di uno spettacolo cavalleresco.

5. Riscoprire le abilità grafico-pittoriche ed integrarle con la sperimentazione delle nuove tecnologie: Lim, Tablet e app di grafica e di disegno.

6. Pianificare l'organizzazione spaziale dei personaggi della storia per favorire l'accrescimento della percezione grafica delle figure.

7. Promuovere la cittadinanza attiva nel rispetto del nostro patrimonio artistico.

8. Avviare gli studenti all'utilizzo di un processo di lavoro in equipé, dove ognuno assume un ruolo in linea alle sue inclinazioni e attitudini.

9. Costruire, attraverso la collaborazione di diverse classi, un blog rivolto alle scuole, che consenta di postare materiale multimediale da consultare on-line (testi, foto, video...) su aspetti inerenti il patrimonio naturalistico e artistico della città, del paese, della provincia, della regione, gestito dagli allievi stessi per aggiornamenti e monitoraggio.

10. Elaborare un pensiero comune pratico e un insieme di convinzioni e valori, volti ai principi del bene comune e indirizzati a una politica interculturale, favorendo una nuova cultura della convivenza intesa come cultura dell'incontro, dell'ascolto, del dialogo, della responsabilità.

11. Educare alla bellezza e di conseguenza educare al rispetto e alla valorizzazione delle tradizioni come elementi identificativi di una cultura che sia in grado di evolversi, di includere pacificamente ed armoniosamente nuove culture presenti sul territorio italiano e di contaminarsi con esse in ottica di una migliore convivenza.

12. Far conoscere alle giovani generazioni le memorie dei luoghi in cui abitano, senza distinzioni tra bambini e ragazzi di origini italiane o straniere, così che si sentano motivati a preservare la bellezza dei luoghi in cui vivono.

13. Valorizzare, attraverso l'arte, la storia e il paesaggio e favorire l'educazione ad un'etica collettiva agendo insieme per una necessaria convergenza tra le diverse concezioni del mondo.

14. Fare in modo che i giovani siano protagonisti attivi di un progetto intergenerazionale, che esca dai confini della scuola per collaborare con le associazioni del territorio, che si occupano di turismo e valorizzazione dei beni artistici e architettonici, salvaguardia dell'ambiente naturale e che operano nel territorio, per dare vita ad una rete virtuosa di promozione dei luoghi di interesse artistico/ambientale, così da raggiungere fasce della popolazione normalmente poco o per nulla interessate all'argomento.

15. Promuovere lo sviluppo delle soft skills (la comunicazione, il lavoro di gruppo, il decision making).

16. Migliorare la conoscenza di sé e delle proprie capacità.

17. Migliorare l'autostima.

18. Potenziare l'abilità dell'imparare ad imparare e del learning by doing.

19. Sostenere la motivazione all'apprendimento con metodi d'approccio giovanili e vicini al ragazzo

20. Elaborare un metodo didattico e un modello operativo che possano essere riprodotti su larga scala e diventare elementi costitutivi della formazione scolastica italiana.

Tipologia modulo	Titolo
Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio	"Palio del Viccio in Comics" 2
Titolo di accesso: Accademia delle belle arti con specializzazione in grafica pubblicitaria	

Il patrimonio culturale (credenze, valori, conoscenze e tradizioni) del nostro paese svolge un ruolo innegabile, spesso implicito, nella formazione nei cittadini ed influenza anche i settori produttivi – non solo nazionali – e, in genere, la cultura. Esso può stimolare nei giovani una coscienza diffusa e condivisa della storia e della cultura del territorio e concorrere alla formazione dell'identità locale e nazionale. Proprio per accrescere nel nostro territorio il valore identitario ed economico delle tradizioni, nasce l'idea progettuale "Palio del Viccio in Comics". Il palio del Viccio è un rito-spettacolo della nostra cultura ancestrale connessa al ciclo agrario, una manifestazione popolare di grande importanza per il nostro territorio, culturale ed economica. Essa consiste in una corsa dei cavalieri, che cavalcando impetuosi sulla strada in pendenza sul colle, provano più volte con una lancia in mano a bucare il palloncino ripieno d'acqua, simbolo della vescica del tacchino. Questo animale in forma dialettale viene definito "U' vicc" ossia "il Viccio", termine da cui prende il nome l'evento. Il progetto si propone di raccontare tale evento per immagini allegre e colorate, in maniera tale da produrre un fumetto in stile folk, stampabile in formato libro e riprodotto in formato digitale come E-book. Si tratta di un progetto che ha, tra le varie finalità, quella di valorizzare l'evento, aumentarne la visibilità a livello nazionale e renderlo fruibile a tutti, cittadini e turisti.

Un evento simile è il Palio di Siena, ma si presenta in maniera diversa e assume carattere nazionale ed economico differente; proprio perché i cittadini apprezzano e valorizzano questa manifestazione. L'intento di questo progetto è proprio portare gli abitanti di Palo del Colle, soprattutto i giovani, ad avere una concezione turistica di questo evento, in maniera tale da preservarne la bellezza e la storicità. Tutto ciò sarà possibile mediante la creazione di un fumetto a colori, in un'estetica chiara e giovanile, dove "il viccio" diventerà un personaggio fumettistico che guiderà il lettore alla scoperta della storia di Palo del Colle. L'evento sarà interpretato graficamente dai ragazzi e assumerà l'identità di "attrazione da vivere". Il fumetto quindi avrà una duplice funzione:

1) Esso si presenta come opportunità formativa divertente per i ragazzi 2) Si propone come vantaggio per il paese, il fumetto accresce il valore di tale manifestazione favorendo un incremento del turismo. Inoltre, riflettendo sulla posizione geografica di Palo del Colle prossima all'area aeroportuale di Bari-Palese, data la vasta affluenza di turisti in viaggio per visitare la vicina città di Matera, che negli ultimi anni è stata valutata Capitale della cultura europea 2019, e considerando il gemellaggio del nostro paese con la città tedesca Biebesheim am Rhein, il progetto prevede nel futuro la riproduzione del fumetto in multilingua italiano/inglese/tedesco.

Nel progetto si prevede una figura aggiuntiva di uno storico che collaborerà con l'esperto nell'analizzare al meglio la storia e le origini di tale manifestazione, per poi interpretarla graficamente con gli alunni. Tutto questo si compirà attraverso un lavoro in équipe, inteso come opportunità educativa di crescita personale e professionale.

A conclusione del progetto si prevede un evento finale di presentazione del prodotto finale, occasione per mostrare i disegni originali e prendere visione attraverso power point illustranti l'iter progettuale, in maniera tale da rendere ancor di più possibile la sensibilizzazione dei genitori e degli studenti al rispetto e alla valorizzazione del patrimonio culturale territoriale.

Il prodotto finale sarà realizzato in formato stampabile e reso interattivo in formato digitale e diffuso sui siti internet istituzionali del territorio. Tale formato sarà pubblicato sui social network, in particolar modo, in collaborazione con l'Associazione Giovani Pugliesi (Associazione di Promozione sociale e culturale) che si impegna a sostenere la distribuzione del prodotto durante le proprie attività culturali sul territorio e il copyright dei prodotti realizzati, affinché la divulgazione del prodotto sia protetta. Inoltre, anche altre associazioni presenti nel nostro tessuto territoriale aventi scopi di valorizzazione culturale dei beni artistici si impegnano in diverso modo al sostegno del progetto.

Inoltre, nel iter progettuale generale ci si propone di costruire, attraverso la collaborazione di diverse classi, un blog rivolto alle scuole, che consenta di postare materiale multimediale da consultare on-line (testi, foto, video...) su aspetti inerenti il patrimonio culturale, paesaggistico e artistico della città. Quindi, a fine progetto, gli allievi potranno pubblicare alcune parti del fumetto del Palio del Viccio e continuare ad utilizzare il blog anche successivamente divulgando articoli del paese, della provincia, della regione o condividere e/o pubblicare altri progetti culturali che sono stati realizzati dalla stessa scuola.

