



Unione Europea

FONDI STRUTTURALI EUROPEI **pon** 2014-2020

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



MIUR



ISTITUTO COMPrensIVO " P. MATTEI
C.F. 90028000595 C.M. LTIC812003

LTIC812003 - I.C. MATTEI

Prot. 0005013/U del 24/03/2019 12:26:23
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strumentali
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



MINISTERO DELLA PUBBLICA ISTRUZIONE, UNIVERSITA' E RICERCA

UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER IL LAZIO

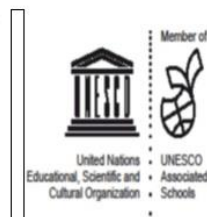
ISTITUTO COMPrensIVO STATALE "P. MATTEI"

SCUOLA INFANZIA - PRIMARIA - SECONDARIA I GRADO

Via Palazzo n. 163 04023 FORMIA (LT) Tel. 0771/24495 - Fax 22745

cod. fisc. 90028000595 - codice meccanografico LTIC812003 - e. mail

ltic812003@istruzione.it



Formia, prot. e data vedi segnatura

All sito web

All'Albo

Ai Docenti Interni

CUP: C87I17000240007

CIP: 10.2.5A-FSEPON-LA-2018-133

OGGETTO: BANDO DI RECLUTAMENTO TUTOR INTERNI CORSI DI FORMAZIONE di cui all' Avviso pubblico n. 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 volte allo sviluppo delle competenze trasversali con particolare attenzione a quelle volte alla diffusione della cultura d'impresa. codice progetto 10.2.5A-FSEPON-LA-2018-133.

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

- Considerato** che il Programma Annuale 2018 è stato approvato dal Consiglio d'Istituto in data il 12/02/2018;
- Considerato** che nel Programma Annuale 2018 è stato inserito il progetto 10.2.5A-FSEPON-LA-2018-133;
- Visto** il Decreto del 28 agosto 2018, n. 129, "Regolamento recante istruzioni generali sulla gestione amministrativo-contabile delle istituzioni scolastiche, ai sensi dell'articolo 1, comma 143, della legge 13 luglio 2015, n. 107." in vigore dal 17-11-2018;
- Visti** il D.lgs. 30 marzo 2001, n. 165 e il D.P.R. 8 marzo 1999, n.275;
- Vista** la nota Prot. n. AOODGEFID/0004427.02-05-2017 del MIUR - "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 volte allo sviluppo delle competenze trasversali con particolare attenzione a quelle volte alla diffusione della cultura d'impresa.
- Visto** il Progetto all'uopo predisposto, denominato "Archeormiai in digitale", approvato: dal Collegio dei Docenti e dal Consiglio d'Istituto;
- Vista** la trasmissione on-line, tramite la piattaforma infotelematica GPU, all'Autorità di Gestione del Piano "de quo" in data il 26/07/2017 alle 13:17 e l'inoltro del progetto/candidatura n. piano 1004291, generata dal sistema GPU e firmata digitalmente dal Dirigente Scolastico, sulla piattaforma SIF in data il 28/07/2017, con attribuzione da parte del sistema del prot.n. 34426 del 30/07/2017;



Unione Europea

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strumentali
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)

Considerato che il Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca – Dipartimento per la Programmazione e la gestione delle risorse umane, finanziarie e strumentali - 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:

- con nota prot.n. AOODGEFID/7665 del 22.03.2018 ha pubblicato le graduatorie definitive regionali dei suddetti Progetti PON/FSE;
- con nota prot.n. AOODGEFID/8202 del 29.03.2018 ha autorizzato i suddetti Progetti PON/FSE per la Regione Lazio;
- con nota Prot. n. AOODGEFID/9284 del 10/04/2018 – notificata il 21/08/2018- ha comunicato a questa Istituzione Scolastica la singola autorizzazione del progetto e dell'impegno di spesa, attuando la sotto-azione 10.2.5A definita dal seguente codice progetto: 10.2.5A-FSEPON-LA-2018-133 pari ad € 22.728,00, prevedendo come termine di conclusione delle attività didattiche il 31 agosto 2019, ed entro il 31 dicembre 2019 la sua chiusura amministrativo-contabile,;

Considerato che gli OO CC si sono espressi relativamente ai criteri di selezione del personale da coinvolgere;

Rilevata la necessità di reclutare personale interno per ricoprire il ruolo di Tutor così come indicato dalla nota MIUR Prot. AOODGEFID/34815 del 2 agosto 2017;

DISPONE

il presente avviso pubblico avente per oggetto la formazione, mediante procedura comparativa per titoli e colloquio, di una graduatoria di esperti interni per l'attuazione delle azioni di formazione riferite all' Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE). Avviso pubblico 4427 del 02/05/2017 “Potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico”. Obiettivo Specifico 10.2 Miglioramento delle competenze chiave degli allievi Azione 10.2.5. Azioni volte allo sviluppo delle competenze trasversali con particolare attenzione a quelle volte alla diffusione della cultura d'impresa.

