

Informatica e Telecomunicazioni - Elettronica ed Elettrotecnica - Chimica Materiali e Biotecnologie - Liceo Scientifico Opzione Scienze Applicate
Corsi Serali Sirio Indirizzo Informatica - Manutenzione e Assistenza Tecnica (Meccanica) - Produzioni Industriali e Artigianali (Moda)

C.da Pergolo 74015 Martina Franca (TA) - Tel.: Centralino 080-4832979 - Fax 080-4302338 - Codice Meccanografico: TAIS037007
Codice Fiscale 90229660734 - www.majoranaiiss.gov.it - tais037007@istruzione.it - tais037007@pec.istruzione.it

I.I.S.S. "E. Majorana" Martina Franca (TA)
Prot. 0014232 del 03/11/2021
04-06 (Uscita)

Al Personale Docente dell'Istituto

Al Sito web della Scuola

All'Albo online

Al DSGA

OGGETTO: AVVISO PUBBLICO PER LA SELEZIONE DI PERSONALE DOCENTE INTERNO PER L'ATTRIBUZIONE DELL'INCARICO DI REFERENTE PER LA VALUTAZIONE, NELL'AMBITO DEL PON FSE "APPRENDIMENTO E SOCIALITA'"

Programma Operativo Nazionale (PON E POC) "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020 finanziato con FSE E FDR Asse I – Istruzione – Obiettivi Specifici 10.1, 10.2 e 10.3 – Azioni 10.1.1, 10.2.2 e 10.3.1

PROGETTO – 10.2.2A Interventi per il successo scolastico degli alunni:

1. Parole in libertà
2. English, a passport for life
3. Additive Manufacturing and Robotics for manufacturing industry
4. Big Data for Open Government
5. Pillole di Ragionamento Logico
6. AI for biomedical sector
7. Machine Learning: dai modelli probabilistici al Deep Learning
8. AR & VR for cultural heritage

Codice Identificativo Progetto:

10.2.2A-FSEPON-PU-2021-277, Scuola in libertà, CUP I93D21000660006

PROGETTO - 10.1.1A Interventi per il successo scolastico degli alunni:

1. La scuola per la Polis
2. A scuola di teatro

Codice Identificativo Progetto:

10.1.1A-FSEPON-PU-2021-253, Success for life, CUP: I93D21000650006

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Visto il Decreto Legislativo 30 marzo 2001, n.165 recante "Norme generali sull'ordinamento del lavoro alle dipendenze delle Pubbliche Amministrazioni" e ss.mm.ii.;

Visto il Decreto 28 agosto 2018, n.129 "Regolamento recante istruzioni generali sulla gestione amministrativo-contabile delle istituzioni scolastiche";

