



**FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI**

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strutturali
Direzioni Generali per interventi in materia di Educazione
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)



IC "LEONARDO DA VINCI" ad Indirizzo Musicale

C.F. **80159230152** - COD. MECC. **MIIC8EP007**- CODICE IPA: **UFES4K**

Sede legale Viale Risorgimento, 45 - 20030 Senago (MI)

Tel e Fax 0299058520 - Tel. 0299480102

E-mail miic8ep007@istruzione.it

Posta certificata miic8ep007@pec.istruzione.it

Sito web www.icleonardodavincisenago.edu.it



Prot. 1671/IV2

Senago, 28/04/2022

Al Sito Web
All'Albo
Agli Atti

Oggetto: Bando di selezione per TUTOR INTERNI PON Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale “Per la scuola, competenze e ambienti per l’apprendimento” 2014-2020. Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE). Programma Operativo Complementare “Per la scuola, competenze e ambienti per l’apprendimento” 2014-2020. Asse I – Istruzione – Obiettivi Specifici 10.1, 10.2 e 10.3 – Azioni 10.1.1, 10.2.2 e 10.3.1. Avviso pubblico prot. n. 9707 del 27/04/2021 – Realizzazione di percorsi educativi volti al potenziamento delle competenze e per l’aggregazione e la socializzazione delle studentesse e degli studenti nell’emergenza Covid -19 (Apprendimento e socialità).

L’importo complessivo del progetto è €. 45.738,00 come indicato nella tabella sottostante:

CUP	Sottoazione	Progetto	Importo Autorizzato progetto
D19J21005870006	10.1.1A	10.1.1A-FSEPON-LO-2021-104 RIPARTI-AMO	€ 15.246,00
D19J21005880006	10.2.2A	10.2.2A-FSEPON-LO-2021-123 IMPARI-AMO	€ 30.492,00

Di seguito si elencano i rispettivi moduli:

Sottoazione	Progetto	Titolo Modulo	Importo Autorizzato
10.1.1A	10.1.1A-FSEPON-LO-2021-104	A scuola di ...Teatro	€ 5.082,00
10.1.1A	10.1.1A-FSEPON-LO-2021-104	Orchestri-AMO	€ 5.082,00
10.1.1A	10.1.1A-FSEPON-LO-2021-104	Fuori dall’aula	€ 5.082,00
10.2.2A	10.2.2A-FSEPON-LO-2021-123	English Club	€ 5.082,00
10.2.2A	10.2.2A-FSEPON-LO-2021-123	Scopro la piattaforma che uso a scuola	€ 5.082,00

10.2.2A	10.2.2A-FSEPON-LO-2021-123	ITALIANO PER COMUNICARE E...NON SOLO	€ 5.082,00
10.2.2A	10.2.2A-FSEPON-LO-2021-123	ACCETTI LA SFIDA?	€ 5.082,00
10.2.2A	10.2.2A-FSEPON-LO-2021-123	Menti matematiche	€ 5.082,00
10.2.2A	10.2.2A-FSEPON-LO-2021-123	Smart english	€ 5.082,00

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

VISTO l'Avviso MI Prot AOODGEFID/9707 del 27/04/2021;

VISTA la domanda di partecipazione di questo Istituto candidatura prot. N. 1055027 del 21/05/2021;

VISTA la lettera di autorizzazione **Prot. AOODGEFID/17661 del 07/06/2021** che rappresenta formale autorizzazione di spesa;

VISTA la delibera del Collegio dei Docenti n. 44 del 20/05/2021;

VISTA la delibera del Consiglio d'Istituto n. 93 del 30/06/2021;

VISTE le "Linee guida dell'autorità di gestione per l'affidamento dei contratti pubblici di Servizi e forniture" pubblicate con **nota MIUR prot. AOODGEFID/1588 del 13.01.2016** e successivi aggiornamenti e integrazioni;

RILEVATA la necessità di impiegare n° 9 TUTOR tra il personale interno nell'ambito dei suddetti moduli.