L'avviso è disciplinato come di seguito descritto.

Articolo 1

Finalità della selezione

Il presente avviso è finalizzato alla predisposizione di una graduatoria di tutor ai quali affidare le azioni di formazione volte alla riduzione del fallimento formativo precoce e della dispersione scolastica e formativa da attivare in questo Istituto nel periodo dal 01/05/2018 al 31/08/2019, per i seguenti percorsi formativi:



Unione Europea

**FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI**

pon
2014-2020



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strutturali
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)

Per la candidatura N. 1004291 sono stati inseriti i seguenti moduli:

Riepilogo moduli - 10.2.5A Competenze trasversali

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio	Hi-Storia	€ 5.682,00
Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera	Coding4heritage	€ 5.682,00
Sviluppo di contenuti curricolari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources)	Hi-Storymap	€ 5.682,00
Produzione artistica e culturale	Laboratorio di esplorazione fotografica	€ 5.682,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 22.728,00

I moduli sono definiti secondo la seguente progettazione didattica:

Titolo modulo	Hi-Storia
Tipo Modulo	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio
Descrizione modulo	<p>Abstract</p> <p>Durante il modulo sarà progettato e prodotto in classe un dispositivo Hi-Storia. Il dispositivo tattile hi-Storia è uno strumento innovativo per la promozione del patrimonio culturale, adatto a ogni fascia d'età. Si tratta di una stampa 3D "parlante" che riproduce monumenti ed opere d'arte, sulla cui superficie sono inseriti dei sensori tattili che attivano i contenuti multimediali. I dispositivi tattili garantiscono una fruizione semplice ed immediata dei beni culturali e sono accessibili agli utenti non-vedenti e ipovedenti. Con le attività del modulo, gli studenti produrranno un dispositivo che sarà inserito nella rete nazionale di dispositivi tattili, ed il luogo in cui sarà possibile fruire il dispositivo (scuola e/o museo) sarà segnalato ad utenti non vedenti ed ipovedenti attraverso una app distribuita a livello nazionale.</p> <p>Descrizione</p> <p>Hi-Storia è un percorso cross-disciplinare su tecnologie digitali e valorizzazione del patrimonio culturale locale. Il modulo è impostato su metodologia product-based learning ed è finalizzato allo studio e alla divulgazione di alcuni monumenti locali attraverso la realizzazione di un dispositivo didattico interattivo "Hi-Storia".</p> <p>PRIMA PARTE: PROGETTAZIONE PARTECIPATA</p> <p>Gli allievi, insieme ai genitori e ai partner del progetto, sono coinvolti nella scelta dei beni culturali da trattare mediante un laboratorio di progettazione partecipata (vedi sezione coprogettazione).</p> <p>È prevista una prima visita guidata ai beni culturali selezionati, accompagnati dal docente di arte e da membri delle Associazioni culturali locali partner del progetto, in cui sarà illustrato ai partecipanti il funzionamento dei "modellini parlanti" che gli studenti produrranno durante il laboratorio.</p> <p>SECONDA PARTE: PROGETTAZIONE E STUDIO DEL MONUMENTO</p> <p>La seconda parte del modulo è dedicata alle ricerche sul bene culturale selezionato e alla scelta degli elementi architettonici più importanti in cui collocare gli attivatori. Gli allievi procedono con la stesura dei testi descrittivi da utilizzare nell'audioguida e applicano le prime competenze digitali, registrando con software opensource Audacity le</p>

Investiamo nel vostro futuro



Unione Europea

**FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI**

pon
2014-2020



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strumentali
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)

tracce audio corrispondenti ai testi scritti.
Gli allievi lavoreranno in gruppi, in attività impostate seguendo i paradigmi del cooperative learning e challenge based learning.

TERZA PARTE: MODELLAZIONE 3D CON LA GAMIFICATION
La terza parte del percorso riguarderà la modellazione CAD. La fase di modellazione consente in maniera visuale e attiva di approfondire lo studio della geometria e della matematica e di conoscere degli stili architettonici presenti sul territorio.
Si prevede l'utilizzo dell'Hi-Storia board game, serious game composto da un mazzo di carte rappresentanti gli elementi architettonici e alcuni tabelloni che riproducono i beni culturali del territorio.
Gli allievi sono invitati a pescare una carta "elemento architettonico", spiegarne la sua funzione e modellarlo correttamente; in base alla difficoltà della carta e alla correttezza dell'esercizio saranno assegnati dei punti.
Il gioco, testato in diverse realtà scolastiche e campus estivi, è una delle prime sperimentazioni al mondo riguardanti la gamification nell'arte e nella modellazione CAD, ed è rilasciato con licenze Creative Commons. Nella fase finale gli alunni utilizzeranno le stampanti 3D dell'Atelier creativo, con cui hanno già sviluppato competenze, per fabbricare digitalmente i monumenti riprodotti in CAD.