Fasi del progetto:

1. INTRODUZIONE: Presentazione video introduttivo riguardo "Il Palio del Viccio", analisi della storia, delle origini, individuazione dei personaggi.
2. SPIEGAZIONE: una sessione di spiegazione con l'ausilio della LIM o di tablet e altro materiale didattico apposito, con il supporto della figura aggiuntiva che espone con chiarezza la storia di questa manifestazione.
3. LABORATORIO: si vuol ricreare a scuola l'atmosfera di una bottega, luogo in cui i ragazzi con un sottofondo

musicale, possano conoscere e rappresentare graficamente la tradizionale manifestazione di Palo del Colle. Gli alunni verranno divisi in due gruppi di lavoro: Gruppo Scrittura (si occuperà della sceneggiatura della storia, dei dialoghi, delle inquadrature e della realizzazione delle bozze) e il Gruppo Disegno (che si occuperà dello studio dei personaggi, della trasformazione delle bozze in scene illustrate e della loro colorazione).

4. RACCOLTA: una sessione di raccolta del materiale elaborato in cui il lavoro svolto viene collaudato alla LIM e ci si confronta sulle soluzioni adottate. Seguita da scannerizzazione delle immagini al computer,

5. CONCLUSIONE: definizione grafica del progetto ed impaginazione, seguita da una sintesi dei concetti affrontati e delle competenze acquisite.

La fase dedicata al lavoro di gruppo è quella fondamentale in cui si stimola un'interazione creativa tra digitale e manuale. L'approccio complessivo delle lezioni è improntato sul coinvolgimento degli studenti e sulla presentazione dei problemi sotto forma di gioco da risolvere. La partecipazione ed il coinvolgimento in forma ludica sono fondamentali per la presentazione dei contenuti sia nella parte di spiegazione che nella fase laboratoriale.

Obiettivi del progetto:

Il progetto intende offrire agli studenti occasioni per interpretare il patrimonio artistico come opportunità di crescita professionale e personale oltre che economica per il paese.

L'obiettivo del iter progettuale è creare un laboratorio di scrittura, disegno, fotografia e video nelle classi e sul campo, con lo scopo di fornire gli strumenti essenziali per narrare il territorio. L'alunno potrà confrontarsi con l'esperto e la figura aggiuntiva che lo guideranno in un percorso di how to draw and how to tell, ossia un itinerario guidato di rappresentazione grafica e scritta dei luoghi, per arricchire il suo processo di conoscenza della storia del nostro paese.

1. Educare alla conoscenza e alla consapevolezza che il patrimonio culturale sia usato come mezzo per l'apprendimento del reale e della complessità.

2. Valorizzare l'identità e il senso di appartenenza locale.

3. Interpretare la storia e le tradizioni ed esaltarne la bellezza attraverso il disegno.

4. Apprendere le tecniche di raffigurazione delle immagini e della rappresentazione animata di uno spettacolo cavalleresco.

5. Riscoprire le abilità grafico-pittoriche ed integrarle con la sperimentazione delle nuove tecnologie: Lim, Tablet e app di grafica e di disegno.

6. Pianificare l'organizzazione spaziale dei personaggi della storia per favorire l'accrescimento della percezione grafica delle figure.

7. Promuovere la cittadinanza attiva nel rispetto del nostro patrimonio artistico.

8. Avviare gli studenti all'utilizzo di un processo di lavoro in equipé, dove ognuno assume un ruolo in linea alle sue inclinazioni e attitudini.

9. Costruire, attraverso la collaborazione di diverse classi, un blog rivolto alle scuole, che consenta di postare materiale multimediale da consultare on-line (testi, foto, video...) su aspetti inerenti il patrimonio naturalistico e artistico della città, del paese, della provincia, della regione, gestito dagli allievi stessi per aggiornamenti e monitoraggio.

10. Elaborare un pensiero comune pratico e un insieme di convinzioni e valori, volti ai principi del bene comune e indirizzati a una politica interculturale, favorendo una nuova cultura della convivenza intesa come cultura dell'incontro, dell'ascolto, del dialogo, della responsabilità.

11. Educare alla bellezza e di conseguenza educare al rispetto e alla valorizzazione delle tradizioni come elementi identificativi di una cultura che sia in grado di evolversi, di includere pacificamente ed armoniosamente nuove culture presenti sul territorio italiano e di contaminarsi con esse in ottica di una migliore convivenza.

12. Far conoscere alle giovani generazioni le memorie dei luoghi in cui abitano, senza distinzioni tra bambini e ragazzi di origini italiane o straniere, così che si sentano motivati a preservare la bellezza dei luoghi in cui vivono.

13. Valorizzare, attraverso l'arte, la storia e il paesaggio e favorire l'educazione ad un'etica collettiva agendo insieme per una necessaria convergenza tra le diverse concezioni del mondo.

14. Fare in modo che i giovani siano protagonisti attivi di un progetto intergenerazionale, che esca dai confini della scuola per collaborare con le associazioni del territorio, che si occupano di turismo e valorizzazione dei beni artistici e architettonici, salvaguardia dell'ambiente naturale e che operano nel territorio, per dare vita ad una rete virtuosa di promozione dei luoghi di interesse artistico/ambientale, così da raggiungere fasce della popolazione normalmente poco o per nulla interessate all'argomento.

15. Promuovere lo sviluppo delle soft skills (la comunicazione, il lavoro di gruppo, il decision making).

16. Migliorare la conoscenza di sé e delle proprie capacità.

17. Migliorare l'autostima.

18. Potenziare l'abilità dell'imparare ad imparare e del learning by doing.

19. Sostenere la motivazione all'apprendimento con metodi d'approccio giovanili e vicini al ragazzo.

20. Elaborare un metodo didattico e un modello operativo che possano essere riprodotti su larga scala e diventare elementi costitutivi della formazione scolastica italiana.

Tipologia modulo	Titolo
Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro)	“L’ecomuseo a scuola”
Titolo di accesso: Laurea in archeologia con specializzazione	

Descrizione del progetto:

Il patrimonio storico-artistico del nostro paese svolge un ruolo innegabile, spesso implicito, nella formazione nei cittadini ed influenza anche i settori produttivi – non solo nazionali – e, in genere, la cultura. Esso può stimolare nei giovani una coscienza diffusa e condivisa della storia e della cultura del territorio e concorrere alla formazione dell’identità locale e nazionale. Proprio per raccogliere l’essenza del nostro territorio e conservarla in uno scrigno, nasce l’idea progettuale “L’ecomuseo a scuola”.

La scuola è un contenitore culturale dove l’individuo da forma alla sua conoscenza e acquisisce competenze. L’ecomuseo è uno scrigno in grado di dare asilo e di racchiudere in sé l’essenza di un luogo. L’idea progettuale scaturisce dal desiderio di unire le funzioni implicite che hanno queste strutture educative e consiste nell’allestire uno spazio scolastico per creare un ecomuseo. Gli ecomusei sono infatti musei speciali che tutelano ed esaltano il patrimonio di un territorio nel suo complesso mirando a cogliere di un posto non soltanto l’aspetto più visibile costituito dall’ambiente naturale ma andando a scandagliarne lo spirito indagandone usi, costumi, rovistando nell’eredità dei territori come si fa nei vecchi bauli conservati in soffitta. Infatti, durante il progetto gli studenti saranno guidati nella raccolta di informazioni storiche, nella selezione di oggetti recuperati testimoniando la tradizione agricola e artistica di Palo del Colle e nella raffigurazione grafica di tutte le informazioni ed indicazioni da inserire nello spazio museale.

L’ecomuseo a scuola è un “museo nato dal basso”, un museo che si fa progetto prima teorico e poi realizzato perché spinto da una motivazione che somiglia tanto a una necessità: là dove c’è una comunità che ha voglia di proteggere la storia del proprio luogo che altro non è che la propria storia e ha voglia di difenderla non impedendo al mondo di goderne ma guidando chi lo desidera a scoprirne i tesori senza rovinarli, ecco che lì nasce la prima scintilla di idea per costituire un ecomuseo a scuola.

