



UNIONE EUROPEA

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

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

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE

di Scuola dell'Infanzia, Primaria e Secondaria di 1° grado

Largo Pietro Tempera-64012 -CAMPLI (TE) Sede: c.da Marrocchi – Sant'Onofrio – Campi (TE)

www.iccampi.edu.it

teic82300g@istruzione.it

Tel. e Fax 0861553120- 553817

Cod.Mec. TEIC82300G

Cod.Fisc.80003910678

Prot. n. 3543/VI.10 del 19 agosto 2019

All'Albo on line

Al sito web

Istituti Scolastici Provincia Teramo

Avviso pubblico per la selezione di personale esterno Esperto attraverso collaborazioni plurime o lavoro autonomo

Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale “Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento” 2014- 2020. Avviso pubblico AOODGEFID 2669 del 03/03/2017 per lo sviluppo del pensiero computazionale, della creatività digitale e delle competenze di “cittadinanza digitale”, a supporto dell'offerta formativa. Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE). Obiettivo specifico 10.2 - Azione 10.2.2 .

Codice identificativo Progetto con moduli: “Mangiatoia IoT.”, “Mangiatoia IoT.2”, “A scuola di fact checking”, “A scuola di fact checking2”: 10.2.2A-FSEPON-AB-2018-67 - CUP: E74F17000420006

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

- VISTO l'avviso pubblico AOODGEFID 2669 del 3 marzo 2017 per lo sviluppo del pensiero computazionale, della creatività digitale e delle competenze di “cittadinanza digitale”, a supporto dell'offerta formativa. Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE). Obiettivo specifico 10.2 - Azione 10.2.2;
- VISTE le delibere del Collegio dei Docenti del 15/05/2017 e del Consiglio di Istituto del 04/04/2017 per la realizzazione dei progetti relativi ai Fondi Strutturali Europei - Programma Operativo Nazionale “Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento” - 2014 – 2020;
- VISTA la propria Candidatura N. 990797 di partecipazione al PON Avviso 2669 del 03/03/2017 - FSE -Pensiero computazionale e cittadinanza digitale;
- VISTA la Nota MIUR prot.n. 25954 del 26 settembre 2018 con la quale sono state comunicate le graduatorie definitive dei progetti relativi all'Avviso AOODGEFID/2669 del 3 marzo 2017;
- VISTA l'autorizzazione del MIUR prot.n. 27741 del 24/10/2018 al FSE-PON “Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento” 2014/2020 – Avviso 2669 del 3 marzo 2017;
- VISTA la Nota di autorizzazione del progetto e di ammissione al finanziamento prot. AOODGEFID 28244 del 30 ottobre 2018;
- VISTI i Regolamenti UE e tutta la normativa di riferimento per la realizzazione del suddetto progetto;

VISTE le indicazioni del MIUR per la realizzazione degli interventi;

VISTO il Decreto di assunzione in Bilancio, prot. n. 3811 del 27/11/2018 per i Progetti “Mangiatoia IoT”, “Mangiatoia IoT2”, “A scuola di fact checking”, “A scuola di fact checking2” 10.2.2A-FSEPON-AB-2018-67;

VISTO il DPR 275/99, concernente le norme in materia di autonomia delle istituzioni scolastiche;

VISTO il D.Lgs. 165/2001 “Norme generali sull'ordinamento del lavoro alle dipendenze della Amministrazioni Pubbliche”;

VISTO il Decreto Interministeriale n. 129/18 “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”;

VISTO il proprio “Regolamento reclutamento esperti interni/esterni e tutor” prot. n. 298/I.1 del 15/01/2019 approvato dal Consiglio di Istituto con delibera n. 62 in data 15/01/2019;

VISTO il proprio decreto di nomina a Responsabile Unico di Progetto prot. n. 3523 del 9 agosto 2019;

VISTO il proprio Avviso interno prot.n. 3526 del 10 agosto 2019 per la selezione di n.1/4 figure esperte e n.1/4 figure tutor per l'attivazione dei 4 moduli del PON Pensiero computazionale Avviso 2669 del 3 marzo 2017;

CONSIDERATO che in seguito al medesimo Avviso interno sono pervenute all'Istituto Candidature per le sole figure di tutor interni;