QUARTA PARTE: CODING E INNOVAZIONE SOCIALE
Nella quarta parte del modulo si lavorerà sul coding, con la programmazione della scheda elettronica che trasformerà in monumenti parlanti le riproduzioni stampate in 3D, in modo che ogni attivatore sia associato ad una traccia audio prodotta dagli alunni.
La scheda sarà programmata con un editor cloud che permette il passaggio tra programmazione a blocchi e linguaggio di programmazione vero e proprio, in base alle competenze curriculari degli alunni coinvolti.
Questa fase è importante per introdurre il concetto di innovazione sociale e culturale, mostrando come le tecnologie possono essere utilizzate per valorizzare il patrimonio culturale e consentire agli utenti non vedenti di utilizzare un servizio innovativo per conoscere il territorio.

QUINTA PARTE: PRESENTAZIONE PUBBLICA
La quinta ed ultima parte del modulo prevede un'attività di revisione (debug) in cui saranno invitati membri della sezione provinciale dell'Unione Italiana dei ciechi e degli ipovedenti o, in alternativa, utenti non-vedenti volontari. Gli ospiti valideranno i dispositivi e daranno indicazioni per il miglioramento dello stesso. In questa fase sarà progettata, insieme ai genitori e ai partner di progetto, un evento di restituzione pubblica per presentare i dispositivi prodotti. La fase si conclude con una mostra finale, ospitata a scuola e successivamente in uno spazio pubblico o all'interno di un sito archeologico oppure un monumento coinvolto nel progetto.
È prevista la presenza di una figura di supporto per ragazzi con B.E.S.

Numero destinatari	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Titolo modulo	Coding4heritage
Tipo Modulo	Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera
Descrizione modulo	Descrizione Il modulo Coding4heritage è un percorso didattico rivolto agli alunni della secondaria di primo grado. È finalizzato alla realizzazione di un'applicazione multimediale per la promozione e divulgazione del patrimonio culturale locale. L'attività è impostata con



Unione Europea

**FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI**

pon
2014-2020



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strumentali
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)

metodologia product-based. Le funzionalità dell'applicazione permetteranno di accedere ad approfondimenti sul patrimonio culturale locale, con contenuti rivolti ai pari età dei destinatari del modulo. In particolare saranno utilizzati due tipologie di contenuti: audio e fotografico, tipi di media quotidianamente utilizzati dai destinatari durante le loro attività su mobile e web.

PRIMA PARTE: PROGETTAZIONE PARTECIPATA

Gli allievi sono coinvolti nella selezione dei soggetti artistici da trattare mediante un'attività di progettazione partecipata ed una visita al bene culturale selezionato.

SECONDA PARTE: CODING

In questa fase gli studenti lavorano sul coding e sviluppano un'app mobile che consentirà, in maniera interattiva, di riprodurre audio e immagini sui monumenti locali selezionati. Il software di programmazione selezionato si basa sul linguaggio a blocchi ma permette il passaggio alla programmazione con un linguaggio vero e proprio (a scelta tra Javascript e Python), consentendo di approfondire i costrutti fondamentali della programmazione. Gli studenti che hanno già studiato coding nelle ore curricolari potranno attuare le conoscenze pregresse in un progetto concreto, e approfondire i concetti di esecuzione concorrente, sincronizzazione, codifica, funzione, ricorsione, astrazione, modello e simulazione.

Nell'ultima fase vengono realizzati i contenuti audio tramite applicazioni desktop e soprattutto mobile in modalità BYOD, per mostrare l'uso dello smartphone per la creazione di contenuti creativi. La creazione dei contenuti permetterà inoltre di studiare, in maniera attiva e laboratoriale, le emergenze architettoniche e la storia della città.

TERZA PARTE

La terza parte è dedicata allo studio della città attraverso immagini satellitari, fonti storiche e materiali fotografici d'archivio per preparare gli studenti alle uscite fotografiche. In questa parte sarà attivata la collaborazione con l'archivio locale.

QUARTA PARTE

Nella quarta parte, dopo una serie di esercizi pratici per apprendere l'abc della fotografia (diaframmi /tempo /ISO, basi di composizione, la luce), saranno effettuate due uscite fotografiche a tema, in cui gli studenti andranno alla ricerca di dettagli e vedute d'insieme da fotografare seguendo una mappa come in una caccia al tesoro. Al termine di questa attività seguirà una lezione dedicata all'editing del materiale fotografico da inserire nell'applicazione.