Lo spazio museale sarà uno spazio che la scuola metterà a disposizione, uno spazio accessibile a tutti e che diventerà scrigno dove verranno mostrati al pubblico gli oggetti protagonisti delle collezioni esposte. Tali oggetti potranno essere, per esempio, oggetti di uso comune nel passato e quindi l’ecomuseo può servire a raccontare l’identità di una comunità parlando degli utensili attori delle sue tradizioni. Mostrando gli oggetti che sono stati gli oggetti di tutti i giorni per gli antenati di un popolo, si raccontano le storie che hanno cementato la comunità. Non solo, oggetti che raccontano la vita contadina, costumi e tradizioni, o ancora, possono essere mostrati gli oggetti che illustrano la storia della manifestazione popolare “Il Palio del Viccio”. Si tratta di un progetto che ha, tra le varie finalità, quella di valorizzare il territorio, aumentarne la conoscenza identitaria e la visibilità, cosicché il patrimonio sia fruibile a tutti, studenti, genitori e anche i turisti. Inoltre, riflettendo sulla posizione geografica di Palo del Colle prossima all’area aeroportuale di Bari-Palese, data la vasta affluenza di turisti in viaggio per visitare la vicina città di Matera, che negli ultimi anni è stata valutata Capitale della cultura europea 2019, e considerando il gemellaggio del nostro paese con la città tedesca Biebesheim am Rhein, il progetto costituisce un enorme vantaggio per la comunità; in quanto si crea un ulteriore fonte d’attrazione turistica.

Nel progetto si prevede una figura aggiuntiva di uno storico che collaborerà con l’esperto nell’analizzare al meglio la storia e le origini di tale manifestazione, per poi interpretarla con gli alunni. Tutto questo si compirà attraverso un lavoro in équipe, inteso come opportunità educativa di crescita personale e professionale. A conclusione del progetto si prevede un evento finale di inaugurazione dello spazio e presentazione finale del progetto, occasione per mostrare attraverso power point l’iter progettuale, in maniera tale da rendere ancor di più possibile la sensibilizzazione dei genitori e degli studenti al rispetto e alla valorizzazione del patrimonio culturale territoriale.

Inoltre, nel iter progettuale generale ci si propone di costruire, attraverso la collaborazione di diverse classi, un blog rivolto alle scuole, che consenta di postare materiale multimediale da consultare on-line (testi, foto, video...) su aspetti inerenti il patrimonio culturale, paesaggistico e artistico della città. Una sezione sarà dedicata all’ecomuseo scolastico, in maniera tale da pubblicizzarlo online e renderlo visibile a tutti. A fine progetto, gli alunni potranno continuare a pubblicare ed utilizzare il blog divulgando articoli del paese, della provincia, della regione o condividere e/o pubblicare altri progetti culturali che sono stati realizzati dalla stessa scuola.

Fasi del progetto:

1. **INTRODUZIONE:** Presentazione del video introduttivo riguardo la storia e le tradizioni di Palo del Colle e del suo territorio agricolo. Incontro con anziani testimoni di come si presentava in passato il territorio e di quali erano le tradizioni e le abitudini dei cittadini nel passato.
2. **SPIEGAZIONE:** una sessione di spiegazione con l’ausilio della LIM o di tablet e altro materiale didattico apposito, con il supporto della figura aggiuntiva che espone con + chiarezza la storia del nostro paese.
3. **LABORATORIO:** si vuol ricreare a scuola l’atmosfera di una bottega, luogo in cui i ragazzi con un

sottofondo musicale, possono imparare ad apprezzare la bellezza dell'oggetto storico recuperato, rappresentandolo graficamente. Gli oggetti da esporre verranno analizzati, rappresentati graficamente e dopo aver studiato la loro collocazione nello spazio museale verranno sistemati all'interno dell'ecomuseo. Gli alunni verranno divisi in due gruppi di lavoro: Gruppo Scrittura (si occuperà della scrittura della storia e della descrizione degli oggetti recuperati) e il Gruppo Disegno (che si occuperà dello studio grafico ed estetico dello spazio e degli oggetti).

5. **CONCLUSIONE:** definizione grafica della sezione Ecomuseo nel blog e breve verifica dei contenuti a seguito di una sintesi dei concetti affrontati e delle competenze acquisite.

La fase dedicata al lavoro di gruppo è quella fondamentale in cui si stimola un'interazione creativa tra digitale e manuale. L'approccio complessivo delle lezioni è improntato sul coinvolgimento degli studenti e sulla presentazione dei problemi sotto forma di gioco da risolvere.

La partecipazione ed il coinvolgimento in forma ludica sono fondamentali per la presentazione dei contenuti sia nella parte di spiegazione che nella fase laboratoriale.

Obiettivi del progetto:

Il progetto intende offrire agli studenti occasioni per interpretare il patrimonio artistico come opportunità di crescita professionale e personale oltre che economica per il paese.

L'obiettivo del iter progettuale è creare un laboratorio museale di ricerca, studio, scrittura, rappresentazione grafica, fotografia e internet nelle classi e sul campo, con lo scopo di fornire gli strumenti essenziali per narrare il territorio.

L'alunno potrà confrontarsi con l'esperto e la figura aggiuntiva che lo guideranno in un percorso di how to draw and how to tell, ossia un itinerario guidato di rappresentazione grafica e scritta del luogo e degli oggetti, per arricchire il suo processo di conoscenza della storia del nostro paese. Inoltre, agli alunni diventeranno i protagonisti dell'ecomuseo, diventeranno le guide che mostreranno al pubblico il contenuto del museo.

1. Comprendere cosa è un ecomuseo e quali sono le sue finalità.
2. Educare alla conoscenza e alla consapevolezza che il patrimonio culturale sia usato come mezzo per l'apprendimento del reale e della complessità.
3. Valorizzare l'identità e il senso di appartenenza locale.
4. Interpretare la storia e le tradizioni ed esaltarne la bellezza attraverso il disegno.
5. Riscoprire le abilità grafico-pittoriche ed integrarle con la sperimentazione delle nuove tecnologie: Lim, Tablet e app di grafica e di disegno.
6. Allestire uno spazio e trasformarlo in ecomuseo, come luogo che conserva gli aspetti storici inerenti il patrimonio naturalistico e artistico del paese.
7. Pianificare l'organizzazione spaziale degli oggetti nello spazio museale, seguendo uno stile estetico predefinito.
8. Promuovere la cittadinanza attiva nel rispetto del nostro patrimonio artistico.
9. Avviare gli studenti all'utilizzo di un processo di lavoro in equipé, dove ognuno assume un ruolo in linea alle attitudini.
10. Costruire, attraverso la collaborazione di diverse classi, un blog rivolto alle scuole, che consenta di postare materiale multimediale da consultare on-line (testi, foto, video...) su aspetti inerenti il patrimonio naturalistico e artistico della città, del paese, della provincia, della regione, gestito dagli allievi stessi per aggiornamenti e monitoraggio.
11. Elaborare un pensiero comune pratico e un insieme di convinzioni e valori, volti ai principi del bene comune e indirizzati a una politica interculturale, favorendo una nuova cultura della convivenza intesa come cultura dell'incontro, dell'ascolto, del dialogo, della responsabilità.
12. Educare alla bellezza e di conseguenza educare al rispetto e alla valorizzazione delle tradizioni come elementi identificativi di una cultura che sia in grado di evolversi, di includere pacificamente ed armoniosamente nuove culture presenti sul territorio italiano e di contaminarsi con esse in ottica di una migliore convivenza.
13. Far conoscere alle giovani generazioni le memorie dei luoghi in cui abitano, senza distinzioni tra bambini e ragazzi di origini italiane o straniere, così che si sentano motivati a preservare la bellezza dei luoghi in cui vivono.
14. Valorizzare, attraverso l'arte, la storia e il paesaggio e favorire l'educazione ad un'etica collettiva agendo insieme per una necessaria convergenza tra le diverse concezioni del mondo.
15. Fare in modo che i giovani siano protagonisti attivi di un progetto intergenerazionale, che esca dai confini della scuola per collaborare con le associazioni del territorio, che si occupano di turismo e valorizzazione dei beni artistici e architettonici, salvaguardia dell'ambiente naturale e che operano nel territorio, per dare vita ad una rete virtuosa di promozione dei luoghi di interesse artistico/ambientale, così da raggiungere fasce della popolazione normalmente poco o per nulla interessate all'argomento.
16. Promuovere lo sviluppo delle soft skills (la comunicazione, il lavoro di gruppo, il decision making).
17. Migliorare la conoscenza di sé e delle proprie capacità.
18. Migliorare l'autostima
19. Potenziare l'abilità dell'imparare ad imparare e del learning by doing.
20. Sostenere la motivazione all'apprendimento con metodi d'approccio giovanili e vicini al ragazzo.
21. Elaborare un metodo didattico e un modello operativo che possano essere riprodotti su larga scala e diventare elementi costitutivi della formazione scolastica italiana.