CONSIDERATO che occorre procedere alla selezione ESTERNA di n. 1/4 figure esperte per l'attivazione dei seguenti moduli: “Mangiatoia IoT”, “Mangiatoia IoT2”, “A scuola di fact checking”, “A scuola di fact checking2”

EMANA

il seguente avviso di **selezione ESTERNA attraverso collaborazioni plurime o lavoro autonomo di n. 1/4 Esperti** in possesso delle competenze necessarie per l'attuazione delle azioni di formazione riferite al progetto PON FSE “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”, a supporto dell'offerta formativa. Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE). Obiettivo specifico 10.2 - Azione 10.2.2 .

1. Descrizione generale

Il progetto nasce dall'esigenza di coniugare coding e narrazione e si sviluppa in due percorsi che hanno come filo conduttore la strategia comunicativa dello storytelling. Questo contenuto che si va a integrare in entrambi i moduli vuole facilitare la continuità orizzontale e verticale dell'Istituto. I primi due moduli creano una sinergia e una complementarietà tra coding per internet of things e la fabbricazione digitale, i successivi introducono la web literacy e il fact checking. La contaminazione dei percorsi crea quella trasversalità e quel processo interdialogico che la scuola deve necessariamente rinforzare. La componente digitale funge da ombra ed è vista come volano per la promozione sociale di alcune categorie di soggetti a rischio emarginazione. Attraverso questo progetto la scuola vuole interrogarsi sul modello di competenza digitale che intende promuovere, concependo la digital literacy come sviluppo di una forma mentis, di particolari attitudini cognitive e culturali in stretto accordo con altre competenze di base che valorizzano capacità critica, metacognizione e riflessività.

2. Obiettivi generali

Investire nelle competenze, nell'istruzione e nell'apprendimento permanente. Ridurre il fallimento formativo precoce e la dispersione scolastica e formativa. Migliorare le competenze chiave degli allievi. Migliorare le capacità di auto-diagnosi, auto-valutazione e valutazione della scuola e d'innovazione nella didattica. Potenziare l'offerta formativa. Valorizzare la partecipazione delle famiglie al processo formativo. Creare ambienti significativi e costruttivi attraverso esperienze di progettazione. Favorire un uso creativo, riflessivo e comunicativo di strumenti, contenuti digitali e

applicazioni web per la didattica e l'apprendimento. Sviluppare la pratica del disegno manuale e grafico digitale. Passare dagli strumenti di narrazione verbale alla narrazione per immagini e alla narrazione animata. Sviluppare il pensiero computazionale per stimolare un'interazione creativa tra digitale e analogico. Discretizzare il processo immaginifico di trasformazione di un oggetto comune in un personaggio animato, tramite la sua concreta realizzazione. Promuovere le soft skills, in particolare il pensiero critico, le abilità di analisi, il problem solving e posing e il team work. Favorire l'assunzione di atteggiamenti responsabili, ruoli e comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria attraverso la realizzazione di strumenti di pubblica utilità. Incrementare le dinamiche relazionali positive con il fine di prevenire bullismo e cyber bullismo. Promuovere lo sviluppo di social network skills.

3. Metodologia e innovatività

L'innovazione è nella creatività applicata che motiva e guida gli studenti "design thinkers", verso il personale successo formativo. La metodologia cooperative learning e makers unisce manipolazione e narrazione digitale attraverso il coding. Storytelling, Digital storytelling e Mobile storytelling narrano storie individuali/collettive, basate sull'uso delle tecnologie, coinvolgendo autori, attori, artefatti, intenzionalità e media. Il Project-based Learning ricerca soluzioni collaborative per un collegamento tra apprendimento teorico-cognitivo e tecnico-operativo. Learning by doing and by creating con al centro il collegamento mano-cervello-pensiero insieme al trinomio think-make-improve. Ogni attività di learning by thinking and by loving sarà opportunità di auto-scoperta delle abilità prevalenti di ognuno. E ancora il gioco simulato, gli approcci EAS, IBL e UDL. La didattica laboratoriale metacognitiva favorisce l'operatività, il dialogo e la riflessione su quello che si fa in un setting laboratoriale mobile con i nuovi strumenti (Ambienti digitali/Atelier creativi).