QUINTA PARTE

La quinta parte riguarda la restituzione alla collettività del lavoro svolto attraverso un sito web creato in G-Suite attraverso l'applicazione sites in cui raccogliere e ordinare il materiale fotografico georeferenziato, il caricamento di immagini su Google e l'organizzazione di un evento aperto al pubblico in cui presentare i risultati del laboratorio. La mostra fotografica sarà anche l'occasione concreta per presentare l'applicazione sviluppata. Questa fase sarà co-progettata insieme ai genitori e ai partner di progetto, lavorando sulla restituzione pubblica dei dispositivi prodotti e delle immagini. È prevista la presenza di una figura di supporto per ragazzi con B.E.S.

Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Titolo modulo	Hi-Storymap
Tipo Modulo	Sviluppo di contenuti curricolari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources)
Descrizione modulo	Descrizione Hi-Storymap è un percorso cross-disciplinare sulla digitalizzazione del curricolo di storia dell'arte attraverso la produzione di contenuti multimediali, azioni sui social media e l'uso

Investiamo nel vostro futuro



Unione Europea

**FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI**

pon
2014-2020



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strumentali
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)

di una piattaforma web.

PRIMA FASE: PROGETTAZIONE PARTECIPATA

Il modulo è impostato su metodologia project-based learning e viene introdotto da una attività di progettazione partecipata dove viene definito l'ambiente di lavoro. I partner del territorio, i formatori esterni e i docenti tutor sono coinvolti per definire gli strumenti, la parte di curriculum da trattare e il target dei destinatari. In un secondo momento saranno coinvolti i genitori e i partner di progetto.

SECONDA FASE: PROGRAMMAZIONE

La seconda parte prevede lo sviluppo di uno strumento informatico, con l'aiuto del formatore esterno.

Il principale software web proposto è StoryMap Js, uno strumento ideato dal Knight Lab, laboratorio interno alla Northwestern University. StoryMap può essere programmato con i tre più semplici linguaggi di scripting web: HTML5, CSS e Javascript, e permette di creare percorsi storici utilizzando una mappa come base, sulla quale possono essere sviluppati contenuti di diverso tipo: testi, audio, video, pagine wikipedia, embed di post social.

Il risultato è un percorso di digital storytelling, facile, multimediale e interattivo, i cui contenuti possono essere utilizzati in modalità flipped classroom.

Sarà possibile utilizzare una fork di StoryMap, denominata Hi-StoryMap, aumentando il coinvolgimento e creando contenuti crowdsourced. Sia StoryMap che Hi-StoryMap sono rilasciate con licenze aperte (rispettivamente MIT e GPLv3), permettendo quindi il libero riuso da parte dell'Istituto scolastico, anche sul proprio sito o sulla propria piattaforma.

Con la fork Hi-StoryMap è possibile esportare le mappe come ebook: in epub 3 con le mappe interattive ed in epub2 con mappe statiche. I contenuti in formato epub sono rilasciati con licenze Creative Commons, diventando a tutti gli effetti un OER.

TERZA FASE: PRODUZIONE CONTENUTI

La terza parte riguarda la progettazione e la successiva creazione dei contenuti.

Ad esempio potranno essere realizzati:

1 video, con tecnica mista di disegno e ripresa in stop motion, sulla vita di artisti o sull'architettura di specifici monumenti paradigmatici. I video saranno caricati sullo StoryMap ma anche sul canale Youtube dell'istituto, rendendo possibile il libero download e realizzando anche il transcript dei contenuti del filmato;

2 dialoghi immaginari tra personaggi (artisti, mecenati, fruitori), realizzati con servizi web che producono finte conversazioni sui principali social. Ad esempio, i personaggi potrebbero dialogare sulla differenza tra diverse correnti artistiche a cui appartengono, sulle proprie produzioni, sui committenti, sui viaggi che li hanno portato a sviluppare le proprie opere principali;

3 arricchimento delle pagine Wikipedia riguardanti la storia dell'arte, in particolar modo le voci minori. Le pagine prodotte saranno utilizzate come contenuto di una o più mappe;

4 brevi podcast su un argomento del curriculum di storia dell'arte.

È prevista la presenza di una figura di supporto per ragazzi con B.E.S.

Numero destinatari	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Titolo modulo	Laboratorio di esplorazione fotografica
Tipo Modulo	Produzione artistica e culturale
Descrizione modulo	Abstract Considerando le numerose richieste inerenti all'ambito della produzione artistico-culturale, abbiamo formulato un laboratorio fotografico da 30 ore rivolto agli studenti delle secondarie di primo grado in cui apprendere le basi della fotografia e guardare la città con nuovi occhi, e al tempo stesso utilizzare gli strumenti dell'Atelier creativo per lavori di fotografia

Investiamo nel vostro futuro



Unione Europea

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strumentali
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)

Descrizione

Il laboratorio di esplorazione fotografica trasmette competenze nei seguenti ambiti: tecniche di ripresa fotografica, conoscenza del territorio e del patrimonio storico-artistico e paesaggistico, realizzazione di una pubblicazione autoprodotta, uso consapevole degli strumenti web per comunicare il progetto.