.Principali metodologie

• Brainstorming • Learning by doing, imparare facendo • Do it yourself, fallo da solo • Problem solving • Lezioni guidate dagli esperti ed esercitazioni pratiche

Risultati attesi

• Collaborazione e condivisione di idee tra pari • Clima collaborativo e propositivo. • Atteggiamento più disinvolto ed interessato da parte dei ragazzi più demotivati o intimiditi • Partecipazione più attiva nella costruzione del proprio sapere. • Maggiore autonomia e assunzione di responsabilità • Maggiore capacità di sviluppare un atteggiamento utile al problem solving • Maggiore capacità di elaborazione di una strategia in grado di portare al risultato finale atteso • Suscitare maggiore interesse degli utenti finali tramite metodologia di apprendimento basata sul learning by doing e do it yourself

Tipologia modulo	Titolo
Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile	"Mappiamo Palo Del Colle" 1
Titolo di accesso: Laurea in archeologia con specializzazione	

Il patrimonio culturale (artistico, ambientale e paesaggistico) del nostro paese svolge un ruolo innegabile, spesso implicito, nella formazione nei cittadini ed influenza anche i settori produttivi – non solo nazionali – e, in genere, la cultura. Esso può stimolare nei giovani una coscienza diffusa e condivisa della storia e della cultura del territorio e concorrere alla formazione dell'identità locale e nazionale. Il patrimonio culturale del nostro Paese costituisce un "bene comune", come l'aria o l'acqua, e il desiderio e la necessità della partecipazione attiva per la conservazione, la tutela e la valorizzazione di questo patrimonio vanno sempre più diffondendosi. Proprio per accrescere nel nostro territorio questo tipo di esperienze formative, nasce l'idea progettuale "Mappiamo Palo del Colle".

Un progetto che ha, tra le varie finalità, quella di creare un opuscolo in cui si presenta in breve la storia di Palo del Colle e al suo interno si illustra una mappa creativa della città di Palo del Colle. Monumenti, piazze, borghi antichi, botteghe d'artigianato, masserie nei dintorni ecc., saranno finalmente indicati come attrazioni turistiche che il nostro paese offre ai visitatori.

Tutto ciò sarà possibile mediante la creazione di un percorso a colori, in un'estetica chiara e giovanile, dove tali luoghi, interpretati graficamente dai ragazzi, assumeranno l'identità di "attrazioni da visitare". Nella mappa, inoltre, saranno indicati i piatti tipici tradizionali e in quali luoghi è possibile gustarli.

Inoltre, riflettendo sulla posizione geografica di Palo del Colle prossima all'area aeroportuale di Bari-Palese, data la vasta affluenza di turisti in viaggio per visitare la vicina città di Matera, che negli ultimi anni è stata valutata Capitale della cultura europea 2019, e considerando il gemellaggio del nostro paese con la città tedesca Biebesheim am Rhein, il progetto prevede di inserire all'interno della mappa un'indicazione dei luoghi più importanti in multilingua italiano/inglese/tedesco.

Nel progetto si prevede una figura aggiuntiva di uno storico che collaborerà con l'esperto nell'analizzare al meglio la storia di Palo del Colle, per poi interpretarla graficamente con gli alunni. Durante il progetto ci saranno quattro giornate di disegno dal vero en-plein-air per immergersi completamente nel paesaggio, in maniera tale da rendere ancor di più possibile la sensibilizzazione degli studenti al rispetto e alla valorizzazione del patrimonio artistico. Tutto questo si compirà attraverso un lavoro in équipe, inteso come opportunità educativa di crescita personale e professionale.

Il prodotto finale sarà realizzato in formato stampabile e reso interattivo in formato digitale e diffuso sui siti internet istituzionali del territorio. Tale formato sarà pubblicato sui social network, in particolar modo, in collaborazione con l'Associazione Giovani Pugliesi (Associazione di Promozione sociale e culturale) che si impegna a sostenere la distribuzione del prodotto durante le proprie attività culturali sul territorio e il copyright dei prodotti realizzati, affinché la divulgazione del prodotto sia protetta. Inoltre, anche altre associazioni presenti nel nostro tessuto territoriale aventi scopi di valorizzazione culturale dei beni artistici si impegnano in diverso modo al sostegno del progetto.

Inoltre, nel iter progettuale generale ci si propone di costruire, attraverso la collaborazione di diverse classi, un blog rivolto alle scuole, che consenta di postare materiale multimediale da consultare on-line (testi, foto, video...) su aspetti inerenti il patrimonio naturalistico e artistico della città. Quindi, a fine progetto, gli allievi potranno pubblicare la mappa del paese e continuare ad utilizzare il blog anche successivamente divulgando articoli del paese, della provincia, della regione o condividere e/o pubblicare altri progetti culturali che sono stati realizzati dalla stessa scuola.

Struttura di ogni lezione da 3 ore (per un totale di 10 lezioni)

1. INTRODUZIONE: illustrazione iniziale dell'argomento del giorno; essa può richiamare anche agli argomenti eventualmente trattati durante le lezioni precedenti.

2. SPIEGAZIONE: una sessione di spiegazione con l'ausilio della LIM o di tablet e altro materiale didattico apposito.

3. LABORATORIO: si vuol ricreare a scuola l'atmosfera di bottega, luogo in cui i ragazzi con un sottofondo musicale, possano rappresentare graficamente i monumenti e i percorsi di Palo del Colle. Una sessione di laboratorio in cui agli studenti viene sottoposta un'attività da svolgere in gruppo su carta, su dispositivi individuali o utilizzando materiale didattico portato per l'occasione.

4. RACCOLTA: una sessione di raccolta del materiale elaborato in cui il lavoro svolto viene collaudato alla LIM e ci si confronta sulle soluzioni adottate.

5. CONCLUSIONE: una fase conclusiva in cui si sintetizzano i concetti affrontati e le competenze acquisite. + 2 Lezioni di disegno dal vero da tre ore.

DURATA TOTALE: circa 3 ore

La fase dedicata al lavoro di gruppo è quella fondamentale in cui si stimola un'interazione creativa tra digitale e manuale. L'approccio complessivo delle lezioni è improntato sul coinvolgimento degli studenti e sulla presentazione dei problemi sotto forma di gioco da risolvere. La partecipazione ed il coinvolgimento in forma ludica sono fondamentali per la presentazione dei contenuti sia nella parte di spiegazione che nella fase laboratoriale.

Obiettivi del progetto:

Il progetto intende offrire agli studenti occasioni per interpretare il patrimonio artistico come opportunità di crescita professionale e personale oltre che economica per il paese.

L'obiettivo del iter progettuale è creare un laboratorio di scrittura, disegno, fotografia e video nelle classi e sul campo, con lo scopo di fornire gli strumenti essenziali per narrare il territorio.

L'alunno potrà confrontarsi con l'esperto e la figura aggiuntiva che lo guideranno in un percorso di how to draw and how to tell, ossia un itinerario guidato di rappresentazione grafica e scritta dei luoghi, per arricchire il suo processo di conoscenza della storia del nostro paese.

1. Educare alla conoscenza e all'uso consapevole del patrimonio culturale come mezzo per l'apprendimento del reale e della complessità.

2. Valorizzare l'identità e il senso di appartenenza locale.

3. Interpretare i monumenti ed esaltarne la bellezza attraverso il disegno.

4. Apprendere le tecniche di raffigurazione delle immagini e della rappresentazione delle mappe geografiche.

5. Riscoprire le abilità grafico-pittoriche ed integrarle con la sperimentazione delle nuove tecnologie: Lim, Tablet e app di grafica e di disegno.

6. Pianificare l'organizzazione geografica di luoghi per favorire l'accrescimento della percezione dello spazio.

7. Promuovere la cittadinanza attiva nel rispetto del nostro patrimonio artistico.

8. Organizzare uscite sul territorio per gli alunni delle scuole con la figura aggiuntiva (storico dell'arte e guida turistica) e accompagnati dagli esperti di narrazione territoriale (giornalisti, scrittori, fotografi, pittori).