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

Vista

- Vista** la circolare n. 2 del 2 febbraio 2009 del Ministero del Lavoro che regola i compensi, gli aspetti fiscali e contributivi per gli incarichi ed impieghi nella P.A.;
- Visto** il Regolamento (UE) n.1303/2013 recante disposizioni comuni sui Fondi Strutturali e di Investimento Europei, il Regolamento (UE) n.1301/2013 relativo al Fondo Europeo di Sviluppo Regionale (FESR) e il Regolamento (UE) n.1304/2013 relativo al Fondo Sociale Europeo;
- Visto** il Piano Triennale dell'Offerta Formativa (PTOF) 2019-2022, aggiornamento 2020/2021 approvato con delibera del Consiglio di Istituto del 23/10/2020, delibera n. 3;
- Visto** il Programma Annuale 2021 approvato dal Consiglio di Istituto nella seduta del 12/02/2021;
- Visto** il REGOLAMENTO DI INDIVIDUAZIONE ESPERTI, TUTOR e figure di sistema PER PROGETTI PON che diviene parte integrante del REGOLAMENTO D'ISTITUTO PER L'ACQUISIZIONE IN AUTONOMIA DI LAVORI, SERVIZI E FORNITURE, approvazione con delibera n. 5 del Consiglio di Istituto del 28/06/2021;
- Visto** l'Avviso pubblico prot.n. AOODGEFID/9707 del 27 aprile 2021 recante: *"Realizzazione di percorsi educativi volti al potenziamento delle competenze e per l'aggregazione e la socializzazione delle studentesse e degli studenti nell'emergenza covid-19"* Programma Operativo Nazionale (PON E POC) "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020 finanziato con FSE E FDR Asse I – Istruzione – Obiettivi Specifici 10.1, 10.2 e 10.3 – Azioni 10.1.1, 10.2.2 e 10.3.1;
- Visti** il progetto dal titolo SCUOLA IN LIBERTA', 10.2.2A-FSEPON-PU-2021-277, che comprende n. 8 moduli progettuali:
1. Parole in libertà; English, a passport for life; 3 Additive Manufacturing and Robotics for manufacturing industry; 4 Big Data for Open Government; 5 Pillole di Ragionamento Logico; 6 AI for biomedical sector; 7 Machine Learning: dai modelli probabilistici al Deep Learning; 8 AR & VR for cultural heritage la cui autorizzazione è stata notificata all'istituzione scolastica con nota MI Prot. AOODGEFID-17665 del 07/06/2021;
il progetto dal titolo SUCCESS FOR LIFE, 10.1.1A-FSEPON-PU-2021-253, che comprende n. 2 moduli progettuali: 1. A scuola per la polis; 2. A scuola di teatro, la cui autorizzazione è stata notificata all'istituzione scolastica con nota MI Prot. AOODGEFID-17665 del 07/06/2021;
- Visto** il decreto prot.n. 8742 del 29.06.201 avente ad oggetto il Decreto *del Dirigente Scolastico di formale variazione al Programma Annuale 2021 di cui all'Avviso pubblico PON E POC "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020 finanziato con FSE E FDR Asse I – Istruzione – Obiettivi Specifici 10.1, 10.2 e 10.3 – Azioni 10.1.1, 10.2.2 e 10.3.1, dal titolo "REALIZZAZIONE DI PERCORSI EDUCATIVI VOLTI AL POTENZIAMENTO DELLE COMPETENZE E PER L'AGGREGAZIONE E LA SOCIALIZZAZIONE DELLE STUDENTESSE E DEGLI STUDENTI NELL'EMERGENZA COVID-19"*, pubblicato con nota del Ministero dell'Istruzione prot.n. AOODGEDIF/9707 del 27.04.2021;

Rilevata la necessità di reclutare un docente interno per ricoprire il ruolo di Referente per la valutazione;

EMANA

Il presente avviso pubblico avente per oggetto la formazione, mediante procedura comparativa dei titoli, di una graduatoria di referenti di valutazione per l'attuazione delle azioni di formazione riferite ai progetti:

PROGETTO – 10.2.2A Interventi per il successo scolastico degli alunni:

9. Parole in libertà
10. English, a passport for life
11. Additive Manufacturing and Robotics for manufacturing industry
12. Big Data for Open Government
13. Pillole di Ragionamento Logico
14. AI for biomedical sector
15. Machine Learning: dai modelli probabilistici al Deep Learning
16. AR & VR for cultural heritage

Codice Identificativo Progetto:

10.2.2A-FSEPON-PU-2021-277, Scuola in libertà, CUP I93D21000660006

PROGETTO - 10.1.1A Interventi per il successo scolastico degli alunni:

3. La scuola per la Polis
4. A scuola di teatro

Codice Identificativo Progetto:

10.1.1A-FSEPON-PU-2021-253, Success for life, CUP: I93D21000650006

Si forniscono di seguito le specifiche progettuali

PAROLE IN LIBERTA' , N. 30 ORE, DA NOVEMBRE 2021, FINALITA' E CONTENUTI	N. E TIPOLOGIA DESTINATARI
<p>La lingua italiana è caratterizzata da una trasversalità intrinseca in quanto veicolo per lo studio delle altre discipline e condizione indispensabile per l'accesso critico a tutti gli ambiti culturali. L'apprendimento mnemonico di regole, tipico dell'insegnamento della grammatica tradizionale e normativa, può essere superato a favore di pratiche in classe di riflessione e confronto sul meccanismo di funzionamento della lingua. In questo senso l'attività didattica prevede l'adozione di un modello esplicativo della struttura e del funzionamento del sistema della lingua come quello della "grammatica valenziale" e lo svolgimento di giochi linguistici, che possono rendere l'apprendimento dinamico e stimolante.</p> <p>STRUTTURA E CONTENUTI</p> <p>1. COMUNICHIAMO CON...</p> <ul style="list-style-type: none">- Gli elementi della comunicazione- Linguaggi : tra codici e settori- Verifiche degli apprendimenti- Studio assistito <p>2. DALLE REGOLE AL LESSICO</p> <ul style="list-style-type: none">- Le regole da ricordare: ortografia e grammatica- Gli elementi della frase semplice e complessa- Il verbo: motore della frase- Le funzioni degli elementi cardini della frase- Analisi grammaticale logica e del periodo- Lesioni a piccoli gruppi, studio assistito <p>3. DAL TESTO AI TESTI</p> <ul style="list-style-type: none">- Significato e organizzazione formale di un testo- Gli elementi del testo per "non perdere il filo"(coesione e coerenza)- I testi multipli e "non verbali"- Strumenti per leggere, capire e scrivere un testo- Studio assistito, laboratorio con produzione individuale, realizzazione prodotti di informazione e comunicazione <p>OBIETTIVI</p> <ul style="list-style-type: none">- Migliorare la comprensione e l'uso del lessico- Rafforzare le competenze linguistiche(grammaticali, logico-sintattiche)- Esercitare l'efficacia nella comunicazione emotiva, narrativa, argomentativa...- Saper gestire le strutture dei testi orali e scritti	<p>20, gruppo eterogeneo con provenienza da tutte le classi dei BIENNI</p>

ENGLISH A PASSPORT FOR LIFE , N. 30 ORE, DA NOVEMBRE 2021, FINALITA' E CONTENUTI	N. E TIPOLOGIA DESTINATARI
<p>STRUTTURA E OBIETTIVI</p> <ul style="list-style-type: none"> - ridurre la percentuale di dispersione scolastica di alunni con disagi familiari e sociali, dovute anche alle situazioni lavorative dei genitori o di uno solo di essi quando le famiglie sono monoreddito - comprendere e parlare in inglese in autonomia, divertendosi <p>CONTENUTI</p> <ul style="list-style-type: none"> - Personal experiences, family, feelings, opinions. - Food, drinks, health. - Education, work, jobs. - Leisure, sports, entertainment, media. - Services: shopping, travels, transport, places. - Technology, communications <p>METODOLOGIE</p> <p>Metodologie didattiche innovative per motivare la frequenza con l'uso anche di supporti tecnologici, comunque atte a sviluppare competenze comunicative ricettive e produttive in particolare orali.</p> <p>LEARNING BY DOING: attività laboratoriale di approccio ai testi e alla lingua; esercitazioni individuali o a piccoli gruppi; BRAIN STORMING: sollecitazioni a produzione scritta creativa guidata</p> <p>E-LEARNING : uso di computer, lim, video...per apprendere e produrre</p> <p>COOPERATIVE-LEARNING: attività di gruppo tra pari su percorsi mirati</p> <p>RISULTATI ATTESI</p> <p>Riduzione della dispersione scolastica, innalzamento del livello di autostima, sentirsi parte di una comunità inclusiva ed accogliente, con il conseguente rinforzo di competenze trasversali quali il lavoro in team, imparare ad imparare, la scoperta dello studio come momento di crescita, assecondando la propria curiosità. Acquisizione certificazione PET.</p>	20, gruppo eterogeneo con provenienza da tutte le classi dei TRIENNI