La prima parte è dedicata allo studio della città attraverso immagini satellitari, fonti storiche e materiali d'archivio per preparare gli studenti alle uscite fotografiche. La seconda parte prevede una serie di esercizi pratici per apprendere l'abc della fotografia: diaframmi /tempo /ISO, basi di composizione, la luce. La terza parte consiste in due uscite fotografiche a tema, in cui gli studenti vanno alla ricerca di dettagli e vedute d'insieme da fotografare seguendo una mappa come in una caccia al tesoro. La quarta parte è dedicata all'editing del materiale fotografico e alla preparazione di una fanzine autoprodotta dagli studenti, che contenga le fotografie scattate nel corso del laboratorio. Il lavoro con la fanzine rappresenta il momento di unione tra competenze artistiche e quelle della fabbricazione digitale, poiché saranno utilizzati strumenti dell'Atelier Creativo della scuola o messi a disposizione dai partner Associazione Riqua o il Fablab locale. Durante questa fase gli allievi progetteranno al PC con software CAD/CAM adatto alla propria età (Tinkercad o altri CAD) i modelli per produrre supporti per le fanzine (pagine, copertina). Ad esempio sarà utilizzato il taglio laser per produrre impaginazioni innovative, piegatori per sviluppare leporelli o pieghe originali, frese CNC per lavorare sulla sagomatura del legno. Inoltre saranno previste attività di tinkering non digitale, ad esempio sviluppando un libro con la tecnica della legatoria giapponese.

La quinta parte riguarda la restituzione alla collettività attraverso la piattaforma G-Suite dell'Istituto e l'uso di Sites di un sito web in cui raccogliere e ordinare il materiale fotografico georeferenziato, il caricamento di immagini su Google e l'organizzazione di un evento aperto al pubblico in cui presentare i risultati del laboratorio.

Finalità

Il modulo consente di raggiungere i seguenti obiettivi di apprendimento:

- approfondire conoscenze sul patrimonio culturale locale
- introdurre concetti architettonici più complessi legati alle caratteristiche dei monumenti scelti;
- potenziare le competenze in ambito STEM, applicate in contesti reali: uso di software per stesura dei testi, registrazione audio, coding;

Il modulo sviluppa i seguenti obiettivi sociali:

- rafforzare il legame tra allievi e il territorio con una attività che spinge i destinatari ad appropriarsi del patrimonio culturale territoriale
- migliorare l'accessibilità dei beni culturali
- contribuire alla valorizzazione del patrimonio culturale attraverso le attività didattiche svolte nella scuola
- promuovere la scuola come centro di produzione territoriale per ridurre la dispersione scolastica e favorire la collaborazione con gli enti culturali

Il modulo, durante le varie fasi, mobilita tutte e le 8 competenze di cittadinanza che ogni giovane europeo dovrebbe possedere dopo aver assolto al dovere di istruzione.

Metodologia

Le attività del modulo sono basate su metodologia learning by doing, project-based ed in particolar modo product-based. Durante la fase di visita guidata e ricerca delle informazioni sul monumento, gli allievi lavoreranno con metodo BYOD per realizzare, con il proprio dispositivo, fotografie e catture fotometriche grazie ad applicazioni gratuite. Le attività di progettazione e scrittura testi saranno basate sul challenge based learning.

Adottando il progetto Hi-Storia, l'Istituto dà forza ad una azione basata sull'inventionbased learning, punto di incontro tra il project-based e una didattica per compiti di realtà, con una didattica che coinvolge gli studenti nel progettare soluzioni ai problemi reali



Unione Europea

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strumentali
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)

tramite invenzioni. In particolare, l'ambito specifico di azione è quello dell'innovazione sociale.

Destinatari

Coinvolgere almeno il 60% di studentesse per ridurre il confidence gap delle studentesse nei confronti delle discipline STEM e lo skill gap delle competenze digitali richieste nel mondo del lavoro, in particolare quelle legate ad un contesto reale e sentito dalle studentesse come l'arte, la cultura e la valorizzazione del territorio.

Inoltre, dalle priorità definite dal RAV e dal piano di miglioramento, sarà data priorità di partecipazione.