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

INDICE

un bando di selezione per il reclutamento delle figure di n° 9 TUTOR tra il personale interno, per la realizzazione del seguente progetto PON "Apprendimento e Socialità":

Dettagli modulo	
Titolo modulo	A scuola di ... Teatro - 10.1.1A-FSEPON-LO-2021-104
Descrizione modulo	L'idea del progetto è di pensare al teatro non solo come spettacolo, ma al suo essere una forma di espressione e di comunicazione. Nel teatro gioca un ruolo centrale il meccanismo della finzione poiché la comunicazione si sposta dal piano reale a quello fantastico coinvolgendo insieme chi sta sul palco e chi partecipa. Con i bambini è importante, prima di passare al copione e alle azioni sceniche, lavorare sul corpo e sulla espressione delle emozioni attraverso la mimica. Il teatro deve essere inteso dagli alunni come un gioco collettivo che coinvolge tutto il gruppo. Il progetto si configura come un percorso nel quale potere sperimentare differenti strategie di comunicazione e, attraverso queste, maturare una maggiore consapevolezza delle proprie potenzialità espressive e un maggiore grado di sicurezza e autostima personale nella relazione con gli altri. Il progetto vuol essere un contributo alla crescita e allo sviluppo della personalità degli alunni nell'ambito di un'esperienza impegnativa e al tempo stesso divertente e piacevole.
Numero	20 Studentesse e studenti Primaria

destinatari	
Tipo Modulo	Arte; scrittura creativa; teatro
Numero ore	30

Dettagli modulo

Titolo modulo	Orchestra-AMO - 10.1.1A-FSEPON-LO-2021-104
Descrizione modulo	Il corso punta allo studio e alla realizzazione di brani orchestrali appositamente arrangiati per l'organico in essere. Privilegia il lavoro in squadra e la capacità dello studente di adeguare la propria performance in un'ottica di uniformità musicale col gruppo. Per alcuni rappresenta un primo approccio ad uno strumento musicale, per altri un approfondimento delle competenze di musica d'insieme già sviluppate. Obiettivo principale è costruire la propria identità musicale e ampliarne l'orizzonte valorizzando le proprie esperienze a livello espressivo.
Tipo Modulo	Musica e Canto
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Dettagli modulo

Titolo modulo	Fuori dall'aula - 10.1.1A-FSEPON-LO-2021-104
Descrizione modulo	L'esperienza motoria è un percorso formativo che si prefigge il raggiungimento di consuetudini sane di vita partendo dal benessere psicofisico di ciascuno per arrivare ad un confronto con gli altri attraverso la diffusione di valori positivi e promuovendo attività di educazione alla salute e prevenzione delle tossicodipendenze. La scuola deve necessariamente rispondere a questa esigenza con attualità di proposte che devono avere agganci nel quotidiano ed essere spunto di elaborazioni in ambito scolastico. L'attività motoria è rivisitata in una prospettiva di tipo educativa, di valutazione e autovalutazione (crescita dell'autostima) nella formazione globale del futuro uomo e cittadino. Quindi una scuola aperta al territorio, intesa come fonte di risorse per i più giovani, rappresenta un elemento determinante per la realizzazione di quell'azione educativa integrata che promuove l'inserimento di tutti gli alunni, anche quelli con varie forme di diversità. Il binomio scuola-sport risponde così al ruolo di mediatore e facilitatore di relazioni e incontri.
Tipo Modulo	Educazione motoria; sport; gioco didattico
Numero destinatari	10 Studentesse e studenti Primaria 10 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Dettagli modulo

Titolo modulo	ITALIANO PER COMUNICARE E ... NON SOLO - 10.2.2A-FSEPON-LO-2021-123
Descrizione modulo	Il contesto in cui il nostro Istituto è situato presenta più del 20% di alunni, non italofoni, di cittadinanza non italiana e/o con almeno un genitore straniero. Il laboratorio, volto a rispondere ai bisogni di maggiore rilevanza e allo sviluppo delle diverse abilità linguistiche, sarà realizzato tenendo conto della motivazione e proponendo attività divertenti e coinvolgenti. Si attiverà un laboratorio Italiano L2 per comunicare - Livello A 1 del "Quadro comune europeo per le lingue", destinato agli alunni di lingua madre non italiana, che necessitano di mediazione didattica e di sviluppo linguistico, presenti nelle scuole primarie del nostro Istituto. Il progetto prevede, in questa fase, attività di laboratorio e in piccoli gruppi di alunni eterogenei, finalizzate all'apprendimento delle funzioni comunicative attraverso simulazioni, giochi di ruolo, creazione di contesti comunicativi vari e giochi linguistici interattivi, in forma di didattica cooperativa e di peer education.
Tipo Modulo	Competenza alfabetica funzionale
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Dettagli modulo

