



I.C. DAVANZATI-MASTROMATTEO
C.F. 93423390728 C.M. BAIC870002

AOO_PAL_001 - I.C. DAVANZATI - MASTROMATTEO
Prot. 0004106/U del 13/11/2019 09:22:28 IV.5 - Prog



**FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI**

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Direzione Generale per interventi in materia di edilizia
scuolastica, per la gestione dei fondi strutturali per
l'istruzione e per l'innovazione digitale
Ufficio IV

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)



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 Interno

Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale “Per la scuola, competenze e ambienti per l’apprendimento” 2014-2020. Avviso pubblico per lo sviluppo del pensiero logico e computazionale e della creatività digitale e delle competenze di “cittadinanza digitale”, Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE), Obiettivo Specifico 10.2 – Azione 10.2.2. sottoazione 10.2.2A “Competenze di base”. Autorizzazione progetto codice **10.2.2A-FSEPON-PU-2018-644 - Creativi e Sicuri CODICE C.U.P. D98H18000400007**

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 D.I. 28 agosto 2018 n. 129 “Regolamento recante istruzioni generali sulla gestione amministrativo-contabile delle istituzioni scolastiche;
- 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/2669 del 03/03/2017 con il quale questa Istituzione Scolastica è venuta a conoscenza del Programma Operativo Nazionale “Per la scuola, competenze e ambienti per l’apprendimento” 2014-2020. Avviso pubblico

per lo sviluppo del pensiero logico e computazionale e della creatività digitale e delle competenze di “cittadinanza digitale”, Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE), Obiettivo Specifico 10.2 – Azione 10.2.2. sottoazione 10.2.2A “Competenze di base”

- 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/2669 del 03/03/2017 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/2669 del 03/03/2017;
- 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. 14109 del 26/05/2017 da parte della piattaforma M.I.U.R.;
- Vista** la Nota generica del M.I.U.R. prot. n. AOODGEFID/27757 del 24/10/2018 e quella specificatamente indirizzata a questa scuola, prot. n. AOODGEFID/28250 del 30/10/2018 con cui si autorizza lo svolgimento delle attività afferenti il seguente Progetto PON FSE;
- 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”;
- Visto** il Decreto Interministeriale n° 129 del 28/08/2018;
- Visto** il decreto di assunzione a bilancio prot. n. 3247 del 18/09/2019
- Vista** la necessità di reperire personale docente interno per l’attuazione dei moduli;
- Tutto ciò visto e rilevato, che costituisce parte integrante del presente atto

INDICE SELEZIONE INTERNA ESPERTI

Tipologia modulo	Titolo	Classi coinvolte
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Prototipando	Classi quarte scuola primaria
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Prototipando 2	Classi prime scuola media
Competenze di cittadinanza digitale	Cittadini di ieri e di Oggi	Classi terze scuola primaria
Competenze di cittadinanza digitale	Cittadini di ieri e di Oggi 1	Classi prime scuola media

DESCRIZIONE DEI MODULI

Tipologia modulo	Titolo
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Prototipando

Lo scopo del progetto è offrire agli studenti occasioni per sperimentare l’uso dei dispositivi tecnologici seguendo un percorso cognitivo che li incoraggi alla crescita personale e alla costruzione di una cittadinanza attiva e consapevole, in un contesto laboratoriale che aiuti i ragazzi a sviluppare una curiosità autonoma nel proseguire il percorso di apprendimento, mettendosi in gioco in prima persona per risolvere nuovi problemi e raggiungere obiettivi più elevati. L’obiettivo del progetto è, dunque, quello di promuovere il miglioramento delle conoscenze logiche, matematiche, scientifiche di base e il

potenziamento delle stesse attraverso attività laboratoriali innovative con l'ausilio delle strumentazioni tecnologiche (ad es. stampanti 3D) e software open source messi a disposizione dai partner del progetto. Obiettivo trasversale del laboratorio sarà la costruzione di competenze per l'uso creativo e consapevole delle tecnologie multimediali.