Scalabilità e replicabilità

Il principale canale per la replicabilità del progetto sarà la piattaforma G-Suite di Istituto e la piattaforma web di e-learning di Hi-Storia. In entrambe le piattaforme verrà creata un'apposita sezione "Hi-Storia EDU", accessibile a tutti in forma gratuita, che raccoglie:

- video tutorial prodotti da docenti tutor, formatori e partner per spiegare le fasi del progetto

- commenti video e testuali di studenti e rispettive famiglie

- unità di apprendimento elaborate dai tutor

- documentazione fotografica del laboratorio e altri contenuti testuali

I contenuti saranno disponibili gratuitamente, permettendo a docenti e studenti anche di altri istituti di poter attuare attività didattiche simili; inoltre i video saranno inseriti anche in un apposito canale Youtube e Vimeo. L'uso della piattaforma di e-learning, libera e gratuita, permetterà una forte riduzione dei costi per replicare i moduli, poiché renderà possibile formare docenti interni per svolgere alcune delle fasi realizzate da specialisti esterni nel progetto iniziale. Sarà prodotto materiale cartaceo di pubblicizzazione di "Hi-Storia EDU. Il progetto sarà inoltre condiviso con le reti dell'Istituto, Collegio dei docenti, Consiglio di Istituto, sito web e canali social di Istituto e partner. Contenuti su web, G-Suite e cartaceo saranno contrassegnati dai loghi UE-PON.

Partecipazione alla progettazione e realizzazione delle attività

Sono previste attività di progettazione partecipata nelle seguenti fasi:

1 definizione dei monumenti da adottare

2 selezione degli orari delle attività

3 rimodulazione delle attività e delle competenze trasmesse, partendo da questo progetto

Iniziale

4 progettazione delle attività di disseminazione del progetto.

Per le attività di co-progettazione è previsto l'uso di metodologia mutuata da Lego serious play™ attraverso mediatori esperti, per rendere più efficace e meno conflittuale la parte di co-progettazione con i diversi soggetti: genitori, partner di progetto, docenti, allievi. Si terrà particolare cura alla partecipazione piena e proattiva dei genitori, sia per trasmettere l'idea di una scuola non solo legata alle attività curricolari ma anche rivolta al territorio, sia perché le attività del modulo rappresentano un canale di disseminazione tra allievi e adulti delle emergenze storico-artistiche del territorio. Infatti il PON è l'occasione per promuovere e aumentare il legame con il proprio patrimonio anche nei genitori e negli adulti.

Sarà inoltre utilizzato il framework di progettazione "HI-DO", pensato per la coprogettazione

dei percorsi Hi-Storia e già testati in diverse attività nelle scuole che già

lavorano su Hi-Storia. Questa metodologia, basata sulla gamification e mutuata da alcune metodologie di progettazione urbanistica partecipata, permette di progettare insieme ad alunni e docenti parte delle attività del corso attraverso l'uso di una tabella di gioco e carte, post-it, segnalini ed un tabellone di classe. Ad esempio allievi, in fase di coprogettazione,

possono aumentare le ore previste di fabbricazione digitale, oppure



Unione Europea

**FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI**

pon
2014-2020



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strumentali
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)

	<p>pensare ad attività ex novo, per esempio una parte di comunicazione video, chiamando come esperto esterno uno youtuber.</p> <p>Circa il 40% del percorso può essere completamente rimodulato. Questa attività di cocreazione di valore lavorerà sugli aspetti automotivanti della progettazione partecipata per generare un maggior engagement al percorso didattico e per ridurre il confidence gap rispetto alle attività previste.</p> <p>Valutabilità</p> <p>Le attività saranno sempre corredate da design brief, permettendo agli studenti un'analisi critica del processo e del prodotto che stanno sviluppando. Saranno inoltre predisposte delle rubriche valutative ed autovalutative da compilare alla fine del modulo. Importanti informazioni riguardo alle interazioni tra gli allievi e la loro attiva partecipazione nel gruppo saranno ricavate da griglie di osservazione che il tutor compilerà durante la realizzazione del progetto. I dati quantitativi del monitoraggio e valutazione saranno disponibili, in forma anonima, sulla piattaforma Moodle dell'istituto con licenze Creative Commons e/o sulla piattaforma di valutazione di Hi-Storia come opendata, su una sezione rivolta ad Università e altri enti di ricerca pedagogica. La piattaforma rappresenta un'ulteriore elemento di valutazione e selezione poiché è garantito l'accesso gratuito a ricercatori di Università ed Enti di ricerca, sia partner che indipendenti dal progetto Hi-Storia, che possono accedere ai dati della valutazione ma anche fare azione di review sia delle attività che del monitoraggio.</p> <p>Partner</p> <p>1 Comune di Formia 2 Associazione FormiaTurismo 3 La sezione locale e dell'Unione Italiana dei ciechi e degli ipovedenti o associazione equivalente. 4 L'Associazione di Promozione sociale "Riqua", coordinatore del progetto Hi-Storia.</p> <p>È prevista la presenza di una figura di supporto per ragazzi con B.E.S.</p>
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Art. 2.

Figure professionali richieste

Laurea o Titolo equipollente o Esperto di settore di intervento riportato nell'art.1 nei rispettivi percorsi formativi

Art. 3

La selezione degli esperti sarà effettuata, della Commissione di valutazione all'uopo costituita, a seguito di comparazione dei curricoli presentati secondo quanto previsto dalle Linee Guida PON in base ai criteri di seguito indicati con relativo punteggio.