9. Avviare gli studenti all'utilizzo di un processo di lavoro in equipé, dove ognuno assume un ruolo in linea alle sue inclinazioni e attitudini.

10. Costruire, attraverso la collaborazione di diverse classi, un blog rivolto alle scuole, che consenta di postare materiale multimediale da consultare on-line (testi, foto, video...) su aspetti inerenti il patrimonio naturalistico e artistico della città, del paese, della provincia, della regione, gestito dagli allievi stessi per aggiornamenti e monitoraggio. Oltre alla presentazione delle caratteristiche dei luoghi, il sito dovrà contenere anche la mappa del paese.

11. Elaborare un pensiero comune pratico e un insieme di convinzioni e valori, volti ai principi del bene comune e indirizzati a una politica interculturale, favorendo una nuova cultura della convivenza intesa come cultura dell'incontro, dell'ascolto, del dialogo, della responsabilità.

12. Educare alla bellezza e di conseguenza educare al rispetto e alla valorizzazione dei beni culturali non escludibili in quanto patrimonio comune, identificativo di una cultura che sia in grado di evolversi, di includere pacificamente ed armoniosamente nuove culture presenti sul territorio italiano e di contaminarsi con esse in ottica di una migliore convivenza

13. Far conoscere alle giovani generazioni il territorio in cui abitano, senza distinzioni tra bambini e ragazzi di origini italiane o straniere, così che si sentano motivati a preservare la bellezza dei luoghi in cui vivono.

14. Costruire, attraverso l'arte, la storia e il paesaggio, l'educazione ad un'etica collettiva agendo insieme per una necessaria convergenza tra le diverse concezioni del mondo.

15. Fare in modo che i giovani siano protagonisti attivi di un progetto intergenerazionale, che esca dai confini della scuola per collaborare con le agenzie del territorio che si occupano di turismo, beni artistici e architettonici, salvaguardia dell'ambiente naturale, e con le associazioni di volontariato che operano nel territorio per dare vita ad una rete virtuosa di promozione dei luoghi di interesse artistico/ambientale, così da raggiungere fasce della popolazione normalmente poco o per nulla interessate all'argomento.

16. Elaborare un metodo didattico e un modello operativo che possano essere riprodotti su larga scala e diventare elementi costitutivi della formazione scolastica italiana.

17. Promuovere lo sviluppo delle soft skills (la comunicazione, il lavoro di gruppo, il decision making).

18. Migliorare la conoscenza di sé e delle proprie capacità.

19. Migliorare l'autostima.

20. Potenziare l'abilità dell'imparare ad imparare e del learning by doing.

21. Sostenere la motivazione all'apprendimento con metodi d'approccio giovanili e vicini al ragazzo

Principali metodologie

• Brainstorming • Learning by doing, imparare facendo • Do it yourself, fallo da solo • Problem solving • Lezioni guidate dagli esperti ed esercitazioni pratiche

Risultati attesi

• Collaborazione e condivisione di idee tra pari • Clima collaborativo e propositivo. • Atteggiamento più disinvolto ed interessato da parte dei ragazzi più demotivati o intimiditi • Partecipazione più attiva nella costruzione del proprio sapere. • Maggiore autonomia e assunzione di responsabilità • Maggiore capacità di sviluppare un atteggiamento utile al problem solving • Maggiore capacità di elaborazione di una strategia in grado di portare al risultato finale atteso • Suscitare maggiore interesse degli utenti finali tramite metodologia di apprendimento basata sul learning by doing e do it yourself

Modalità di verifica e valutazione

Il prodotto finale sarà realizzato in formato stampabile e reso interattivo in formato digitale e diffuso sui siti internet istituzionali del territorio. Tale formato sarà pubblicato sui social network, . Inoltre, nel iter progettuale generale ci si propone di costruire, attraverso la collaborazione delle classi, un blog rivolto alle scuole, che consenta di postare materiale multimediale da consultare on-line (testi, foto, video...) su aspetti inerenti il patrimonio naturalistico e artistico della città. Quindi, a fine progetto, gli allievi potranno pubblicare la mappa del paese e continuare ad utilizzare il blog anche successivamente divulgando articoli del paese, della provincia, della regione o condividere e/o pubblicare altri progetti culturali che sono stati realizzati dalla stessa scuola.

Tipologia modulo	Titolo
Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile	"Mappiamo Palo Del Colle" 2
Titolo di accesso: Laurea in archeologia con specializzazione	

Il patrimonio culturale (artistico, ambientale e paesaggistico) del nostro paese svolge un ruolo innegabile, spesso implicito, nella formazione nei cittadini ed influenza anche i settori produttivi – non solo nazionali – e, in genere, la cultura. Esso può stimolare nei giovani una coscienza diffusa e condivisa della storia e della cultura del territorio e concorrere alla formazione dell'identità locale e nazionale. Il patrimonio culturale del nostro Paese costituisce un "bene comune", come l'aria o l'acqua, e il desiderio e la necessità della partecipazione attiva per la conservazione, la tutela e la valorizzazione di questo patrimonio vanno sempre più diffondendosi. Proprio per accrescere nel nostro territorio questo tipo di esperienze formative, nasce l'idea progettuale "Mappiamo Palo del Colle".

Un progetto che ha, tra le varie finalità, quella di creare un opuscolo in cui si presenta in breve la storia di Palo del Colle e al suo interno si illustra una mappa creativa della città di Palo del Colle.

Monumenti, piazze, borghi antichi, botteghe d'artigianato, masserie nei dintorni ecc., saranno finalmente indicati come attrazioni turistiche che il nostro paese offre ai visitatori.

Tutto ciò sarà possibile mediante la creazione di un percorso a colori, in un'estetica chiara e giovanile, dove tali luoghi, interpretati graficamente dai ragazzi, assumeranno l'identità di "attrazioni da visitare". Nella mappa, inoltre, saranno indicati i piatti tipici tradizionali e in quali luoghi è possibile gustarli.

Inoltre, riflettendo sulla posizione geografica di Palo del Colle prossima all'area aeroportuale di Bari-Palese, data la vasta affluenza di turisti in viaggio per visitare la vicina città di Matera, che negli ultimi anni è stata valutata Capitale della cultura europea 2019, e considerando il gemellaggio del nostro paese con la città tedesca Biebesheim am Rhein, il progetto prevede di inserire all'interno della mappa un'indicazione dei luoghi più importanti in multilingua italiano/inglese/tedesco.

Nel progetto si prevede una figura aggiuntiva di uno storico che collaborerà con l'esperto nell'analizzare al meglio la storia di Palo del Colle, per poi interpretarla graficamente con gli alunni. Durante il progetto ci saranno quattro giornate di disegno dal vero en-plein-air per immergersi completamente nel paesaggio, in maniera tale da rendere ancor di più possibile la sensibilizzazione degli studenti al rispetto e alla valorizzazione del patrimonio artistico. Tutto questo si compirà attraverso un lavoro in équipe, inteso come opportunità educativa di crescita personale e professionale.

Il prodotto finale sarà realizzato in formato stampabile e reso interattivo in formato digitale e diffuso sui siti internet istituzionali del territorio. Tale formato sarà pubblicato sui social network, in particolar modo, in collaborazione con l'Associazione Giovani Pugliesi (Associazione di Promozione sociale e culturale) che si impegna a sostenere la distribuzione del prodotto durante le proprie attività culturali sul territorio e il copyright dei prodotti realizzati, affinché la divulgazione del prodotto sia protetta. Inoltre, anche altre associazioni presenti nel nostro tessuto territoriale aventi scopi di valorizzazione culturale dei beni artistici si impegnano in diverso modo al sostegno del progetto.

Inoltre, nel iter progettuale generale ci si propone di costruire, attraverso la collaborazione di diverse classi, un blog rivolto alle scuole, che consenta di postare materiale multimediale da consultare on-line (testi, foto,

video...) su aspetti inerenti il patrimonio naturalistico e artistico della città. Quindi, a fine progetto, gli allievi potranno pubblicare la mappa del paese e continuare ad utilizzare il blog anche successivamente divulgando articoli del paese, della provincia, della regione o condividere e/o pubblicare altri progetti culturali che sono stati realizzati dalla stessa scuola.