Occorre altresì mettere in guardia i ragazzi rispetto ai rischi connessi con l'utilizzo delle tecnologie multimediali in campo comunicativo: è quanto mai urgente sensibilizzare, dare informazioni ai ragazzi sui rischi della rete nel subire comportamenti o atteggiamenti che danno fastidio, che umiliano, che fanno del male e al contempo di sensibilizzare anche sul rischio che un ragazzo potrebbe correre nel fare delle cose che lui ritiene essere solo degli scherzi o un modo per mettersi in mostra e farsi vedere coraggiosi, ma che in realtà sono dei veri e propri reati

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

1. **INTRODUZIONE** un'introduzione all'argomento del giorno; essa può richiamare anche agli argomenti eventualmente trattati durante le lezioni precedenti.

2. **SPIEGAZIONE** una sessione di spiegazione anche con l'ausilio della LIM o di materiale didattico apposito.

3. **LABORATORIO** una sessione di laboratorio in cui agli studenti viene sottoposta un'attività da svolgere in gruppo (da due a max. 6 componenti) 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.

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 al coinvolgimento degli studenti e alla presentazione dei problemi sotto forma di gioco da risolvere. La partecipazione ed il coinvolgimento in forma ludica è fondamentale per la presentazione dei contenuti sia nella parte di spiegazione che nella fase laboratoriale.

Obiettivi:

- Avviare allo sviluppo delle soft skills (la comunicazione, lavoro di gruppo decision making)
- Sviluppare un diverso approccio al problem-solving attraverso il pensiero computazionale: avviando gli alunni verso l'astrazione e la ricerca di soluzioni di compiti di complessità crescenti.
- Allenarsi a pianificare di passi da svolgere, esercitandosi nella coerenza tra esecuzione e pianificazione
- Controllare la qualità delle istruzioni programmate attraverso le attività di debug (controllo del programma per scoprire l'errore).
- Promuovere il miglioramento delle conoscenze logico-matematico-geometrico-scientifico multimediali-creative di base e il potenziamento di esse attraverso attività laboratoriali innovative
- Migliorare la conoscenza di sé e delle proprie capacità
- Migliorare l'autostima
- Potenziare l'abilità dell'imparare ad imparare
- Sostenere la motivazione all'apprendimento.

Contenuti

Learning by doing

Knowledge and understanding

Software per disegnare

Competenze progettuali di base

Ausilio per e attività formative con giochi

Ausilio per le attività formative con macchine (stampa 3d e nuove tecnologie)

Realizzazione di progetti

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 analizzare problematiche geometriche e scientifiche
- 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

- Da parte dei docenti particolare importanza sarà riservata all'osservazione degli atteggiamenti e dell'impegno degli alunni nello svolgere le attività proposte.
- Il confronto tra i risultati ottenuti all'inizio e alla fine del progetto permetterà il rilevamento oggettivo dei progressi fatti dall'alunno nel corso dell'anno

La valutazione sarà realizzata attraverso:

- La somministrazione di prove agli alunni per la verifica dei livelli di partenza (ex ante) e del raggiungimento degli obiettivi previsti (in termini di acquisizione di conoscenze, competenze, valori e comportamenti) (ex post)
- L'analisi della ricaduta delle attività svolte negli apprendimenti disciplinari e più in generale nella vita della classe

Tipologia modulo	Titolo
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Prototipando 2