PREREQUISITI DI ACCESSO ALL'INSEGNAMENTO DEL MODULO RICHIESTO

Diploma di Laurea o Diploma di istruzione secondaria di II grado o Esperto in settore all'insegnamento del modulo di cui si fa richiesta.



Unione Europea

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strumentali
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)

	1. TITOLI POSSEDUTI	PUNTEGGIO
a	Laurea specifica (vecchio ordinamento o specialistica/magistrale)	voto 106 – 110 = 10 p voto 100 – 105 = 9 p voto 96 – 100 = 8 p voto 90 – 95 = 7 p voto < 90 = 6 p
b	Laurea triennale specifica (punteggio non cumulabile con il punto a se trattasi della stessa classe di laurea)	voto 106 – 110 = 8 p voto 100 – 105 = 7 p voto 96 – 100 = 6 p voto 90 – 95 = 5 p voto < 90 = 4 p
c	Diploma di istruzione secondaria di II grado (valutabile in mancanza della laurea)	Se voto in sessantesimi voto 55 – 60 = 5 p voto 50 – 54 = 4 p voto 45 – 49 = 3 p voto 40 – 44 = 2 p voto < 40 = 1 p se voto in centesimi voto 95 – 100 = 5 p voto 90 – 94 = 4 p voto 85 – 89 = 3 p voto 80 – 84 = 2 p voto < 80 = 1 p
d	Diploma di maturità magistrale (vecchio ordinamento/Liceo delle Scienze Umane. (punteggio cumulabile con i punti a, b, c).	Se voto in sessantesimi voto 55 – 60 = 5 p voto 50 – 54 = 4 p voto 45 – 49 = 3 p voto 40 – 44 = 2 p voto < 40 = 1 p se voto in centesimi voto 95 – 100 = 5 p voto 90 – 94 = 4 p voto 85 – 89 = 3 p voto 80 – 84 = 2 p voto < 80 = 1 p
e	Dottorato di ricerca afferente la tipologia dell'incarico	p.3 cadauno (max 6 p)
f	Corso di perfezionamento post Laurea annuale afferente la tipologia dell'incarico	p.1 cadauno (max 3p)
g	Corso di perfezionamento post Laurea biennale afferente la tipologia dell'incarico	p. 2 cadauno (max 6p)
h	Master 1° livello afferente la tipologia dell'incarico	p. 1 cadauno (max 2 p.)
i	Master 2° livello afferente la tipologia dell'incarico	p.2 cadauno (max 4 p)
	2. TITOLI CULTURALI SPECIFICI	
a	Partecipazione Corso di formazione con attestazione del percorso formativo, in qualità di discente, attinente all'incarico richiesto	P 3 cadauno (max 6 p)
b	Partecipazione seminari (aggiornamento), in qualità di discente, attinente all'incarico richiesto.	p. 1 cadauno (max 3 p)
c	Altre certificazioni attinenti alla tematica dell'incarico richiesto	p. 1 cadauno (max 2 p)
	3. ESPERIENZE PROFESSIONALI	



Unione Europea

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strumentali
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)

a	Partecipazione Corso di formazione, in qualità di docente , attinente all'incarico richiesto	p. 6 cadauno (max 12)
b	Partecipazione a sperimentazioni attinenti all'incarico richiesto	p. 5 cadauno (max 10)
c	Partecipazione in qualità di esperto a progetti attinenti all'incarico richiesto	p.4 cadauno (max 8.)
d	Pubblicazioni/ lavori pubblicati su riviste attinenti all'incarico richiesto (riportare il codice ISBN)	p. 5 (max 10 p.)
Tot. punti 100		

A parità di punteggio precede:

- il candidato più giovane di età.

Ogni Tutor potrà presentare la propria candidatura per tutti i moduli previsti dal piano formativo afferenti al proprio profilo professionale; tuttavia, per motivi organizzativi, ad ogni tutor sarà attribuita l'attività al massimo per due moduli. Si evidenzia, inoltre, che la valutazione dei titoli e delle esperienze sarà effettuata anche in presenza di un solo curriculum prodotto nei termini.

In ogni caso, per l'ammissione alla selezione i candidati devono produrre apposita dichiarazione di:

- essere in possesso della cittadinanza italiana o di uno degli Stati membri dell'Unione europea;
- godere dei diritti civili e politici;
- non aver riportato condanne penali e non essere destinatario di provvedimenti che riguardano l'applicazione di misure di prevenzione, di decisioni civili e di provvedimenti amministrativi iscritti nel casellario giudiziale;
- essere a conoscenza di non essere sottoposto a procedimenti penali;
- essere in possesso dei requisiti essenziali per effettuare attività di tutoraggio nelle discipline per le quali si candida.