Struttura di ogni lezione da 3 ore (per un totale di 10 lezioni)

1. INTRODUZIONE: illustrazione iniziale dell'argomento del giorno; essa può richiamare anche agli argomenti eventualmente trattati durante le lezioni precedenti.

2. SPIEGAZIONE: una sessione di spiegazione con l'ausilio della LIM o di tablet e altro materiale didattico apposito.

3. LABORATORIO: si vuol ricreare a scuola l'atmosfera di bottega, luogo in cui i ragazzi con un sottofondo musicale, possano rappresentare graficamente i monumenti e i percorsi di Palo del Colle. Una sessione di laboratorio in cui agli studenti viene sottoposta un'attività da svolgere in gruppo su carta, su dispositivi individuali o utilizzando materiale didattico portato per l'occasione.

4. RACCOLTA: una sessione di raccolta del materiale elaborato in cui il lavoro svolto viene collaudato alla LIM e ci si confronta sulle soluzioni adottate.

5. CONCLUSIONE: una fase conclusiva in cui si sintetizzano i concetti affrontati e le competenze acquisite. + 2 Lezioni di disegno dal vero da tre ore.

DURATA TOTALE: circa 3 ore

La fase dedicata al lavoro di gruppo è quella fondamentale in cui si stimola un'interazione creativa tra digitale e manuale. L'approccio complessivo delle lezioni è improntato sul coinvolgimento degli studenti e sulla presentazione dei problemi sotto forma di gioco da risolvere. La partecipazione ed il coinvolgimento in forma ludica sono fondamentali per la presentazione dei contenuti sia nella parte di spiegazione che nella fase laboratoriale.

Obiettivi del progetto:

Il progetto intende offrire agli studenti occasioni per interpretare il patrimonio artistico come opportunità di crescita professionale e personale oltre che economica per il paese.

L'obiettivo del iter progettuale è creare un laboratorio di scrittura, disegno, fotografia e video nelle classi e sul campo, con lo scopo di fornire gli strumenti essenziali per narrare il territorio.

L'alunno potrà confrontarsi con l'esperto e la figura aggiuntiva che lo guideranno in un percorso di how to draw and how to tell, ossia un itinerario guidato di rappresentazione grafica e scritta dei luoghi, per arricchire il suo processo di conoscenza della storia del nostro paese.

1. Educare alla conoscenza e all'uso consapevole del patrimonio culturale come mezzo per l'apprendimento del reale e della complessità.

2. Valorizzare l'identità e il senso di appartenenza locale.

3. Interpretare i monumenti ed esaltarne la bellezza attraverso il disegno.

4. Apprendere le tecniche di raffigurazione delle immagini e della rappresentazione delle mappe geografiche.

5. Riscoprire le abilità grafico-pittoriche ed integrarle con la sperimentazione delle nuove tecnologie: Lim, Tablet e app di grafica e di disegno.

6. Pianificare l'organizzazione geografica di luoghi per favorire l'accrescimento della percezione dello spazio.

7. Promuovere la cittadinanza attiva nel rispetto del nostro patrimonio artistico.

8. Organizzare uscite sul territorio per gli alunni delle scuole con la figura aggiuntiva (storico dell'arte e guida turistica) e accompagnati dagli esperti di narrazione territoriale (giornalisti, scrittori, fotografi, pittori).

9. Avviare gli studenti all'utilizzo di un processo di lavoro in equipé, dove ognuno assume un ruolo in linea alle sue inclinazioni e attitudini.

10. Costruire, attraverso la collaborazione di diverse classi, un blog rivolto alle scuole, che consenta di postare materiale multimediale da consultare on-line (testi, foto, video...) su aspetti inerenti il patrimonio naturalistico e artistico della città, del paese, della provincia, della regione, gestito dagli allievi stessi per aggiornamenti e monitoraggio. Oltre alla presentazione delle caratteristiche dei luoghi, il sito dovrà contenere anche la mappa del paese.

11. Elaborare un pensiero comune pratico e un insieme di convinzioni e valori, volti ai principi del bene comune e indirizzati a una politica interculturale, favorendo una nuova cultura della convivenza intesa come cultura dell'incontro, dell'ascolto, del dialogo, della responsabilità.

12. Educare alla bellezza e di conseguenza educare al rispetto e alla valorizzazione dei beni culturali non escludibili in quanto patrimonio comune, identificativo di una cultura che sia in grado di evolversi, di includere pacificamente ed armoniosamente nuove culture presenti sul territorio italiano e di contaminarsi con esse in ottica di una migliore convivenza.

13. Far conoscere alle giovani generazioni il territorio in cui abitano, senza distinzioni tra bambini e ragazzi di origini italiane o straniere, così che si sentano motivati a preservare la bellezza dei luoghi in cui vivono.

14. Costruire, attraverso l'arte, la storia e il paesaggio, l'educazione ad un'etica collettiva agendo insieme per una necessaria convergenza tra le diverse concezioni del mondo.

15. Fare in modo che i giovani siano protagonisti attivi di un progetto intergenerazionale, che esca dai confini della scuola per collaborare con le agenzie del territorio che si occupano di turismo, beni artistici e architettonici, salvaguardia dell'ambiente naturale, e con le associazioni di volontariato che operano nel territorio per dare vita ad una rete virtuosa di promozione dei luoghi di interesse artistico/ambientale, così da raggiungere fasce della popolazione normalmente poco o per nulla interessate all'argomento.

16. Elaborare un metodo didattico e un modello operativo che possano essere riprodotti su larga scala e diventare elementi costitutivi della formazione scolastica italiana.

17. Promuovere lo sviluppo delle soft skills (la comunicazione, il lavoro di gruppo, il decision making).

18. Migliorare la conoscenza di sé e delle proprie capacità.

19. Migliorare l'autostima.

20. Potenziare l'abilità dell'imparare ad imparare e del learning by doing.

21. Sostenere la motivazione all'apprendimento con metodi d'approccio giovanili e vicini al ragazzo

.Principali metodologie

- Brainstorming • Learning by doing, imparare facendo • Do it yourself, fallo da solo • Problem solving • Lezioni guidate dagli esperti ed esercitazioni pratiche

Risultati attesi

- Collaborazione e condivisione di idee tra pari • Clima collaborativo e propositivo. • Atteggiamento più disinvolto ed interessato da parte dei ragazzi più demotivati o intimiditi • Partecipazione più attiva nella costruzione del proprio sapere. • Maggiore autonomia e assunzione di responsabilità • Maggiore capacità di sviluppare un atteggiamento utile al problem solving • Maggiore capacità di elaborazione di una strategia in grado di portare al risultato finale atteso • Suscitare maggiore interesse degli utenti finali tramite metodologia di apprendimento basata sul learning by doing e do it yourself

Modalità di verifica e valutazione

Il prodotto finale sarà realizzato in formato stampabile e reso interattivo in formato digitale diffuso sui siti internet istituzionali del territorio. Tale formato sarà pubblicato sui social network, . Inoltre, nel iter progettuale generale ci si propone di costruire, attraverso la collaborazione delle classi, un blog rivolto alle scuole, che consenta di postare materiale multimediale da consultare on-line (testi, foto, video...) su aspetti inerenti il patrimonio naturalistico e artistico della città. Quindi, a fine progetto, gli allievi potranno pubblicare la mappa del paese e continuare ad utilizzare il blog anche successivamente divulgando articoli del paese, della provincia, della regione o condividere e/o pubblicare altri progetti culturali che sono stati realizzati dalla stessa scuola.