Lo scopo del progetto è offrire agli studenti occasioni per sperimentare l'uso dei dispositivi tecnologici seguendo un percorso cognitivo che li incoraggi alla crescita personale e alla costruzione di una cittadinanza attiva e consapevole, in un contesto laboratoriale che aiuti i ragazzi a sviluppare una curiosità autonoma nel proseguire il percorso di apprendimento, mettendosi in gioco in prima persona per risolvere nuovi problemi e raggiungere obiettivi più elevati. L'obiettivo del progetto è, dunque, quello di promuovere il miglioramento delle conoscenze logiche, matematiche, scientifiche di base e il potenziamento delle stesse attraverso attività laboratoriali innovative con l'ausilio delle strumentazioni tecnologiche (ad es. stampanti 3D) messe a disposizione dai partner del progetto. Obiettivo trasversale del laboratorio sarà la costruzione di competenze per l'uso creativo e consapevole delle tecnologie multimediali. Occorre altresì mettere in guardia i ragazzi rispetto ai rischi connessi con l'utilizzo delle tecnologie multimediali in campo comunicativo: è quanto mai urgente sensibilizzare, dare informazioni ai ragazzi sui rischi della rete nel subire comportamenti o atteggiamenti che danno fastidio, che umiliano, che fanno del male e al contempo di sensibilizzare anche sul rischio che un ragazzo potrebbe correre nel fare delle cose che lui ritiene essere solo degli scherzi o un modo per mettersi in mostra e farsi vedere coraggiosi, ma che in realtà sono dei veri e propri reati

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

1. **INTRODUZIONE** un'introduzione all'argomento del giorno; essa può richiamare anche agli argomenti eventualmente trattati durante le lezioni precedenti.
2. **SPIEGAZIONE** una sessione di spiegazione anche con l'ausilio della LIM o di materiale didattico apposito.
3. **LABORATORIO** una sessione di laboratorio in cui agli studenti viene sottoposta un'attività da svolgere in gruppo (da due a max. 6 componenti) 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. 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 al coinvolgimento degli studenti e alla presentazione dei problemi sotto forma di gioco da risolvere.

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

Obiettivi:

- Avviare allo sviluppo delle soft skills (la comunicazione, lavoro di gruppo decision making)
- Sviluppare un diverso approccio al problem-solving attraverso il pensiero computazionale: avviando gli alunni verso l'astrazione e la ricerca di soluzioni di compiti di complessità crescenti.
- Allenarsi a pianificare di passi da svolgere, esercitandosi nella coerenza tra esecuzione e pianificazione
- Controllare la qualità delle istruzioni programmate attraverso le attività di debug (controllo del programma per scoprire l'errore).
- Promuovere il miglioramento delle conoscenze logico-matematico-geometrico-scientifico multimediali-creative di base e il potenziamento di esse attraverso attività laboratoriali innovative
- Migliorare la conoscenza di sé e delle proprie capacità
- Migliorare l'autostima
- Potenziare l'abilità dell'imparare ad imparare
- Sostenere la motivazione all'apprendimento.

Contenuti

Learning by doing

Knowledge and understanding

Software per disegnare

Competenze progettuali di base

Ausilio per e attività formative con giochi

Ausilio per le attività formative con macchine (stampa 3d e nuove tecnologie)

Realizzazione di progetti

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 analizzare problematiche geometriche e scientifiche • 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

- Da parte dei docenti particolare importanza sarà riservata all'osservazione degli atteggiamenti e dell'impegno degli alunni nello svolgere le attività proposte.
- Il confronto tra i risultati ottenuti all'inizio e alla fine del progetto permetterà il rilevamento oggettivo dei progressi fatti dall'alunno nel corso dell'anno

La valutazione sarà realizzata attraverso:

- La somministrazione di prove agli alunni per la verifica dei livelli di partenza (ex ante) e del raggiungimento degli obiettivi previsti (in termini di acquisizione di conoscenze, competenze, valori e comportamenti) (ex post)
- L'analisi della ricaduta delle attività svolte negli apprendimenti disciplinari e più in generale nella vita della classe

Tipologia modulo	Titolo
Competenze di cittadinanza digitale	Cittadini di ieri e di Oggi

La scuola, infatti, non è un ente e struttura educativa a se stante ma rappresenta la più moderna e Contemporanea visione di ogni aspetto di crescita, educazione e cultura. Agli insegnanti quindi spetta un duplice compito:

1. Aiutare i ragazzi che si trovano in difficoltà perchè oggetto di prevaricazioni online, ma anche

intervenire nei confronti di chi fa un uso inadeguato della rete e dei cellulari ascoltando eventuali problemi, fornendo consigli;

2. Sensibilizzare su quelli che sono i rischi della rete nel subire comportamenti o atteggiamenti che danno fastidio, che umiliano, che fanno del male e al contempo di sensibilizzare anche sul rischio che un ragazzo potrebbe correre nel fare delle cose che lui ritiene essere solo degli scherzi o un modo per mettersi in mostra e farsi vedere coraggiosi, ma che in realtà sono dei veri e propri reati.

Pertanto i principali obiettivi saranno

1. Ridurre e prevenire fenomeni di illegalità e inciviltà diffusa

2. Promuovere pratiche di mediazione dei conflitti sociali, di educazione alla convivenza e alla coesione sociale

3. Sviluppare politiche di prevenzione e di controllo sociale, di educazione e partecipazione giovanile, di informazione e comunicazione mediante la sperimentazione di interventi specifici, limitati, controllabili e trasferibili

4. Promuovere interventi di collaborazione, tutoring aiuto reciproco

5. Attuare percorsi di educazione alla convivenza civile e alla cittadinanza

Contenuti

CITTADINI IERI E OGGI Cosa significa essere cittadini attivi Diritti e responsabilità nell'era digitale Rischi ed opportunità nella gestione dei sistemi complessi Dati cartacei, dati locali, dati riversati su server Le reti globali di computer Servizi locali e in cloud: differenze, opportunità e rischi I dati identificativi della propria personalità (identità reale e digitale) Diritto alla privacy e necessità di controllo

Attività di laboratorio Immagina un servizio da offrire ad altri e immagina una soluzione cartacea, automatica locale, automatica sul web

LA COMUNICAZIONE DIGITALE

Comunicazione parlata, scritta e digitale Comunicazione uno-a-uno, uno-a-molti, molti-a molti, molti-a-molti permanente La memoria degli uomini, la memoria della rete Tempi di reazione e tempi per la riflessione Opportunità e rischi della comunicazione non mediata Notizie sulla rete e giornalismo on-line Notizie di ieri per alcuni, usate domani da altri Nuove opportunità per la democrazia Attività di laboratorio

Scegli il migliore metodo di comunicazione per diversi scopi comunicativi Simula l'effetto dovuto all'uso di uno strumento di comunicazione non adatto agli scopi prefissati

INFRASTRUTTURE DI RETE E NUOVI SERVIZI Attività di laboratorio Raccogli i dati di un tuo compagno e distingui tra dati privati e pubblici

STRUMENTI PER LA Vedi "Lettura, scrittura e produzione in ambienti

LE BASI DEL RACCONTO Scopo di una narrazione Definizione del messaggio Strumenti e tempi Personaggi e caratteri Dialoghi Sceneggiatura Attività di laboratorio Immagina una storia di un tipo particolare e mettila in scena dal vivo **LA NARRAZIONE DIGITALE** Strumenti digitali per la narrazione Cenni a Scratch Fondamenti delle istruzioni dedicate allo story telling Story board e linea del tempo Attività di laboratorio

Realizza un semplice programma Scratch **STRUMENTI GRAFICI E FONICI** Strumenti di elaborazione grafica per disegnare fondali e personaggi (Paint.net) Effetti grafici statici e dinamici Strumenti per l'elaborazione delle sequenze audio (Audacity) Effetti sonori e parlato Le marionette digitali

Attività di laboratorio Crea un fondale, un personaggio, i componenti di una marionetta digitale **TEATRO DIGITALE CON DIDALAB** L'ambiente Dida Lab per il teatro digitale Attività di laboratorio