ADDITIVE MANUFACTURING AND ROBOTICS FOR MANUFACTURING INDUSTRY, N. 30 ORE, DA NOVEMBRE 2021, FINALITA' E CONTENUTI	N. E TIPOLOGIA DESTINATARI
<p>L'attività formativa sarà tesa a promuovere l'acquisizione di competenze digitali nei processi di risoluzione di problemi o di progettazione di oggetti e strumenti, secondo una logica di apprendimento per scoperta e ricerca e l'approccio metodologico "inventare per imparare". Il progetto mira a diffondere all'interno delle scuole le potenzialità delle nuove tecnologie attraverso momenti formativi ed esercitazioni pratiche, con lo scopo di appassionare e ingaggiare i giovani con obiettivi sfidanti per favorire la nascita di nuovi imprenditori-makers, avvalendosi del supporto tecnologico e formativo tipico di un FabLab per apprendere e condividere conoscenze legate alle tecnologie, al design e, più in generale, al "saper fare". I giovani potranno approfondire gli aspetti fondamentali della digital fabrication e mettere alla prova le proprie capacità creative, innovative, di progettazione e di realizzazione rafforzando i profili di competenza previsti ad esito dei percorsi formativi curricolari con specifiche competenze concernenti i metodi e le tecniche della coprogettazione, del coworking, degli strumenti operativi legati alle tecnologie 3.0 (logiche del maker movement e della digital fabrication) e delle tecniche di networking.</p> <p>La struttura del modulo è finalizzata a definire i fondamenti per il disegno nelle tre dimensioni e la preparazione del modello per la stampa 3D attraverso la conoscenza nell'uso di alcune operazioni fondamentali per la creazione, manipolazione, modifica, visualizzazione e stampa 3D di oggetti tridimensionali.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Superfici e mesh da scansione 3D - Superfici e mesh da Fotoresistuzione - Superfici e mesh da modellazione - Stampa 3d - Utilizzo di un repository di modelli STL - Rudimenti di robotica 	20, gruppo eterogeneo con provenienza da tutte le classi dei TRIENNI

BIG DATA FOR OPEN GOVERNMENT, N. 30 ORE, DA NOVEMBRE 2021, FINALITA' E CONTENUTI	N. E TIPOLOGIA DESTINATARI
<p>CONTENUTI</p> <ul style="list-style-type: none"> -Il paradigma dei big data. -Descrivere e classificare: metadati, tassonomie e ontologie. -Comprendere e gestire le dinamiche di produzione, archiviazione, raccolta e ordinamento, processing in un formato adatto all'interrogazione e all'interpretazione e, più in generale, all'elaborazione automatica. -Acquisire le competenze tecniche necessarie di data e content management per la produzione, preservazione, cura, gestione ed organizzazione e analisi di dati, orientati all'estrazione di informazioni secondo profili logico-computazionali. -Elementi di Governance: metadattazione, interoperabilità, standard tecnici dei dati. -Operazioni base sui dati: Scraping dei dati sul web. -Bonifica dei dati: strumenti e strategie di ricerca. -Interpretazione dei dati: correlazione e causalità, imparare a trarre informazioni significative da dati. <p>Il modulo si propone di migliorare i livelli di conoscenza e competenza dei giovani studenti intervenendo nello sviluppo delle competenze di "cittadinanza digitale", fondamentali per affrontare la sfida del digitale come agente attivo dei grandi cambiamenti sociali, economici e comportamentali, attraverso un percorso formativo che:</p> <ul style="list-style-type: none"> - sviluppi negli studenti la consapevolezza di essere utenti responsabili e consapevoli di ambienti e strumenti digitali, ma anche creatori, produttori, progettisti, verso una comprensione e uso delle tecnologie digitali che vada oltre la superficie - rafforzi le competenze relative alla comprensione e alla produzione di contenuti all'interno dell'universo comunicativo digitale fornendo strumenti per comprendere il complesso legame tra tecnologia, economia e società e per promuovere la riflessione rispetto a dinamiche che stanno segnando il nostro tempo, allo scopo di affrontarne e discuterne la complessità. 	20, gruppo eterogeneo con provenienza da tutte le classi dei TRIENNI