Ai sensi del DPR 445/2000 le dichiarazioni rese e sottoscritte nel curriculum vitae o in altra documentazione hanno valore di autocertificazione. Potranno essere effettuati idonei controlli, anche a campione, sulla veridicità delle dichiarazioni rese dai candidati. Si rammenta che la falsità in atti e la dichiarazione mendace, ai sensi dell'art. 76 del predetto DPR n. 445/2000 e successive modifiche ed integrazioni, implica responsabilità civile e sanzioni penali, oltre a costituire causa di esclusione dalla partecipazione alla gara ai sensi dell'art. 75 del predetto D.P.R. n. 445/2000. Qualora la falsità del contenuto delle dichiarazioni rese fosse accertata dopo la stipula del contratto, questo potrà essere risolto di diritto, ai sensi dell'art. 1456 c.c. 5. I suddetti requisiti devono essere posseduti alla data di scadenza del termine utile per la proposizione della domanda di partecipazione. L'accertamento della mancanza dei suddetti requisiti comporta in qualunque momento l'esclusione dalla procedura di selezione stessa o dalla procedura di affidamento dell'incarico o la decadenza dalla graduatoria.

Art. 4

Compensi

Il compenso massimo per tutor interni come stabilito dalla nota ministeriale prot. n. AOODGEFID/34815 del 2 agosto 2017, è pari € 30,00 lordo stato, tale compenso comprende tutti gli oneri fiscali, previdenziali e assistenziali a carico di ambedue le parti (Amministrazione e Esperto).

Art. 5

Domanda di ammissione, valutazione dei requisiti e costituzione delle graduatorie

Potrà essere presentata candidatura da ogni tutor per tutti i moduli indicati nella tabella di cui all'art. 1 del presente avviso (l'amministrazione si riserva di attribuire un massimo di 1 modulo per ogni tutor). La domanda di partecipazione dovrà essere redatta, autocertificando in maniera dettagliata i requisiti essenziali di ammissione indicati nel modello di candidatura (Allegato 1). Alla domanda, debitamente sottoscritta, dovranno essere acclusi, pena esclusione, copia di un documento di identità valido, il curriculum vitae in formato Europeo che dovrà essere prodotto e sottoscritto con espressa

Investiamo nel vostro futuro



Unione Europea

**FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI**

pon
2014-2020



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strumentali
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)

dichiarazione di responsabilità ai sensi del D.P.R. 445/00 art. 21; 47; 76, compreso di autorizzazione al trattamento dei dati personali ai sensi e per gli effetti del Decreto Legislativo 196/2003 e s.m.i.e. La domanda di partecipazione dovrà pervenire, entro e non oltre le ore 12:00 dell'ottavo giorno dalla pubblicazione del presente avviso. In formato digitale esclusivamente all'indirizzo di posta elettronica certificata (PEC) – Itic812003@pec.istruzione.it firmata digitalmente oppure firmata in originale e scansionata. In alternativa in formato cartaceo al protocollo ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "P.MATTEJ" Via Palazzo n. 163 - 04023 FORMIA (LT). L'Amministrazione declina ogni responsabilità per perdita di comunicazioni imputabili a inesattezze nell'indicazione del recapito da parte del concorrente, oppure a mancata o tardiva comunicazione di cambiamento dell'indirizzo indicato nella domanda, o per eventuali disguidi comunque imputabili a fatti terzi, a caso fortuito o di forza maggiore. La Commissione di valutazione sarà nominata successivamente alla scadenza del presente avviso. Le graduatorie provvisorie saranno pubblicate sul sito internet della Scuola <http://www.icmattej.it/>. Le condizioni di svolgimento dei corsi (monte ore, sedi, orari, programmi, etc.) verranno stabilite di volta in volta dalla Scuola sede di corso e dovranno essere accettate incondizionatamente dagli interessati.

Articolo 6

Validità temporale della selezione.

Le graduatorie predisposte tramite il presente avviso saranno utilizzate per tutte le iniziative formative che riguarderanno il progetto 10.2.5A-FSEPON-LA-2018-133.

Articolo 7

Responsabile del procedimento

Ai sensi di quanto disposto dall'art. 5 della legge 7 agosto 1990, n. 241, il responsabile unico del procedimento di cui al presente Avviso di selezione è il Dirigente Scolastico, Dott.ssa Teresa Assaiante.

Articolo 8

Trattamento dei dati personali

Ai sensi e per gli effetti dell'art.13 del DLGS 196/2003 i dati personali forniti dai candidati saranno oggetto di trattamento finalizzato a adempimenti connessi all'espletamento della procedura selettiva. Tali dati potranno essere comunicati, per le medesime esclusive finalità, a soggetti cui sia riconosciuta, da disposizioni di legge, la facoltà di accedervi.

Articolo 9

Pubblicità

Il presente bando è pubblicato sul sito internet di questa Istituzione scolastica <http://www.icmattej.it/>

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

(Dott.ssa Teresa Assaiante)

Documento informatico firmato digitalmente ai sensi del D. Lgs n. 82/2005