4. Tematiche, struttura e destinatari dei moduli specifici

Internet delle cose: programmare e utilizzare oggetti fisici connessi che generano, ricevono e comunicano informazioni. Making: approccio alla conoscenza attraverso il "fare" e l'esperienza diretta della progettazione "hands-on", favorendo l'uso di macchine di fabbricazione digitale. Dall'ideazione alla realizzazione di oggetti seguendo un percorso di apprendimento attivo, che unisce competenze tecniche con capacità espressive e creative. Lettura, scrittura e produzione in ambienti digitali: educazione in ambienti digitali misti, grazie all'utilizzo di tecniche di narrazione applicate alle potenzialità offerte dalla struttura ipertestuale e multimediale degli strumenti digitali. Cultura digitale: multimedialità, interattività, ipertestualità. La narrazione fra testo, immagini, audio, video. Uso di strumenti Iot che aumentano i nostri sensi estendendoli nel tempo e nello spazio. Creazione di prototipi di mangiatoia. Uso di strumenti 3D. Utilizzo di servizi cloud gratuiti. Attività di coding in collegamento al progetto dell'Istituto (attività unplugged e plugged per lo sviluppo del pensiero computazionale). Analisi di siti web e articoli di piattaforme web e social. Produzione di testi, immagini, video utilizzando strumenti digitali. Condivisione di piattaforme. Ideazione e realizzazione di blog. Tour in studi televisivi locali. Costruzione di uno studio di registrazione. Tecniche di digital e audio storytelling e di videomaking. Uso di software di postproduzione digitale.

Titolo del modulo	Destinatari	Durata	Figura richiesta
Mangiatoia IoT.	20 Alunni <i>Scuola Primaria</i>	30 ore	1 Esperto
Mangiatoia IoT.2	20 Alunni <i>Scuola Primaria</i>	30 ore	1 Esperto
A scuola di fact checking	20 Alunni <i>Scuola Secondaria</i>	30 ore	1 Esperto
A scuola di fact checking2	20 Alunni <i>Scuola Secondaria</i>	30 ore	1 Esperto

5. Descrizione specifica dei moduli:

Mangiatoia IoT.

Il modulo verrà strutturato in attività che vedranno come destinatari gli alunni tra i 9 e gli 11 anni. Con questo progetto si propone, come prodotto finale, la realizzazione di una mangiatoia per uccelli in grado di comunicare la mancanza di acqua e becchime e in grado scattare foto o video ogni volta che un volatile ci si poggia sopra per poi inviare tutte queste informazioni ad un servizio cloud gratuito per essere visualizzate dai bambini e successivamente essere usate come materiale per storytelling digitale. Il progetto prevede due percorsi complementari, da un lato la parte di coding dell'automazione e dell'interazione con lo strumento IoT, dall'altro la progettazione e la fabbricazione fisica della mangiatoia e dei relativi componenti meccanici di supporto. 1° fase: Percorso coding per Internet of Things. Gli alunni saranno stimolati e guidati dagli esperti, nell'immaginazione della mangiatoia IoT e dei suoi usi. Verrà focalizzato il vantaggio degli strumenti IoT, ovvero della loro opportunità di aumentare i nostri sensi estendendoli nel tempo e nello spazio. Inizieranno quindi a produrre il materiale che l'altra classe userà come base per la realizzazione del codice necessario per il funzionamento. Saranno quindi coinvolti nel rimontaggio dei dati prodotti dalla mangiatoia per creare delle storie o esporre la loro attività tramite tecniche di digital storytelling. 2° fase: Percorso fabbricazione digitale. Gli alunni saranno inizialmente guidati nella progettazione della forma e nella sua decorazione, gli esperti li guideranno dando loro le necessarie informazioni delle caratteristiche che una mangiatoia deve avere e produrranno, utilizzando classici materiali come cartone colla e colori, il primo prototipo necessario per comunicare visivamente le loro idee, successivamente i bambini avranno a disposizione degli strumenti di disegno 2D con i quali andranno successivamente a comporre storie o report usando sia il materiale creato da loro, le fotografie, filmati e dati che la mangiatoia IoT genererà. Entrambi i percorsi hanno come punto comune la creazione di racconti di storie di fantasia o di esposizione delle attività svolte che verranno realizzati con strumenti di digital storytelling. I bambini avranno un tangibile esempio di come gli strumenti utilizzati permettono di sapere cosa è avvenuto in un luogo a loro lontano (un balcone o un albero presenti nella scuola) e in periodi temporali in cui non possono essere presenti come ad esempio la notte. Questo progetto vuole essere fortemente caratterizzato dalla collaborazione progettuale e realizzativa tra le due classi parallele di plessi diversi e dalla trasversalità tra i due percorsi che andranno a realizzare i complementi fisici e software di un unico progetto comune. In questo modulo gli alunni saranno impegnate nella immaginazione, visualizzazione e descrizione di impieghi, casi d'uso e forma dello strumento che andranno poi a comunicare visivamente all'altra classe.