Criteri di selezione per gli esperti interni

1. Possesso di titoli di studio attinenti la tipologia e gli obiettivi di intervento;
2. Comprovate e documentate competenze professionali specifiche in relazione al progetto per cui si concorre;
3. Esperienze formative documentate e coerenti con le finalità del progetto;
4. Esperienze pregresse come operatori nei progetti PON-POR e MIUR;
5. Competenze in informatica ed adeguata conoscenza dell'uso del computer per la gestione online della propria attività;
6. Conoscenza e pratica delle didattiche attive (cooperative learning, peer-tutoring, brainstorming, didattica laboratoriale, uso di nuove tecnologie didattiche finalizzate allo sviluppo del coding e del pensiero computazionale, task-based methodology, ecc.);
7. Sarà **titolo indispensabile per l'ammissione alla selezione** la dichiarazione (contenuta nella istanza di partecipazione) di avere **conoscenza della piattaforma GPU** o comunque di acquisirla prima dell'inizio del progetto. I partecipanti che ad inizio progetto non saranno in grado di dimostrare la loro conoscenza della GPU verranno dichiarati immediatamente decaduti e si procederà ad affidare il loro incarico scorrendo la graduatoria ovvero, in caso di nessun'altra disponibilità, affidando l'incarico ad altro partecipante

Compiti dell'esperto

L'esperto/docente, si impegna a svolgere i seguenti compiti:

- 1) *Firmare il registro giornaliero su cui indicare gli argomenti del giorno divisi in teorici e pratici;*
- 2) *Seguire scrupolosamente quanto previsto dal contratto formativo o regolamento del corso;*
- 3) *Partecipare, quando richiesto, alle riunioni indette dal Gruppo di Coordinamento di progetto;*
- 4) *Comunicare preventivamente eventuali impedimenti all'attività di docenza per eventuale tempestiva rimodulazione del calendario;*
- 5) *Effettuare durante il percorso valutazioni finali per la certificazione dell'Unità Formativa Didattica di competenza;*
- 6) *Interagire con gli esperti di monitoraggio e valutazione del processo per eventuali azioni didattiche e strutturali correttive;*
- 7) *Compilare l'area predisposta per la descrizione e la documentazione dell'attività svolta all'interno*

della piattaforma “Gestione PON”, in Gestione e documentazione dell’attività-Documentazione attività;

- 8) *Premesso che l’istituzione affiderà l’incarico con le modalità tipiche del “progetto obiettivo”, curando particolarmente la valutazione del risultato dell’apprendimento dei discenti, l’esperto, coadiuvato dal tutor per il reperimento dei dati curriculari degli allievi, dovrà prestare particolare attenzione a favorire il miglioramento delle competenze dei discenti valutandone puntualmente, anche con riscontri oggettivi, almeno il livello delle competenze in ingresso e quelle in uscita dall’intervento. I dati sulla valutazione delle competenze in ingresso dovranno essere integrati almeno con l’ultima valutazione di riferimento che può essere, ad esempio, l’ultimo scrutinio relativo al candidato medesimo, temporalmente più prossimo al periodo di svolgimento del corso: le valutazioni curriculari, per tutte le materie con l’aggiunta delle valutazioni di ingresso rilevate, costituiranno la base informativa minimale per l’anamnesi del singolo allievo e dovranno poi confluire nell’articolazione interpolante delle esigenze dei singoli che determinerà poi l’attività complessiva di sviluppo del corso;*
- 9) *Relazione finale contenente:*
- a) Obiettivi e risultati ottenuti*
 - b) Metodologia didattica*
 - c) Profilo didattico sulle competenze acquisite da ogni allievo.*
 - d) Frequenza corsisti*
 - e) Materiale didattico individuale utilizzato*
 - f) Materiale individuale di consumo utilizzato*
 - g) Problemi che occorre vengano segnalati*
 - h) Originale Test o questionari di fine Unità/didattica*
 - i) Solutore Test o solutore questionario*

L’eventuale omissione di uno dei predetti compiti può determinare il recesso dal contratto. I moduli saranno espletati entro e non oltre il 20/12/2019.

Condizioni per la partecipazione.

Tutti gli interessati alla presentazione della candidatura possono produrre istanza da indirizzare al Dirigente Scolastico dell’Istituto Comprensivo DAVANZATI-MASTROMATTEO.

L’istanza allegata, dovrà pervenire, **entro il 26/06/2019**, consegnata in Segreteria con dicitura “Raccomandata a mano” o tramite posta certificata all’indirizzo baic870002@pec.istruzione.it debitamente corredata, pena esclusione, da:

Allegato 1 – Domanda di partecipazione

Allegato 2 – Tabella di autovalutazione dei titoli

Allegato 3 – Curriculum vitae in formato europeo

All’esterno della busta contenente la domanda, o sulla pagina iniziale della mail è necessario specificare **“Candidatura PON” e il titolo del MODULO per cui si concorre.**

L’assenza di uno dei requisiti indicati comporterà l’esclusione della domanda, così come la consegna dell’istanza oltre il termine indicato.

Si specifica che **saranno valutati solo i CV in formato europeo, debitamente firmati, che riporteranno esclusivamente i titoli e le esperienze professionali relative al modulo per cui si candida con allegato fotocopia di un documento di identità valido firmato**

Assegnazione dei punteggi

Trascorso il termine previsto dal presente bando il Dirigente Scolastico provvederà all’analisi ed alla comparazione dei curricula pervenuti in tempo utile e in base ai titoli, alle competenze, alle professionalità e in ottemperanza alle Disposizioni ed Istruzioni relative al PON-FSE, assegnerà il relativo punteggio in base ai seguenti criteri:

SETTORE	TITOLI	Punti per ogni titolo	Max Titoli valutabili
A.1 TITOLI DI STUDIO Inerenti alla tipologia di progetto	1) Laurea nuovo o vecchio ordinamento o titolo equipollente	5	1
	2) Altri titoli (master, corsi di perfezionamento specializzazione, dottorato)	2	2
A.2 TITOLI DI STUDIO Non Inerenti alla tipologia di progetto	3) Laurea nuovo o vecchio ordinamento	2	1
	4)Altri titoli	1	2
B. ESPERIENZA LAVORATIVA Inerente la tipologia del modulo	5) Esperienze pregresse come esperto,	5	5
C. ESPERIENZE FORMATIVE Documentate attinenti la tipologia e gli obiettivi di intervento;	6) Frequenza di corsi strutturati afferenti la tipologia del modulo (corsi di formazione per un minimo di almeno 8 ore)	5	2
D. COMPETENZE INFORMATICHE Certificate	7) competenze certificate in informatica ed adeguate conoscenza dell'uso del computer per la gestione online della propria attività	3	1
E. PROGETTO Max.10 p	8) PROGRAMMAZIONE DI MASSIMA DEGLI INTERVENTI RISPETTO AL PRODOTTO FINALE RICHIESTO PER L'AZIONE	Non aderente 0 p. Parz.aderente 3 p. Compl.aderente 6 p. Originale 2 p. Innovativa 2 p.	

Viene inoltre deliberato che, in caso di parità di punteggio, l'incarico verrà affidato all'aspirante più giovane.

La valutazione delle domande verrà effettuata dal Dirigente Scolastico, che provvederà a comparare i curricula secondo i criteri indicati. A discrezione del Dirigente Scolastico potrà essere richiesta la presentazione della documentazione autocertificata. Non saranno presi in considerazione titoli di studio diversi da quelli richiesti. Le domande non accompagnate dal curriculum vitae comportano l'esclusione dalla selezione. A seguito della valutazione svolta, sarà pubblicata sul sito web dell'istituto la graduatoria avverso la quale saranno esperibili gli ordinari rimedi amministrativi e giurisdizionali.

La graduatoria avrà durata sino alla conclusione del progetto per il quale la selezione viene avviata. Eventuali ricorsi amministrativi avverso la graduatoria potranno essere presentate dai candidati entro sette giorni dall'affissione all'albo pretorio on-line della graduatoria provvisoria.

Il Dirigente Scolastico dovrà pronunciarsi entro 48 ore.

Il Responsabile del procedimento è il Dirigente Scolastico.

Avverso il presente bando e gli atti connessi e/o consequenziali, è ammesso ricorso giurisdizionale innanzi al Tribunale Amministrativo Regionale (TAR Bari) entro il termine di 60 giorni dalla pubblicazione, secondo quanto previsto dagli artt. 29 e 41 del Decreto legislativo 2 luglio 2010, n. 104.

Affidamento incarichi

Con gli esperti che si saranno utilmente collocati in graduatoria, potrà essere stipulato un contratto individuale di prestazione d'opera occasionale la cui retribuzione sarà di **euro 70,00 (SETTANTA/00)** all'ora onnicomprensive di qualsiasi ritenuta, così come previsto dalle linee guida dei PON. **Il pagamento del corrispettivo sarà rapportato alle ore effettivamente prestate e sarà corrisposto a rendicontazione approvata e ad effettivo accreditamento dei fondi da parte del Ministero.**

Si precisa, inoltre, che il contratto non dà luogo a trattamento previdenziale e assistenziale né al trattamento di fine rapporto.

