



Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020 finanziato con FSE E FDR - Asse I - Istruzione - O. S. 10.1 - Riduzione della dispersione scolastica e formativa - Azione 10.1.1 - Asse I - Istruzione - O. S. 10.2 - Miglioramento delle competenze chiave degli allievi - Azione 10.2.2 - Sotto Azione 10.2.2A - Avviso 33956.18-05-2022 - FSE - Socialità, apprendimenti, accoglienza - ISTITUTI - LA PERLA SRL IMPRESA SOCIALE - Pianura (NA) - SCUOLA LA PERLA PRIMARIA - C.M. NA1E17000C

PON 10.1.1A-FDRPOC-CA-2022-526 - LAPERLA GIOCHIAMO INSIEME - CUP D64C22000400001

PON 10.2.2A-FDRPOC-CA-2022-595 - LAPERLA IMPARIAMO GIOCANDO - CUP D64C22000410001

Prot. n. 2008 del 10/01/2023

ISTITUTO PARITARIO La Perla S.r.l. impresa sociale

via D. Padula n° 127 - 80126 Napoli - NA1E17000C

IL COORDINATORE DELLE ATTIVITÀ DIDATTICHE

PUBBLICA IL PRESENTE AVVISO DI RECLUTAMENTO PER ESPERTI E TUTOR INTERNI

modulo PON "Zombie Coding"

Rivolto ai dipendenti dell'Istituto "SCUOLA LA PERLA", per la realizzazione delle azioni formative relative al progetto, nei ruoli di esperto o tutor descritti nel seguente Articolo 2.

Il presente avviso ha per oggetto la selezione, mediante procedura comparativa di titoli e di esperienze lavorative delle seguenti figure:

- a. Esperto per singolo modulo
- b. Tutor per singolo modulo

Il presente Avviso è rivolto al PERSONALE INTERNO dell'Istituto.

Art.1 - Articolazione generale della proposta progettuale

Il progetto intende promuovere interventi volti a ridurre le disuguaglianze sociali ed economiche e superare le criticità legate all'accentuarsi delle distanze sociali e relazionali che si possono essere verificate a seguito della pandemia in corso, che, se non contrastate, rischiano anche di acuire fenomeni legati alla dispersione scolastica. Per ottenere il risultato proposto, si intende ampliare e sostenere l'offerta formativa della "SCUOLA LA PERLA" per l'anno scolastico 2022-2023 integrando gli interventi strategici definiti a livello nazionale con azioni specifiche volte a migliorare le competenze di base e a ridurre il divario digitale, nonché a promuovere iniziative per l'aggregazione, la

socialità e la vita di gruppo degli alunni nel rispetto delle norme sulle misure di sicurezza anti-Covid vigenti, anche in sinergia con le azioni «La Scuola d'estate. Un "ponte" per il nuovo inizio».

Il modulo didattico avrà una durata di 30 ore. Il modulo si svolgerà in orario extracurricolare nel periodo di gennaio e febbraio 2023. I destinatari sono gli alunni della scuola quarta e quinta classe.

Art. 2 – Mansioni delle figure professionali di esperto e tutor.

L'esperto

L'esperto è un operatore della formazione, ha il compito di realizzare le attività formative ed è responsabile del processo di apprendimento finalizzato a migliorare le conoscenze, le competenze e le abilità specifiche dei partecipanti. L'esperto formatore organizza l'offerta formativa sulla base di un'analisi dei livelli di partenza dei destinatari e coerentemente con le finalità, i tempi e le risorse disponibili. Ha il compito di accertarsi dei requisiti richiesti in ingresso ai partecipanti ed approfondire la conoscenza dei singoli allievi, al fine di modulare il proprio intervento e ottenere i massimi risultati formativi. L'esperto è incaricato di realizzare l'offerta didattica, rispondendo ai diversi bisogni di formazione dei corsisti e lavorando sulle competenze dei partecipanti. Il suo compito principale, dunque, è lo svolgimento pratico delle azioni formative, in presenza o, ove previsto dallo specifico avviso, a distanza, per le quali elabora dettagliatamente contenuti e modalità specifiche (lezioni classiche in aula, attività laboratoriali, ricerche, esercitazioni, lavoro di gruppo, studio di casi, simulazioni, formazione a distanza, e così via). Si occupa, altresì, della verifica degli obiettivi stabiliti in fase di progettazione. Sulla base del programma definito, l'esperto articola le varie fasi e i tempi dell'apprendimento, definendo l'organizzazione e la scansione di ogni modulo formativo. Nella fase di realizzazione, l'esperto gestisce il gruppo e i singoli, in aula o in altra sede, attuando il programma stabilito per raggiungere gli obiettivi formativi. Il suo intervento deve essere flessibile e può subire rielaborazioni in corso d'opera, in base agli esiti della valutazione in itinere. Partecipa anche all'elaborazione delle valutazioni, in itinere e finali, delle diverse attività nonché del/dei, modulo/moduli riferiti al suo incarico. Gli strumenti e i metodi di verifica dei risultati sono stabiliti nella pianificazione dei corsi, l'esperto può eventualmente introdurre ulteriori dispositivi di accertamento delle competenze/conoscenze acquisite. La partecipazione alle riunioni relative al modulo di sua competenza, la predisposizione del materiale didattico da utilizzare in sede di formazione è parte integrante del suo contratto/incarico. È richiesta una preparazione nelle materie specifiche ma anche nelle tecniche di comunicazione e d'insegnamento. Deve conoscere le modalità per trasmettere le proprie conoscenze agli utenti del corso e le metodologie specifiche per la valutazione del processo di apprendimento. Fondamentali risultano le capacità di gestione dei rapporti interpersonali e dei meccanismi di conduzione di gruppi e dell'aula. L'esperto deve saper creare ambienti favorevoli all'auto-apprendimento e al "collaborative learning". È necessario che sappia motivare gli allievi e sappia trasmettere la voglia e la volontà di apprendere. L'adesione dell'allievo al processo formativo è, infatti, condizione fondamentale per il buon esito dello stesso. Il ruolo dell'esperto comporta un continuo aggiornamento dei contenuti didattici e un'attenzione alle evoluzioni in materia di strategia e metodologie d'insegnamento.