PILLOLE DI RAGIONAMENTO LOGICO, N. 30 ORE, DA NOVEMBRE 2021, FINALITA' E CONTENUTI	N. E TIPOLOGIA DESTINATARI
<p>Il modulo è finalizzato a consentire agli studenti di cimentarsi con test di ragionamento logico, attraverso attività di familiarizzazione con test di ingresso a studi successivi o al lavoro, per valutare il livello delle loro conoscenze e attitudini e per superare le difficoltà metodologiche che potrebbero comprometterne o diminuirne le aspettative future di formazione e/o di ingresso nel mondo del lavoro. In questo modo si potrà sperimentare una linea per l'eccellenza nel percorso di studi dalla scuola media superiore all'università e si forniranno, altresì, competenze che risulteranno di grande utilità quando gli studenti dovranno cimentarsi con prove concorsuali che prevedano la somministrazione di quiz di logica e cultura generale (ad esempio, i concorsi banditi dalle Forze Armate, oppure i concorsi banditi dal MiBAC, etc.) e/o di test psicoattitudinali (ad esempio i concorsi banditi da Regioni e Comuni, i concorsi banditi da alcuni gruppi bancari, etc.).</p> <p>CONTENUTI</p> <ul style="list-style-type: none"> - Serie numeriche - Serie alfabetiche e alfanumeriche - Capacità e rapidità di calcolo - Test dei dadi e test del tempo - Test di ragionamento aritmetico - Serie numeriche figurali - Test del domino - Test del poker - Relazioni di ordine e grandezza - Interpretazione di grafici e tabelle - Selezione attinente e orientamento spaziale - Serie figurali - Test di Raven - Analogie figurali - Test geometrico-spaziali - Comprensione di termini - Comprensione di frasi e testi - Attenzione ai particolari - Deduzioni - Sillogismi - Negazioni logiche - Serie terminologiche - Calcolo combinatorio - Abbinamenti - Analogie - Insiemi morfosemantici - Problemi di lavoro - Criptoaritmetica e "sudoku" - Quiz che si risolvono con le equazioni - Quiz che si risolvono con i sistemi - Calcolo delle probabilità 	<p>20, gruppo eterogeneo con provenienza dalle classi 5^a dell'Istituto</p>

AI (artificial intelligence) FOR BIOMEDICAL SECTOR, N. 30 ORE, DA NOVEMBRE 2021, FINALITA' E CONTENUTI	N. E TIPOLOGIA DESTINATARI
<p>Medicina di precisione, big data, A.I. nanotecnologie, robot chirurgici, stampe in 3D e bioprotesi: il professionista sanitario per prendersi cura dei propri pazienti deve comprendere a fondo e saper gestire in modo consapevole lo sviluppo tecnologico nella Medicina e nei settori ad essa collegati, spaziando dalla prevenzione alla cura delle malattie, dalla riabilitazione dei pazienti allo sviluppo di soluzioni diagnostiche e terapeutiche innovative.</p> <p>Il modulo introduce il paradigma dei Big Data e le tecnologie di AI al servizio del settore biomedico.</p> <p>L'approccio metodologico proposto è teso a favorire:</p> <ul style="list-style-type: none"> - l'apertura verso approcci "non formali" e connessi all'attività laboratoriale ("hands-on") per sostenere strategie didattiche volte alla realizzazione di progetti (project-based learning) e all'apprendimento attraverso la pratica (learning by doing and by creating) realizzando attività che coinvolgano gli alunni in situazioni concrete, individualmente o in gruppo, di progettazione e realizzazione di "prodotti digitali" attraverso l'utilizzo di open data pubblicati da Enti pubblici e big data provenienti da applicazioni sanitarie; - il coinvolgimento degli studenti, che devono essere al centro del processo formativo, attraverso metodologie didattiche attive (cooperative learning, peer teaching ecc.) fortemente orientate allo sviluppo delle competenze trasversali (problem solving, comunicazione, collaborazione, creatività), anche attraverso la personalizzazione dell'intervento formativo (interventi su misura, aderenti ai fabbisogni formativi); - l'innovatività dei percorsi, interpretata come la capacità di rendere stimolanti e attrattive le attività didattiche attraverso modelli, metodi e strumenti utilizzati per sostenere le attività di docenti e studenti. 	<p>20, gruppo eterogeneo con provenienza da tutte le classi dei TRIENNI</p>