Ai vincitori del bando sarà data comunicazione scritta. **Il conferimento degli incarichi è subordinato alle disposizioni di cui all'art. 53 del D.Lgs n. 165/2001.**

Il conferimento dell'incarico sarà subordinato ad una richiesta di disponibilità all'esperto, che avverrà tramite posta elettronica.

L'Istituto si riserva di effettuare i controlli ex art.71 L. 445/00, sulla veridicità delle dichiarazioni sostitutive di cui agli articoli 46 e 47 rese nella proposizione della candidatura anche con richiesta all'interessato della relativa documentazione comprovante quanto dichiarato. Fermo restando quanto previsto dalle norme penali in caso di dichiarazione mendace, l'accertata non veridicità di quanto dichiarato dal candidato comporta l'immediata interruzione del rapporto con l'Istituto.

Gli incarichi saranno attribuiti anche in presenza di un solo curriculum pervenuto, purché pienamente corrispondente alle esigenze progettuali e ai criteri indicati per la valutazione, così come comunicato dalla nota prot. N. 2136/5 C17 a del 17 gennaio 2008 del M.P.I.

Gli esperti a cui verranno conferiti incarichi saranno tenuti al rispetto degli obblighi stabiliti dal D.P.R. n. 62 del 16 aprile 2013, "Regolamento recante codice di comportamento dei dipendenti pubblici", a norma dell'articolo 54 del decreto legislativo 30 marzo 2001, n. 165", pena la risoluzione dell'incarico stesso.

Per i materiali prodotti a seguito dell'espletamento dell'incarico, si applicano le disposizioni di cui all'art. 11, L. n. 633 del 22 aprile 1941 "Protezione del diritto d'autore e di altri diritti connessi al suo esercizio" e le disposizioni relative al D.Lgs. 30 giugno 2003 n. 196 "Codice in materia di protezione dei dati personali" per l'utilizzo degli stessi.

Responsabile del procedimento

Ai sensi di quanto disposto dall'art. 5 della legge 7 Agosto 1990, n. 241, il responsabile del procedimento nella presente selezione è il Dirigente Scolastico Angela Buono, in qualità di responsabile con potere di gestione del personale - dipendente e non - ivi compresa la stipula dei contratti di lavoro, di prestazione d'opera e di ricerca.

Modalità di pubblicizzazione del presente avviso

Il presente bando viene pubblicato all'albo, sul sito web della scuola:
<https://www.icforgesdavanzatimastromatteo.gov.it/>

Accesso agli atti della selezione

L'accesso alla documentazione attinente alla selezione è differito sino alla conclusione dell'iter procedimentale.

Tutela Privacy

L'istituto comprensivo "Davanzati-Mastromatteo" di Palo del Colle, in riferimento alle finalità istituzionali dell'istruzione e della formazione e ad ogni attività ad esse strumentale, raccoglie, registra, elabora, conserva e custodisce, dati personali, identificativi dei soggetti con i quali entra in relazione, nell'ambito delle procedure per l'erogazione di servizi formativi.

In applicazione del D.Lgs. 196/2003, i dati personali saranno trattati in modo lecito, secondo correttezza e con adozione di idonee misure di protezione relativamente all'ambiente in cui verranno custoditi, al sistema adottato per elaborarli, ai soggetti incaricati del trattamento. Titolare del trattamento dei dati è il Dirigente Scolastico, quale rappresentante legale dell'Istituto.

Palo del Colle 11/06/2019

F.to Il Dirigente Scolastico
Prof.ssa Angela Buono

*(Firma autografa sostituita a mezzo stampa ai sensi
dell'art. 3, comma 2 del Decreto Legislativo n. 39/1993)*

Allegato 1

Domanda di partecipazione al Bando di Selezione ESPERTO ESTERNO

**Al Dirigente Scolastico
Dell'I.C. DAVANZATI-MASTROMATTEO**

Oggetto: Fondi Strutturali Europei - Programma Operativo Nazionale 2014-2020 "Per la scuola, competenze ambienti per l'apprendimento" **10.2.5A-FSEPON-PU-2018-11 "Osserva, traccia e apprezza Palo del Colle" CODICE C.U.P. D97I17000420007**

MODULO _____

Il/La sottoscritto/a _____ nato/a _____

il _____ prov. _____ e residente in _____

via _____ CAP _____

Cod. Fiscale _____ Tel _____

Indirizzo di posta elettronica _____

In qualità di docente interno all'I.C. Davanzati-Mastromatteo di Palo del Cole (BA)

CHIEDE

di essere ammesso alla procedura di selezione in qualità di ESPERTO

A tal fine dichiara di:

- di non avere condanne penali, di non essere stati destituiti da Pubbliche Amministrazioni e di essere in regola con gli obblighi di legge in materia fiscale;
- di non avere procedimenti penali in corso oppure di avere in corso il seguente procedimento penale;
- di autorizzare al trattamento e alla comunicazione dei propri dati personali connessi al rapporto di lavoro (ai sensi dell'art. 4 comma 1 lettera d del D. Lgs n. 196/03);
- di accettare tutte le condizioni elencate nel Bando emanato dal Dirigente Scolastico per l'attribuzione del presente incarico;
- di essere in possesso di adeguate competenze informatiche;
- di avere esperienza di utilizzo della piattaforma PON "gestione degli interventi";
- di accettare senza condizioni la tempistica che verrà stabilita per la realizzazione del progetto;
- di avere diritto alla valutazione dei titoli elencati nell'apposita tabella di auto- valutazione allegata alla presente, per un totale di punti

In caso di attribuzione dell'incarico, dichiara:

- di essere disponibile a svolgere l'incarico senza riserve;
- di assicurare la propria presenza alle riunioni collegate alla realizzazione del progetto;
- di assicurare la propria disponibilità per l'intera durata del progetto, che si concluderà il 20/12/2019;
- di documentare l'attività sulla piattaforma on-line "gestione degli interventi" per quanto di

- propria competenza;
- di consegnare a conclusione dell'incarico tutta la documentazione inerente l'incarico.

Allega alla presente:

- tabella di auto-valutazione dei titoli;
- curriculum vitae in formato europeo (**con evidenziate le esperienze ed i titoli per i quali si richiede la valutazione**).

Ai sensi del D.L. 196 del 30/06/2003, si autorizza l'Amministrazione ad utilizzare i dati personali dichiarati solo per fini istituzionali e necessari per la gestione giuridica ed economica del contratto.

Data,

FIRMA.....

ALLEGATO 2

TABELLA DI VALUTAZIONE DEI TITOLI

MODULO _____

SETTORE	TITOLI	Punti per ogni titolo	Max Titoli valutabili	Autovalutazione	Valutazione della Commissione
A.1 TITOLI DI STUDIO Inerenti alla tipologia di progetto	1) Laurea nuovo o vecchio ordinamento o titolo equipollente	5	1		
	2) Altri titoli (master, corsi di perfezionamento specializzazione, dottorato)	2	2		
A.2 TITOLI DI STUDIO Non Inerenti alla tipologia di progetto	3) Laurea nuovo o vecchio ordinamento	2	1		
	4)Altri titoli	1	2		
B. ESPERIENZA LAVORATIVA Inerente la tipologia del modulo	5) Esperienze pregresse come esperto,	5	5		
C. ESPERIENZE FORMATIVE Documentate attinenti la tipologia e gli obiettivi di intervento;	6) Frequenza di corsi strutturati afferenti la tipologia del modulo (corsi di formazione per un minimo di almeno 8 ore)	5	2		
D. COMPETENZE INFORMATICHE Certificate	7) competenze certificate in informatica ed adeguate conoscenza dell'uso del computer per la gestione online della propria attività	3	1		
E. PROGETTO Max.10 p	8) PROGRAMMAZIONE DI MASSIMA DEGLI INTERVENTI RISPETTO AL PRODOTTO FINALE RICHIESTO PER L'AZIONE	Non aderente 0 p. Parz.aderente 3 p. Compl.aderente 6 p. Originale 2 p. Innovativa 2 p.			

FIRMA