Il tutor

Il tutor è un operatore della formazione, facilita i processi di apprendimento degli allievi e collabora con gli esperti nella conduzione delle attività formative; è indispensabile che sia in possesso di titoli e/o di specifica competenza relativa ai contenuti del modulo. Il Tutor, in particolare:

- predispone, in collaborazione con l'esperto, una programmazione dettagliata dei contenuti del progetto, che deve essere suddiviso in moduli corrispondenti a segmenti disciplinari e competenze da acquisire;

- cura la completa iscrizione dei destinatari in GPU, dove specifica le date del calendario delle lezioni, scarica il foglio firme ufficiale giornaliero e provvede alla raccolta di tutte le firme dei partecipanti, compresa la propria e quella dell'esperto;
- compila direttamente l'anagrafica dei corsisti, acquisendo le informazioni necessarie unitamente alla liberatoria per il trattamento dei dati, nonché gli strumenti di monitoraggio e di avvio in caso di modulo rivolto agli allievi;
- cura in tempo reale il registro delle presenze in GPU, monitorando la riduzione dei partecipanti soprattutto in relazione al numero previsto;
- cura il monitoraggio fisico del corso, contattando gli alunni in caso di assenza ingiustificata;
- mantiene il contatto con i Consigli di Classe di appartenenza dei corsisti per monitorare la ricaduta dell'intervento sul curricolare anche utilizzando gli strumenti di monitoraggio previsti in GPU;
- svolge compiti di coordinamento fra i diversi tutor che partecipano all'azione e ha compiti di collegamento generale con la didattica istituzionale (coordinamento fasi didattiche in compresenza fra più moduli);
- partecipa con gli esperti alla valutazione/certificazione degli esiti formativi degli allievi.

La partecipazione alle riunioni relative al modulo di sua competenza è parte integrante del suo incarico. Rientrano nella figura del tutor le incombenze di supporto alla formazione e/o alla gestione d'aula; pertanto, a seconda della tipologia d'intervento, la figura del tutor può essere riferita:

- all'aula/spazio aperto/palestra (in caso di attività corsuale "frontale/laboratoriale");
- alla formazione a distanza (in caso di azioni formative nelle quali il momento dell'insegnamento è spazialmente e/o temporalmente separato da quello dell'apprendimento).

Art. 3 - Azioni formative previste

I moduli per i quali si richiede la candidatura di esperti e tutor sono descritti nella tabella seguente.

TITOLO	DURATA in ore	NUMERO DESTINATARI	CLASSE DESTINATARI	TIPOLOGIA ATTIVITÀ	ATTIVITÀ
"Zombie Coding"	30	19	IV e V	Competenza digitale	Il pensiero computazionale, il coding e la robotica educativa costituiscono una priorità per l'aggiornamento del curricolo sia nel primo che nel secondo ciclo di istruzione. Il laboratorio sarà dedicato all'apprendimento dei principi di base della programmazione dato che il pensiero computazionale e il coding costituiscono una priorità per l'aggiornamento del curricolo sia nel primo che nel secondo ciclo di istruzione. Il modulo prevede attività di coding unplugged per la presentazione del pensiero computazionale agli alunni che non hanno ancora conosciuto il concetto di algoritmo. Questa attività sarà presentata come un'attività motoria per poter poi spiegare gradualmente il concetto di stringa di programmazione informatica. Il gioco prevede la presentazione di una griglia a pavimento dove i bambini, attraverso le carte di movimento, saranno chiamati ad interpretare degli zombie che si muovono nell'area coding. Dopo aver fatto pratica in un secondo momento si potrà giocare in due modi. Prima in maniera più semplice: un alunno comanda e decide