RISULTATI ATTESI: Con questo progetto si propone, come prodotto finale, la realizzazione di una mangiatoia per uccelli in grado di comunicare la mancanza di acqua e becchime e in grado scattare foto o video ogni volta che un volatile ci si poggia sopra per poi inviare tutte queste informazioni ad un servizio cloud gratuito per essere visualizzate dai bambini e successivamente essere usate come materiale per storytelling digitale. Le situazioni problema proposte possono essere dei canovacci che poi gli insegnanti possono riutilizzare adattandoli e variandoli.

OBIETTIVI DIDATTICO/FORMATIVI - sviluppare la digital competence nelle tre dimensioni: tecnologica, etica e cognitiva; - saper creare di artefatti cognitivi, anche digitali, lavorando in gruppo e procedendo per tentativi ed errori; - sviluppare il disegno manuale come concretizzazione dell'immaginazione e della progettazione - sviluppare il disegno grafico digitale; - inventare idee e trovare soluzioni a problemi aperti; - esplorare contesti tecnologici sconosciuti; - stabilire sinergie collaborative tra più soggetti; - saper presentare, argomentare, confrontare le proprie opinioni; - ascoltare le idee altrui; - essere disposti a negoziare e modificare le proprie idee; - saper valutare criticamente i punti di vista altrui; - utilizzare consapevolmente e responsabilmente la tecnologia; - liberare dalla paura dell'errore e del giudizio.

MODALITÀ DI VERIFICA E VALUTAZIONE: Quiz e questionari, di facile applicazione e verifica, per valutare le risorse cognitive, conoscitive e le tecniche di base. Simulazioni, schede, rubriche e report per valutare la performance in situazioni pragmatiche. La performance osservata è un indicatore della motivazione e del coinvolgimento del soggetto, dell'impegno e dei suoi atteggiamenti e valori. Processi e prodotti per valutare la performance in situazioni paradigmatiche reali e avere il carattere dell'autenticità. Inoltre, saranno predisposti strumenti di autovalutazione in

itinere, test diagnostici per scoprire punti di debolezza o di criticità e per monitorare i progressi e gli sviluppi di un soggetto.

Mangiatoia IoT.2

Il modulo verrà strutturato in attività che vedranno come destinatari gli alunni tra i 9 e gli 11 anni. Il progetto prevede due percorsi complementari, da un lato la parte di coding dell'automazione e dell'interazione con lo strumento IoT, dall'altro la progettazione e la fabbricazione fisica della mangiatoia e dei relativi componenti meccanici di supporto. 1° fase: Percorso coding per Internet of Things. Gli studenti seguiranno un percorso di apprendimento degli strumenti di coding che sfrutteranno successivamente per rendere funzionale la mangiatoia. Successivamente saranno guidati nell'analisi delle funzionalità richieste dalla classe parallela che poi dovranno programmare mettendo a frutto le nozioni apprese precedentemente. 2° fase: Percorso fabbricazione digitale. Gli studenti, dopo aver maturato una certa esperienza con gli strumenti di disegno 2D e 3D, riceveranno il materiale di fantasia creato dall'altra classe e lo dovranno sviluppare per renderlo fisicamente realizzabile. La mangiatoia avrà bisogno di una manifattura fisica in legno plastica e componenti elettronici che verrà supportata dagli strumenti messi a disposizione dai partner. Entrambi i percorsi hanno come punto comune la creazione di racconti di storie di fantasia o di esposizione delle attività svolte che verranno realizzati con strumenti di digital storytelling. I bambini avranno un tangibile esempio di come gli strumenti utilizzati permettono di sapere cosa è avvenuto in un luogo a loro lontano (un balcone o un albero presenti nella scuola) e in periodi temporali in cui non possono essere presenti come ad esempio la notte. Questo progetto vuole essere fortemente caratterizzato dalla collaborazione progettuale e realizzativa tra le due classi parallele di plessi diversi e dalla trasversalità tra i due percorsi che andranno a realizzare i complementi fisici e software di un unico progetto comune. In questo modulo gli alunni saranno impegnati nella realizzazione tecnica usando strumenti che gli permetteranno di risolvere i problemi che la fase di realizzazione porrà a loro.