Titolo modulo	English Club - 10.2.2A-FSEPON-LO-2021-123
Descrizione modulo	La richiesta si basa sulla esigenza della scuola di promuovere l'approccio comunicativo funzionale della L2 e di porre l'accento sull'importanza del linguaggio come mezzo di comunicazione, come strumento di trasmissione di significati, mettendo a fuoco gli scopi e le funzioni per le quali la lingua viene utilizzata. In età scolare, gli alunni studiano principalmente la grammatica ma hanno poche occasioni per parlare e conversare in lingua inglese. Il risultato è che spesso sono "bloccati", e in situazioni di reale esigenza, come i viaggi all'estero, non riescono a dialogare con i propri coetanei, a causa dell'ansia e della tensione. Il corso pertanto rappresenta un'opportunità per gli alunni di parlare in lingua inglese con frequenza regolare, simulando situazioni e contesti diversi, e aiutandoli a superare l'ostacolo dell'imbarazzo e dell'insicurezza.
Tipo Modulo	Competenza multilinguistica
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Dettagli modulo

Titolo modulo	Smart English - 10.2.2A-FSEPON-LO-2021-123
Descrizione modulo	Il progetto intende avvicinare gli alunni alla comprensione ed all'uso della lingua straniera attraverso lo scambio comunicativo con un docente esperto di lingua straniera che utilizzerà delle storie come mezzo di insegnamento dei vocaboli. Le storie motivano all'apprendimento, sono divertenti e aiutano lo sviluppo di un atteggiamento positivo verso la seconda lingua; facilitano lo sviluppo di strategie quali l'ascolto per cogliere il senso generale, il prevedere le scene successive, l'indovinare significati; permettono il coinvolgimento attivo dei bambini che rappresenteranno le storie identificandosi con i personaggi. Lo storytelling ovvero la lettura di semplici storie - per lo più legate alla tradizione anglosassone — sarà completato e integrato da attività di drammatizzazione e attività di movimento con il corpo quali canzoni mimate (Total Physical Response), filastrocche, role play, giochi, guessing games in modo da rendere le lezioni di inglese divertenti e coinvolgenti, sperimentando una didattica attiva e dinamica.
Tipo Modulo	Competenza multilinguistica
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

Dettagli modulo

Titolo modulo	Menti matematiche - 10.2.2A-FSEPON-LO-2021-123
Descrizione modulo	Il fermento culturale che anima il dibattito sulla scuola, su quella che è la sua vision (la scuola che forma l'uomo ed il futuro cittadino responsabile e consapevole) e la sua mission (il suo obiettivo strategico, favorire lo sviluppo delle competenze sociali e culturali), ci porta a riflettere sulle nuove strategie da adottare per l'insegnamento della matematica. Il modulo proposto nasce, quindi, dall'esigenza di rispondere alla necessità di dare significato allo studio della matematica evidenziando in maniera chiara ed esplicita che essa è lo strumento per analizzare e comprendere la realtà. Le attività sono finalizzate a 1) motivare gli alunni, 2) modificare le relazioni alunni-alunni e alunni-docente, 3) potenziare le capacità di confronto, 4) trasformare la classe in un laboratorio, 5) liberare gli allievi dai problemi di calcolo a favore dei loro processi logici, 6) documentare le esperienze formative mediante prodotti multimediali. In questo modo gli studenti sviluppano il loro senso critico ed imparano ad utilizzare il linguaggio e il ragionamento matematico come strumenti per l'interpretazione del reale; la matematica diviene così una palestra per il ragionamento nella quale sviluppare, assieme agli altri, le proprie capacità logiche.
Tipo Modulo	Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Dettagli modulo