MACHINE LEARNING: DAI MODELLI PROBABILISTICI AL DEEP LEARNING N. 30 ORE, DA NOVEMBRE 2021, FINALITA' E CONTENUTI	N. E TIPOLOGIA DESTINATARI
<p>Le applicazioni di Machine Learning sono già entrate comunemente nella nostra vita quotidiana, senza che in realtà ce ne rendessimo conto: dai motori di ricerca che attraverso una o più parole chiave restituiscono liste di risultati, ai filtri anti-spam delle e-mail, dalla ricerca scientifica in campo medico dove gli algoritmi imparano a fare previsioni sempre più accurate per prevenire lo scatenarsi di epidemie oppure per effettuare diagnosi di tumori o malattie rare in modo accurato e tempestivo, al riconoscimento vocale o identificazione della scrittura manuale, dalle auto a guida autonoma che imparano a riconoscere l'ambiente circostante (con i dati raccolti da sensori, GPS, ecc.) e ad adattare il loro "comportamento" in base alle specifiche situazioni che devono affrontare/superare, ai sistemi di raccomandazione che imparano dal comportamento e dalle preferenze degli utenti che navigano su siti web, piattaforme o applicazioni mobile.</p> <p>Il Machine Learning funziona sulla base di distinti approcci:</p> <ul style="list-style-type: none"> - apprendimento supervisionato (Supervised Learning) - apprendimento non supervisionato (Unsupervised Learning) 	<p>20, gruppo eterogeneo con provenienza da tutte le classi dei TRIENNI</p>

<ul style="list-style-type: none"> - apprendimento per rinforzo - apprendimento semi-supervisionato - dai modelli probabilistici al Deep Learning <p>Il modulo si propone di approfondire i diversi approcci con attività laboratoriali da realizzare in Python.</p>	
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

AR & VR FOR CULTURAL HERITAGE N. 30 ORE, DA NOVEMBRE 2021, FINALITA' E CONTENUTI FINALITA' E CONTENUTI	N. E TIPOLOGIA DESTINATARI
<p>Il concetto di bene culturale è oggi in una fase di cambiamento ed evoluzione. Il valore attribuito comincia a dipendere in qualche modo dal grado di fruizione che è capace di ottenere da parte di un pubblico di utenti. Il valore del patrimonio culturale, sia esso storico, artistico, archeologico o paesaggistico oggi è dunque sempre più legato al grado di fruizione che si riesce a conferirgli.</p> <p>Al contempo il mondo contemporaneo e la vita nei suoi aspetti più quotidiani sono stati negli ultimi anni completamente rivoluzionati da tecnologie che, in maniera estremamente rapida, hanno saputo radicarsi in ogni fascia di utenza e di benessere fino a modificare comportamenti ed abitudini.</p> <p>L'uso quotidiano di smartphone e tablet per operazioni sempre più eterogenee sta facendo diventare questi oggetti parte integrante della quotidianità di un numero sempre maggiore di utenti. L'utilizzo di questi dispositivi non è inoltre più relegato solo all'ambito lavorativo o specialistico ma diventa di uso comune anche per i momenti di svago, di vacanza e di intrattenimento.</p> <p>Grazie a tecnologie come la realtà aumentata, non è più l'utente a cercare le informazioni legate ad un luogo, ma sono queste che si propongono a lui a seconda del posto o dell'oggetto al quale si trova di fronte.</p> <p>Tutti questi cambiamenti impongono una riflessione sulle modalità di accesso e di proposta delle informazioni legate ai beni culturali; è necessario predisporre tecniche e tecnologie al passo con i tempi che possano non sostituire ma affiancare le metodologie già presenti.</p> <p>Il progetto cercherà di contribuire, attraverso l'utilizzo delle più moderne tecnologie di Realtà Aumentata, alla valorizzazione e promozione del patrimonio naturale e culturale del territorio di Martina Franca.</p>	<p>20, gruppo eterogeneo con provenienza da tutte le classi dei TRIENNI</p>