RISULTATI ATTESI: Con questo progetto si propone, come prodotto finale, la realizzazione di una mangiatoia per uccelli in grado di comunicare la mancanza di acqua e becchime e in grado scattare foto o video ogni volta che un volatile ci si poggia sopra per poi inviare tutte queste informazioni ad un servizio cloud gratuito per essere visualizzate dai bambini e successivamente essere usate come materiale per storytelling digitale. **OBIETTIVI DIDATTICO/FORMATIVI** - sviluppare la digital competence nelle tre dimensioni: tecnologica, etica e cognitiva; - saper creare di artefatti cognitivi, anche digitali, lavorando in gruppo e procedendo per tentativi ed errori; - sviluppare il disegno manuale come concretizzazione dell'immaginazione e della progettazione - sviluppare il disegno grafico digitale; - inventare idee e trovare soluzioni a problemi aperti; - esplorare contesti tecnologici sconosciuti; - stabilire sinergie collaborative tra più soggetti; - saper presentare, argomentare, confrontare le proprie opinioni; - ascoltare le idee altrui; - essere disposti a negoziare e modificare le proprie idee; - saper valutare criticamente i punti di vista altrui; - utilizzare consapevolmente e responsabilmente la tecnologia; - liberare dalla paura dell'errore e del giudizio; **MODALITÀ DI VERIFICA E VALUTAZIONE** Dati rilevati in piattaforma: partecipazione alle attività proposte (rilevazione quantitativa e qualitativa) Sondaggi prima/durante/dopo. Osservazioni sistematiche durante le attività. Produzione di lavori di gruppo.

A scuola di fact checking

Nel primo modulo di A SCUOLA DI FACT CHECKING attraverso processi di apprendimento non-formale basati sul learning by doing, a partire da esempi e analisi di siti web e articoli presenti su piattaforme web e social, le studentesse e gli studenti avranno come obiettivo l'approfondimento del tema della web-literacy e del fact checking utilizzando materiali didattici prodotti da importanti realtà internazionali coinvolte direttamente nel progetto: Sky Academy, FactCheckers.org, Festival Internazionale del Giornalismo, facendo riferimento al documento della Commissione Europea DigComp 2.0. Nello specifico la prima metà del modulo sarà dedicata, attraverso metodologie didattiche attive, all'esplorazione guidata del web e approfondimenti secondo azioni di: lettura, discussione, analisi, guida agli strumenti e alla condivisione. La fase di approfondimento sarà aperta anche ai genitori per offrire loro competenze e strumenti per acquisire una maggiore consapevolezza e accompagnare i figli nell'utilizzo sicuro e consapevole delle tecnologie. Ogni azione di

approfondimento sarà accompagnata da esercitazioni di gruppo in cui gli studenti e le studentesse saranno invitati a produrre testi, immagini, video utilizzando strumenti digitali, condivisi su piattaforme libere su cui ciascun componente del gruppo potrà lavorare anche in remoto. Nella seconda metà del modulo si procederà, sempre attraverso metodologie didattiche attive, ad un approfondimento del linguaggio HTML con l'obiettivo di realizzare un progetto "di classe" in cui ciascun gruppo, così come in una vera e propria redazione, avrà un incarico: si tratta di ideare e realizzare un blog in grado di ospitare contenuti sul tema fact-checking utilizzando piattaforme free. In questo caso i partecipanti dovranno immaginare e realizzare la veste grafica (utilizzando template base), imparare a gestire i contenuti secondo categorie, imparare a lavorare sull'indicizzazione delle pagine, sulla identificazione dei tag, sulla creazione di contenuti adatti al web e sulla diffusione attraverso canali social. Le attività previste si svolgeranno principalmente all'interno degli spazi della scuola

RISULTATI ATTESI: Alle fine del primo modulo di A SCUOLA DI FACT CHECKING sarà realizzato un blog che, raccogliendo elementi visivi e testuali, racconti il percorso progettuale avviato e alcune indicazioni sul riconoscimento di notizie bufale.