SCUOLA DELL'INFANZIA E PRIMARIA PARITARIA - PARIFICATA

VIA D. PADULA 127 80126 PIANURA NAPOLI TEL. 081-5884698 CELL. 3385013509

E-MAIL: istitutolaperla@email.it WWW.ISTITUTOLAPERLA.IT P.IVA: 06183980637

Contatti uff. gestione PON: tel. 08119484645 - mobile 3479996080 - e-mail n.cigolotti@eidongroup.it

					quale percorso libero far fare al compagno. Poi in maniera più elaborata: esperto e alunno posizionano per terra una carta con scritto VIA che è il punto di partenza, un'altra carta con una CORONA che sarà il punto finale, e fra loro inseriranno i vari comandi di movimento; un compagno potrà interpretare lo zombie, leggere e applicare la stringa di comando muovendosi come uno zombie all'interno del campo coding. Infine, si potrà arrivare alla completa autonomia di programmazione dei bambini-zombie e creare piccole scenette divertenti con più alunni in movimento che si muovono contemporaneamente nell'area zombie". Il programma prevede la redazione di un "Diario coding", compilato con la partecipazione degli alunni, dove si potranno appuntare i feedback quotidiani delle attività laboratoriali. A discrezione dell'esperto, se la platea scolastica lo consentirà, le ultime sessioni del modulo potranno essere dedicate all'esplorazione del programma scratch utilizzato sui tablet messi a disposizione dalla scuola.
--	--	--	--	--	--

Tutti i moduli saranno improntati al rispetto delle pari opportunità.

Art. 4 – Presentazione delle istanze

L'istanza di partecipazione, redatta **ESCLUSIVAMENTE** sull'apposito modello "All. A – Istanza di partecipazione "Zombie Coding", firmata in calce e con allegati il curriculum vitae in formato europeo e la fotocopia di un documento di riconoscimento in corso di validità, pena l'esclusione, deve essere consegnata a mano presso la segreteria dell'istituto oppure tramite **posta elettronica all'indirizzo istitutolaperla@email.it. La domanda dovrà pervenire entro e non oltre le ore 24.00 del giorno 19/01/2023.**

Sul plico contenente la domanda e la relativa documentazione o nel campo "OGGETTO" della e-mail dovrà essere indicato il mittente e la dicitura "**Cognome e Nome - ISTANZA SELEZIONE ESPERTI/TUTOR INTERNI – "Il TRIS della Terra"**". Non saranno prese in considerazione domande incomplete o pervenute oltre la data di scadenza del bando, anche se i motivi del ritardo sono imputabili a disguidi tecnici o ad errato invio e/o ricezione della e-mail. **Non saranno esaminate domande pervenute tramite modulistica DIVERSA da quella allegata. Non sono ammessi curricula scritti a mano o in altri formati che non siano quello Europeo, a questo proposito si può utilizzare la procedura guidata disponibile gratuitamente on line all'indirizzo <https://europa.eu/europass/it> .** Si procederà a valutazione efficace anche in presenza di una sola domanda ritenuta valida per il modulo richiesto.

Art. 5. Valutazione comparativa e pubblicazione della graduatoria

La valutazione comparativa sarà effettuata dalla Dirigente scolastica.

La valutazione verrà effettuata tenendo unicamente conto di quanto dichiarato nel curriculum vitae in formato europeo.

Saranno valutati esclusivamente i titoli acquisiti, le esperienze professionali e i servizi già effettuati alla data di scadenza del presente Avviso e l'attinenza dei titoli dichiarati alle competenze richieste deve essere esplicita e diretta. L'Istituto si riserva di procedere alla stipula dell'accordo anche in presenza di una sola candidatura pienamente rispondente alle esigenze progettuali o di non procedere all'attribuzione dello stesso a suo insindacabile giudizio. Gli esiti della valutazione saranno pubblicati all'esterno dell'edificio della scuola e sul sito istituzionale www.istitutolaperla.it, la pubblicazione ha valore di notifica agli interessati.

- **Graduatoria esperti interni "Zombie Coding"**
- **Graduatoria tutor interni "Zombie Coding"**

L'attribuzione avverrà attraverso provvedimenti di incarico direttamente con i docenti prescelti. Il trattamento economico previsto dal Piano Finanziario autorizzato sarà corrisposto a conclusione del progetto previo espletamento da parte degli incaricati di tutti gli obblighi specificati dal contratto e, comunque, solo a seguito dell'effettiva erogazione dei Fondi Comunitari, cui fa riferimento l'incarico, da parte del MIUR. La durata del contratto sarà determinata in ore effettive di prestazione lavorativa. Il responsabile del procedimento è il Dirigente scolastico Dott.ssa Ida Trama.

All.to: Istanza di partecipazione **"Zombie Coding"**

Napoli 10/01/2023

Il Dirigente scolastico

Dott.ssa Ida Trama

Istituto La Perla s.r.l.
PIANURA S. CIPRIANO
Via D. Padula, 127 - Pianura (NA)
Tel. 081.5884698
Partita IVA 06183980637