LA SCUOLA PER LA POLIS, N. 30 ORE, DA NOVEMBRE 2021 FINALITA' E CONTENUTI	N. E TIPOLOGIA DESTINATARI
<p>Il presente modulo nasce dall'esigenza di far acquisire agli studenti le competenze di cittadinanza attiva e legalità al fine di renderli cittadini consapevoli e responsabili in una società moderna, connessa e interdipendente, in modo da favorire il loro inserimento nel mondo del lavoro e nella vita socio-politica.</p> <p>A tal fine le attività progettuali sono focalizzate sulla conoscenza della storia, dei valori e principi fondamentali della Costituzione, sul concetto di diritto costituzionalmente protetto. In tale ambito è necessario porre l'attenzione sul superamento di ogni pregiudizio di razza, genere, lingua, religione, opinione politica ecc.</p> <p>CONTENUTI:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conoscenza approfondita della Costituzione con particolare riferimento ai principi fondamentali, alle norme che regolano la partecipazione sociale e politica; - La partecipazione degli studenti alla vita della scuola: significato e modalità; - La partecipazione dei cittadini alla vita del proprio territorio e della propria città ; - Il pluralismo ideologico e culturale; - Le diverse tradizioni culturali; - La partecipazione sociale: volontariato, solidarietà e crowdfunding civico; - La partecipazione politica; i partiti politici, i movimenti della società civile; - I principi fondamentali di buon andamento e trasparenza della P.A., l'open government; <p>Nella trattazione dei contenuti si utilizza una metodologia partecipativa, condivisa e interdisciplinare, per rendere gli studenti protagonisti nel percorso che li porta a diventare cittadini attivi e consapevoli. Non a caso si alternano, completandosi a vicenda, momenti di apprendimento formale e non formale, rafforzando negli studenti il loro senso critico e di iniziativa.</p>	<p>20, gruppo eterogeneo con provenienza dalle 4^a e 5^a classi</p>

A SCUOLA DI TEATRO, N. 30 ORE, DA NOVEMBRE 2021, FINALITA' E CONTENUTI	N. E TIPOLOGIA DESTINATARI
<p>1. PAROLE IN MOVIMENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lettura di un testo teatrale e struttura di un testo da rappresentare - Scelta di una tematica vicina all'utenza dei partecipanti con brainstorming e visione online o dal vivo di atti teatrali - Scelta del copione da rappresentare con assegnazione dei ruoli - Tecniche di socializzazione, presa coscienza del corpo in movimento nello spazio <p>2. PRIMA DEL SIPARIO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dall'autore al regista - Le caratteristiche dell'attore-personaggio mini laboratorio per la dosatura della voce e la presenza scenica) - L'importanza dell'apparato scenico e dei costumi - Le musiche per il teatro <p>3. TUTTI IN SCENA!</p> <ul style="list-style-type: none"> - Allestimento spettacolo teatrale - Prove - Recita finale <p>Il progetto teatrale ha come obiettivo portante la piena integrazione degli alunni in</p>	<p>20, gruppo eterogeneo con provenienza da tutte le classi DEI BIENNI</p>

<p>situazione di svantaggio o disagio culturale, sociale e fisico, e di propensione alla dispersione e all'abbandono nel recupero della nozione di "bene comune e condiviso" laddove siano visibili comportamento deviabili. Tale obiettivo si coniuga nella conoscenza del teatro e delle fasi di realizzazione di un'opera teatrale. Nello specifico gli obiettivi sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Socializzare nel gruppo e relazionarsi tra coetanei della propria classe e di classi diverse - Rafforzare l'autostima Imparare a lavorare in gruppo e a collaborare per un fine comune - Migliorare la comunicazione verbale e gestire i linguaggi non verbali Sviluppare la capacità di memorizzare - Sviluppare abilità espressive di tipo gestuale e verbale Esprimere la propria creatività con linguaggi figurativi e mimico-gestuali - Creare l'occasione per superare insicurezze e paure tipiche dell'età adolescenziale - Approfondire problematiche e argomenti relative ai giovani e alla società - Conoscere il teatro nei vari aspetti 	
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

Articolo 1. Figura professionale richiesta

Per l'attività di referente della valutazione è richiesta la disponibilità di un Docente che abbia una adeguata e comprovata competenza informatica e di processi di valutazione.