OBIETTIVI DIDATTICO/FORMATIVI – saper ricercare, identificare, individuare, valutare, organizzare, comprendere utilizzare e pubblicare le informazioni; – saper comprendere e fruire in modo consapevole dei media, soprattutto in riferimento alle dinamiche sociali e comportamentali; – saper pensare fuori dagli schemi per ottenere soluzioni brillanti e innovative; – sapersi confrontare con gli altri membri del gruppo per arricchire le proprie idee e quelle degli altri; – Sapere esprimere le proprie opinioni, ascoltare quelle degli altri, collaborare con tutti per far parte di una grande squadra; – Saper analizzare e scrivere in ambienti digitali misti.

MODALITÀ DI VERIFICA E VALUTAZIONE Saranno somministrati dei questionari in entrata a metà percorso e in uscita atti a valutare la progressione nell'acquisizione delle competenze, le attività che hanno raggiunto gli obiettivi prefissati e quello che non lo hanno fatto. Saranno inoltre somministrati questionari online anche rivolti ai genitori per valutare il grado di soddisfazione e la percezione rispetto alle attività portate avanti. Anche ai tutor d'aula, selezionati tra i docenti, saranno somministrati dei questionari per valutare l'impatto del progetto sulla percezione dei propri metodi d'insegnamento.

A scuola di fact checking2

Nel secondo modulo di A SCUOLA DI FACT CHECKING verranno introdotte attività di learning by creating in gruppo, con l'obiettivo di rendere i partecipanti capaci di ideare e generare contenuti da veicolare online, guidati da professionisti esperti. Il percorso comincerà con una visita a degli studi televisivi locali, le ore e i costi della trasferta non sono da calcolare sulle ore del progetto e sui costi, che saranno invece sostenuti dalle famiglie. L'esperienza presso gli studi video prevede: un tour negli studi televisivi, un'esperienza interattiva per realizzare il proprio servizio giornalistico. Al rientro i partecipanti saranno guidati, divisi in gruppi a cui saranno assegnati compiti specifici, nella costruzione di uno studio di registrazione all'interno degli spazi dell'Atelier Creativo. Attraverso esercitazioni pratiche avranno poi modo di imparare a utilizzare le funzionalità base di strumenti di audio registrazione, quali fotocamere e videocamere con l'obiettivo di creare contenuti su temi inerenti la web-literacy e l'uso consapevole della rete da diffondere sul blog realizzato durante il precedente modulo, approfondendo tecniche di narrazione di digital e audio storytelling e story-making e l'utilizzo di strumenti di registrazione e software di postproduzione digitali. Le attività previste si svolgeranno principalmente all'interno degli spazi della scuola

RISULTATI ATTESI: Alle fine del secondo modulo di A SCUOLA DI FACT CHECKING grazie ad un approfondimento sul digital e audio storytelling e story-making saranno realizzati contenuti testuali e visuali da pubblicare all'interno del blog.

OBIETTIVI DIDATTICO/FORMATIVI – saper utilizzare tecniche di narrazione applicate alle potenzialità offerte dalla struttura ipertestuale e multimediale degli strumenti digitali; – saper scegliere e utilizzare strumenti digitali atti a realizzare prodotti multimediali che applichino la tecnica del digital storytelling; – mostrare flessibilità e pensiero creativo con l'obiettivo di superare le sfide; – saper pianificare le attività per la realizzazione di un dato progetto; – saper esprimere le proprie opinioni, ascoltare quelle degli altri, collaborare con tutti è importante per far parte di una grande squadra; – Saper lavorare in gruppo.