Crea una rappresentazione teatrale digitale con fondali e personaggi **STORY TELLING CON DIDALAB**

L'ambiente Dida Lab per lo story telling Attività di laboratorio Crea una narrazione a vignette con fumetti interattivi e audio registrati 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 analizzare problematiche geometriche e scientifiche
- 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

- Da parte dei docenti particolare importanza sarà riservata all'osservazione degli atteggiamenti e dell'impegno degli alunni nello svolgere le attività proposte.
- Il confronto tra i risultati ottenuti all'inizio e alla fine del progetto permetterà il rilevamento oggettivo dei progressi fatti dall'alunno nel corso dell'anno

La valutazione sarà realizzata attraverso:

- La somministrazione di prove agli alunni per la verifica dei livelli di partenza (ex ante) e del raggiungimento degli obiettivi previsti (in termini di acquisizione di conoscenze, competenze, valori e comportamenti) (ex post) • L'analisi della ricaduta delle attività svolte negli apprendimenti disciplinari e più in generale nella vita della classe

Tipologia modulo	Titolo
Competenze di cittadinanza digitale	Cittadini di ieri e di Oggi 1

Tema: Cittadinanza digitale - 5 lezioni 15 ore

Titolo lezione Descrizione CITTADINI IERI E OGGI Cosa significa essere cittadini attivi

Diritti e responsabilità nell'era digitale Rischi ed opportunità nella gestione dei sistemi complessi Dati cartacei, dati locali, dati riversati su server Le reti globali di computer Servizi locali e in cloud: differenze, opportunità e rischi I dati identificativi della propria personalità (identità reale e digitale) Diritto alla privacy e necessità di controllo Attività di laboratorio Immagina un servizio da offrire ad altri e immagina una soluzione cartacea, automatica locale, automatica sul web

LA COMUNICAZIONE DIGITALE

Comunicazione parlata, scritta e digitale Comunicazione uno-a-uno, uno-a-molti, molti-a-molti, molti-a-molti permanente La memoria degli uomini, la memoria della rete Tempi di reazione e tempi per la riflessione Opportunità e rischi della comunicazione non mediata Notizie sulla rete e giornalismo on-line Notizie di ieri per alcuni, usate domani da altri Nuove opportunità per la emocrazia Attività di laboratorio scegli il migliore metodo di comunicazione per diversi scopi comunicativi Simula l'effetto dovuto all'uso di uno strumento di comunicazione non adatto agli scopi prefissati Attività di laboratorio

Raccogli i dati di un tuo compagno e distingui tra dati privati e pubblici STRUMENTI PER LA Vedi "Lettura, scrittura e produzione in ambienti PRODUZIONE DI CONTENUTI DIGITALI Attività di laboratorio Crea un filmato Crea un semplice sito web IL FUTURO OLTRE IL FUTURO Come immaginare il futuro pervaso dalle tecnologie digitali Requisiti per il nuovo cittadino Risorse di sostentamento e risorse intellettuali Attività di laboratorio Immagina un futuro lontano come conseguenza finale dell'uso pervasivo delle tecnologie digitali Tema: Teatro e story telling - 5 lezioni 15 ore Titolo lezione Descrizione LE BASI DEL RACCONTO Scopo di una narrazione Definizione del messaggio Strumenti e tempi Personaggi e caratteri Dialoghi Sceneggiatura Attività di laboratorio Immagina una storia di un tipo particolare e mettila in scena dal vivo LA NARRAZIONE DIGITALE Strumenti digitali per la narrazione Cenni a Scratch Fondamenti delle istruzioni dedicate allo story telling Story board e linea del tempo Attività di laboratorio Realizza un semplice programma Scratch

STRUMENTI GRAFICI E FONICI Strumenti di elaborazione grafica per disegnare fondali e personaggi (Paint.net) Effetti grafici statici e dinamici Strumenti per l'elaborazione delle sequenze audio (Audacity) Effetti sonori e parlato Le marionette digitali Attività di laboratorio Crea un fondale, un personaggio, i componenti di una marionetta digitale TEATRO DIGITALE CON