Titolo modulo	Scopro la piattaforma che uso a scuola - 10.2.2A-FSEPON-LO-2021-123
Descrizione modulo	Scopo del corso è aiutare gli alunni che si sono imbattuti per la prima volta in autonomia ad utilizzare questi strumenti digitali affinché diventino più competenti negli anni a venire. Il digitale è entrato a forza durante la pandemia ed ha acquisito un ruolo importante nella didattica. La maggior parte degli insegnanti integra la sua attività didattica “tradizionale” utilizzando anche la tecnologia. Spesso vengono richiesti compiti o ricerche da fare in digitale e soprattutto per alcuni alunni che non dispongono di strumentazione propria, diventa difficoltoso cimentarsi in questa attività. Si tratta di un vero e proprio laboratorio di informatica, nel quale saranno date istruzioni sulla piattaforma da utilizzare e sulle attività da svolgere: 1) uso della mail 2) uso di drive 3) uso di documenti di google 4) uso di presentazioni di google.
Tipo Modulo	Competenza digitale
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria primo grado
Numero ore	30

Dettagli modulo

Titolo modulo	ACCETTI LA SFIDA? - 10.2.2A-FSEPON-LO-2021-123
Descrizione modulo	Il progetto si propone di introdurre il coding e la robotica educativa nelle classi della scuola primaria. Le competenze digitali si intrecciano con le altre competenze trasversali alle discipline in interesse. Il punto di partenza prevede attività “unplugged” utilizzando la classica carta, con il tracciamento di percorsi e relativi comandi, per poi passare a far eseguire direttamente ai bambini, con il coinvolgimento del corpo, dei brevi percorsi costruiti con dei cerchi da palestra. Successivamente si passerà all'utilizzo di un software online disponibile sul sito code.org per lo sviluppo di comandi da dare ad un videogioco; infine, come attività conclusiva, si metterà a disposizione degli alunni, un piccolo robot da far programmare e con il quale interagire e sperimentare così anche la robotica educativa. Le attività ludico-creative faranno da protagonista a tutto il progetto, in quanto suscitano interesse e voglia di imparare facendo leva sulla motivazione intrinseca, basata sulla curiosità e sul piacere, fondamentale per l'acquisizione delle competenze di base e non solo. Esse, inoltre, mantengono vivo nel tempo l'interesse dello studente ad imparare, punto fondamentale dell'intero processo di insegnamento-apprendimento.
Tipo Modulo	Competenza digitale
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Primaria
Numero ore	30

CANDIDATURA

Gli interessati dovranno produrre apposita candidatura utilizzando l'apposito modello predisposto in calce al presente bando, allegato A, allegando curriculum vitae e tabella di valutazione compilata con il punteggio richiesto.

Inoltre essa dovrà contenere l'autorizzazione al trattamento dei dati personali ai sensi del D. Lgs. 196/2003 e la dichiarazione che il candidato non è collegato, né come socio, né come titolare a ditte o società interessate alla partecipazione alla gara di appalto.

La domanda di candidatura potrà essere inviata via mail all'indirizzo: dsgarubino@icleonardodavincisenago.edu.it o brevi manu presso l'ufficio del DSGA indicando nell'oggetto "Candidatura TUTOR PON titolo modulo" entro e non oltre le ore 12.00 del 06/05/2022.

CRITERI DI VALUTAZIONE E SELEZIONE

Prerequisito inderogabile è il possesso delle competenze per le prestazioni richieste.

La selezione tra tutte le candidature pervenute nei termini avverrà ad opera di apposita commissione (nominata dal Dirigente Scolastico) in base alla tabella di valutazione.

L'esito della selezione sarà comunicato direttamente al candidato individuato, pubblicata all'albo online, oltre che nella sezione dedicata sul sito istituzionale. Questa Istituzione Scolastica si riserva di procedere al conferimento dell'incarico anche in presenza di una sola domanda valida. L'attribuzione degli incarichi avverrà tramite specifico provvedimento.