MODALITÀ DI VERIFICA E VALUTAZIONE Saranno somministrati dei questionari in entrata a metà percorso e in uscita atti a valutare la progressione nell'acquisizione delle competenze, le attività che hanno raggiunto gli

obiettivi prefissati e quello che non lo hanno fatto. Saranno inoltre somministrati questionari online anche rivolti ai genitori per valutare il grado di soddisfazione e la percezione rispetto alle attività portate avanti. Anche ai tutor d'aula, selezionati tra i docenti, saranno somministrati dei questionari per valutare l'impatto del progetto sulla percezione dei propri metodi d'insegnamento.

6. Figure richieste e relativi compiti

Per ciascuno dei 4 moduli è richiesto: n.1 docente Esperto.

L'**esperto** 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 attenta e documentata 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 per le quali elabora dettagliatamente contenuti e modalità specifiche (lezioni classiche in aula, attività laboratoriali, ricerche, esercitazioni, lavoro di gruppo, ecc.). 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 del modulo riferito 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.

E' 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.

7. Periodo e luogo di svolgimento delle attività

Le attività saranno avviate a settembre 2019 e dovranno essere concluse entro il 20 dicembre 2019; per esigenze di strumentazioni specifiche le attività si svolgeranno nel plesso di Sant'Onofrio.

8. Istanza di partecipazione e titoli valutabili

Gli interessati possono presentare domanda di partecipazione, in qualità di docente esperto, per uno o più moduli presentando distinte domande.

Il docente **ESPERTO** dovrà essere in possesso di competenze specialistiche qualificate e comprovate esperienze sia in ambito professionale che formativo nello specifico campo di riferimento previsto dai moduli.

Saranno valutati esclusivamente i titoli acquisiti, le esperienze professionali e i servizi già effettuati alla data di scadenza del presente Avviso.

Titoli ed esperienze lavorative valutabili per il docente ESPERTO (tutti i moduli)	Punteggio
1. Laurea specifica coerente con il progetto	Triennale: punti 6 Specialistica o vecchio ordinamento: punti 10
2. Altri Diplomi/Lauree/Dottorati di ricerca	Punti 1 per ciascun titolo (max 5 punti)
3. Master I Livello, Specializzazione e perfezionamento annuale, coerenti con il progetto	Punti 2 (max 4)
4. Master II Livello, Specializzazione e perfezionamento pluriennale, coerenti con il progetto	Punti 4 (max 8)
5. Esperienze di docenza (esperto/tutor) in altri progetti finanziati dal FSE (PON - POR – FESR) coerenti con il progetto	Punti 1 per ciascun progetto nel ruolo specifico richiesto di esperto /tutor (max 5 p.) Punti 0,5 per ciascun progetto nel ruolo differente da quello richiesto di esperto/tutor (max 2,5 punti)
6. Esperienze di supporto al coordinamento nei progetti finanziati dal FSE (PON - POR – FESR) in coerenza con la figura richiesta	Punti 1 per ciascun progetto (max 5 punti)
7. Esperienze professionali e formative nel campo di riferimento specifico attinente al progetto	Punti 1 per ogni esperienza (max punti 10)

9. Compenso orario previsto docente esperto

Il compenso previsto per ogni ora di formazione in qualità di **esperto** è pari a € 70 onnicomprensivi.

La retribuzione delle ore verrà corrisposta sulla base delle ore effettivamente svolte e documentate e a seguito dell'effettiva erogazione del finanziamento all'istituzione scolastica.

10. Termini e modalità di presentazione delle domande

Le domande di partecipazione, complete degli allegati previsti e debitamente firmate, dovranno pervenire **entro e non oltre le ore 13:00 di martedì 3 settembre 2019** in una delle seguenti modalità:

- in formato cartaceo, in busta chiusa riportante la dicitura "Candidatura ESPERTO PON Pensiero computazionale", presso gli uffici di segreteria in loc. Marrocchi – S.Onofrio di Campi;
- con invio mail all'indirizzo teic82300g@istruzione.it con l'indicazione nell'oggetto della medesima dicitura; in tal caso il candidato dovrà accertarsi telefonicamente (0861553120), entro le ore 13:30 di martedì 3 settembre 2019, che la sua mail sia pervenuta all'istituto.

La partecipazione al Bando implica l'accettazione di tutte le condizioni previste dallo stesso.