DIDALAB

L'ambiente Dida Lab per il teatro digitale Attività di laboratorio Crea una rappresentazione teatrale digitale con fondali e personaggi STORY TELLING CON DIDALAB L'ambiente Dida Lab per lo story telling Attività di laboratorio Crea una narrazione a vignette con fumetti interattivi e audio registrati

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 analizzare problematiche geometriche e scientifiche
- 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

- Da parte dei docenti particolare importanza sarà riservata all'osservazione degli atteggiamenti e dell'impegno degli alunni nello svolgere le attività proposte.
- Il confronto tra i risultati ottenuti all'inizio e alla fine del progetto permetterà il rilevamento oggettivo dei progressi fatti dall'alunno nel corso dell'anno La valutazione sarà realizzata attraverso:
- La somministrazione di prove agli alunni per la verifica dei livelli di partenza (ex ante) e del raggiungimento degli obiettivi previsti (in termini di acquisizione di conoscenze, competenze, valori e comportamenti) (ex post)
- L'analisi della ricaduta delle attività svolte negli apprendimenti disciplinari e più in generale nella vita della classe

Criteria 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 curricolari 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 curricolari, 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.

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 le ore 12,00 del 20/11/2019**, a mezzo posta, con lettera Raccomandata, o 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. Non farà fede il timbro postale per l'eventuale data d'invio, anche se ricadente nell'arco temporale previsto dal bando.

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 ci 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 Triennale e Specialistica in Architettura e/o Ingegneria;	5	1
	2) Dottorato di Ricerca in Architettura e/o Ingegneria;	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 e Stampa 3D	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 selezione 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.

Avverso la graduatoria è ammesso reclamo scritto, entro 5 giorni dalla data della sua pubblicazione.

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.edu.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 13/11/2019

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 INTERNO

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

Oggetto: Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale “Per la scuola, competenze e ambienti per l’apprendimento” 2014-2020. Avviso pubblico per lo sviluppo del pensiero logico e computazionale e della creatività digitale e delle competenze di “cittadinanza digitale”, Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE), Obiettivo Specifico 10.2 – Azione 10.2.2. sottoazione 10.2.2A “Competenze di base”. Autorizzazione progetto codice **10.2.2A-FSEPON-PU-2018-644 - Creativi e Sicuri CODICE C.U.P. D98H18000400007**

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 30/09/2020;
- 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 Triennale e Specialistica in Architettura e/o Ingegneria;	5	1		
	2) Dottorato di Ricerca in Architettura e/o Ingegneria;	2	2		
A.2 TITOLI DI STUDIO Non Inerenti alla tipologia di progetto	3) Laurea nuovo o vecchio ordinamento	A.2 TITOLI DI STUDIO Non Inerenti alla tipologia di progetto	1		
	4)Altri titoli		2		
B. ESPERIENZA LAVORATIVA Inerente la tipologia del modulo	5) Esperienze pregresse come esperto,	B. ESPERIENZA LAVORATIVA Inerente la tipologia del modulo	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)	C. ESPERIENZE FORMATIVE Documentate attinenti la tipologia e gli obiettivi di intervento;	2		
D. COMPETENZE INFORMATICHE Certificate	7) competenze certificate in informatica ed adeguate conoscenza dell'uso del computer per la gestione online della propria attività e Stampa 3D	D. COMPETENZE INFORMATICHE Certificate	1		
E. PROGETTO Max.10 p	8) PROGRAMMAZIONE DI MASSIMA DEGLI INTERVENTI RISPETTO AL PRODOTTO FINALE RICHIESTO PER L'AZIONE	E. PROGETTO Max.10 p			

FIRMA

Palo del Colle 23/09/2019

Il Direttore dei Servizi Generali e Amministrativi

Dott.ssa Angela Del Sole