TABELLA DI VALUTAZIONE

TITOLI ED ESPERIENZE LAVORATIVE	PUNTEGGIO
Diploma di laurea specialistica o quinquennale	5
Diploma maturità	3
Abilitazione di insegnamento nella disciplina specifica oggetto del Bando	4
Certificazioni Competenze Informatiche	3 punti per certificazione (max 6 punti)
Anzianità di servizio continuativo nella scuola di attuale appartenenza	1 punto per ogni anno (max 10 punti)
Esperienza su progetti PON	10 punti per ogni esperienza (max 5 attività)
Conoscenza e capacità di utilizzo della piattaforma INDIRE (elencare esperienze)	Punti 2 per attività (max 5 attività)

N.B.: A parità di punteggio prevale minore età

Le attività si svolgeranno in orario extrascolastico nel periodo stabilito da calendario per ogni modulo.

Gli interessati a più proposte formative dovranno produrre **una domanda per ogni modulo richiesto.**

MANSIONI DA SVOLGERE IN SEGUITO DI ACCETTAZIONE DELL'INCARICO

Funzioni e compiti del Tutor:

- partecipare alle riunioni periodiche di carattere organizzativo per coordinare l'attività dei corsi contribuendo a concordare, nella fase iniziale, con l'esperto del percorso formativo di riferimento, un dettagliato piano progettuale operativo dal quale si evidenzino finalità, competenze attese, strategie metodologiche, attività, contenuti ed eventuali materiali prodotti;
- svolgere l'incarico senza riserve e secondo il calendario approntato. La mancata accettazione o inosservanza del calendario comporterà l'immediata decadenza dell'incarico eventualmente già conferito;
- popolare la piattaforma dedicata con le anagrafiche degli alunni partecipanti
- rilevare le assenze e comunicare tempestivamente eventuali defezioni di alunni
- Collaborare attivamente con l'esperto durante i monitoraggi previsti

AFFIDAMENTO INCARICO E RETRIBUZIONE

Il criterio di individuazione per docenti dell'amministrazione scolastica sarà in relazione ai titoli e al maggior punteggio ottenuto, tenendo presente l'opportunità della rotazione degli incarichi.

Tutte le disponibilità saranno esaminate dal Dirigente scolastico. Qualora sia presente o disponibile nel personale dell'Istituzione Scolastica una professionalità rispondente a quella richiesta, procederà, sulla base della graduatoria, conferendo alla medesima un incarico aggiuntivo, mediante apposita lettera di incarico di prestazione d'opera intellettuale occasionale. Tale professionalità è documentabile sia perché "il prestatore di lavoro" è "adibito alle mansioni per le quali è stato assunto o alle mansioni ni equivalenti nell'ambito dell'area di inquadramento" (art. 52, co.1° T.U. pubblico impiego; cfr. art. 2103 C.C.) sia attraverso la presentazione di documentazione idonea ad appurare l'effettivo possesso delle conoscenze, competenze ed esperienze specifiche richieste dai singoli moduli

Ai Tutor individuati spetterà un compenso orario pari a € **30,00** (trenta/00), onnicomprensivo di ritenute erariali, previdenziali ed oneri riflessi.

La liquidazione avverrà a rendicontazione avvenuta e solo a seguito dell'effettiva erogazione e riscossione dei finanziamenti.

TRATTAMENTO DATI PERSONALI

Ai sensi dell'art. 13 del GDPR Ai sensi dell'art. 13 del GDPR (Regolamento Europeo UE 2016/679), con la partecipazione al presente procedimento i Suoi dati personali che saranno trattati, in forma cartacea ed elettronica, dal nostro personale appositamente incaricato per finalità amministrative e contabili. I dati potranno essere comunicati a tutti quei soggetti pubblici e privati la cui comunicazione si renderà necessaria per adempiere ad obblighi di legge e saranno conservati per il tempo necessario per adempiere ad agli obblighi fiscali.

PUBBLICIZZAZIONE

Il presente avviso viene reso pubblico mediante pubblicazione all'albo online dell'Istituto e nella sezione dedicata ai PON del sito istituzionale.

Allegati: Allegato A - Domanda di partecipazione alla selezione di TUTOR e Tabella di valutazione

Il Dirigente Scolastico

Dott. Angelo Picicuto

**La firma deve intendersi autografa e sostituita a mezzo stampa ai sensi dell'art. 3, c.2, D.L.gs 39/93*