11. Procedura di selezione, valutazione delle candidature e affidamento dell'incarico

Il Dirigente Scolastico, ovvero una commissione appositamente costituita, procederà alla valutazione delle candidature utilizzando l'apposita griglia allegata. Dell'esito della selezione sarà data comunicazione tramite pubblicazione della specifica graduatoria all'albo e sul sito della scuola; essa ha valore di notifica agli interessati, i quali hanno facoltà di produrre reclamo scritto avverso le risultanze della procedura comparativa entro e non oltre 5 giorni dalla suddetta pubblicazione. In assenza di ricorsi o comunque dopo aver espletato le procedure ricorsuali, tali graduatorie si intenderanno definitive e si procederà al decreto di nomina degli esperti selezionati a cui seguirà contratto/lettera di incarico.

Il docente Esperto individuato dovrà presentare un dettagliato piano di lavoro, concordato con il tutor, da cui risultino i contenuti, le modalità, i tempi e gli strumenti che garantiscano l'effettiva realizzazione del percorso formativo; tale piano sarà consegnato agli uffici di segreteria almeno 5 gg. prima dell'avvio delle attività di formazione.

Questa istituzione scolastica si riserva:

- di procedere al conferimento dell'incarico anche in presenza di una sola domanda valida, purché la stessa sia rispondente alle esigenze progettuali previste dal presente bando;
- se ne ravvisi l'esigenza, di non procedere all'attribuzione dello stesso, a suo insindacabile giudizio.
- di procedere alla verifica dei titoli dichiarati e, in caso di mancata corrispondenza, di annullare il conferimento dell'incarico.

A parità di punteggio il dirigente potrà effettuare un colloquio motivazionale ovvero dare la precedenza al candidato più giovane.

12. Clausola di salvaguardia

In caso di mancata attivazione di un modulo (ad esempio, per il numero insufficiente di alunni partecipanti, ecc.) non si procederà all'affidamento dell'incarico.

13. Responsabile del procedimento

Ai sensi di quanto disposto dall'articolo 5 della legge 7 Agosto 1990, n. 241, e successive modificazioni, il responsabile unico del procedimento di cui al presente avviso di selezione è il Dirigente Scolastico, Antonietta di Taranto.

14. Responsabile trattamento dati

I dati personali che saranno raccolti da questo Istituto in ragione del presente avviso saranno trattati per i soli fini istituzionali necessari all'attuazione del Progetto in oggetto specificato, ai sensi del D.Lgs. n.196/2003 come novellato dal D.Lgs. n.101/2018 in adeguamento al GDPR 2016/679.

Tali dati potranno essere comunicati, per le medesime esclusive finalità, a soggetti cui sia riconosciuta, da disposizioni di legge, la facoltà di accedervi; l'interessato potrà in qualunque momento esercitare i diritti previsti dagli artt. 15-18 del medesimo GDPR presentando formale istanza agli uffici di segreteria.

La durata della conservazione dei dati seguirà le disposizioni in materia di "Amministrazione Trasparente" (D.Lgs. 33/2013 e ss.mm.ii.).

Titolare del trattamento è il Dirigente Scolastico, dott.ssa Antonietta di Taranto.

Il Responsabile della Protezione dei Dati (DPO) sarà individuato e comunicato nel mese di settembre 2019.

15. Pubblicazione bando

Il presente avviso di selezione è pubblicato all'Albo on line, su Amministrazione trasparente e sul sito web dell'istituto www.iccampi.edu.it.

16. Documentazione domanda e allegati

La candidatura è valida se inoltrata entro i termini previsti al punto 10 e se è corredata dalla documentazione sotto indicata firmata in ogni suo foglio:

1. Allegato A – Domanda di partecipazione e Autorizzazione al trattamento dati personali (Informativa in allegato)
2. Allegato B – Dichiarazione in autocertificazione dei dati anagrafici e del possesso dei titoli valutabili.
3. Allegato C – Griglia di valutazione e attribuzione punteggio
4. Allegato D - Curriculum vitae in formato europeo (con evidenziati tramite sottolineatura i titoli attinenti e valutabili per la candidatura richiesta)
5. Fotocopia documento di identità



Il Dirigente Scolastico
Antonietta Di Taranto