Articolo 2. Requisiti generali di ammissione e modalità di valutazione della candidatura

Verrà effettuata una valutazione e selezione dei curricula presentati a cura di una commissione all'uopo nominata dopo la scadenza dell'avviso, assegnando un punteggio secondo la griglia di valutazione dei titoli allegata al Regolamento per il reclutamento degli esperti interni-esterni, tutor e referenti per la valutazione.

Tabella punteggi per selezione REFERENTE VALUTAZIONE

Titoli		Tot. 40 punti
Laurea specifica o diploma artistico / musicale / coreutico pertinente al modulo richiesto	fino a 90 su 110	Punti 6
	da 91 a 99	Punti 7
	da 100 a 107	Punti 8
	da 107 a 110	Punti 9
	110/110 e lode	Punti 10
<i>In alternativa:</i> Per titolo di studio inferiore (diploma)		Punti 5
Titoli specifici post-laurea / post-diploma attinenti	Dottorato	Punti 5
	Master o specializzazione	Punti 3
	Corso perfezionamento	Punti 2
Certificazioni informatiche di base e specifiche per la didattica pertinenti al modulo richiesto	Certificazione informatica di base	Punti 10
	Certificazioni informatica per didattica (LIM, teacher, CLIL, etc.)	Punti 10
Esperienze		Tot. 40 punti
Esperienze quale figura di Sistema (facilitatore / valutatore) nell'ambito di progetti PON nella precedente programmazione	Punti 5 per ciascuna esperienza (fino max. 20 punti)	
Esperienze di facilitazione, monitoraggio, valutazione in altri programmi progettuali (es. Scuola viva, Aree a rischio, E-CLIL, etc.)	Punti 2 per ciascuna esperienza (fino max. 10 punti)	
Esperienze di collaborazione con il D.s. / funzione strumentale / componente NIV	Punti 2 per ciascuna esperienza (fino max. 10 punti)	

Si evidenzia, inoltre, che la valutazione dei titoli e delle esperienze sarà effettuata anche in presenza di un solo curriculum prodotto nei termini.

A parità di punteggio precede in graduatoria il candidato più giovane.

La figura di valutatore non è compatibile con quella di esperto, tutor, coordinatore organizzativo. In ogni caso, per l'ammissione alla selezione i candidati devono produrre, attraverso l'Allegato A, 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 docenza 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.

Articolo 3. Principali compiti del Referente per la valutazione

Il Referente per la valutazione dovrà:

- coordinare le attività valutative inerenti tutto il piano della scuola;
- costituire un punto di collegamento con l'Autorità di Gestione e gli altri soggetti coinvolti nella valutazione del programma, in particolar modo con l'INVALSI;
- curare la tempestività, l'integrità e la completezza dell'immissione dei dati richiesti dal Sistema Informativo e il loro costante aggiornamento inserendo in piattaforma report, e statistiche di sua competenza;
- sostenere esperti, tutor e personale amministrativo nelle interazioni con le diverse sezioni del Sistema Informativo;
- Valutare la coerenza dei percorsi formativi con il PTOF;
- Relazionare al Collegio Docenti i risultati raggiunti.

Il referente per la valutazione è membro del Gruppo Operativo di Progetto (G.O.P).

Articolo 4. Impegno orario e compenso

Per il progetto 10.1.1A è previsto un impegno pari a 10 ore, per il progetto 10.2.2A pari a 40 ore, per un tot. di n. 50 ore.

Il compenso orario per il valutatore è di € 23,22 lordo stato ad ora. Tale compenso comprende tutti gli oneri fiscali, previdenziali e assistenziali a carico di ambedue le parti (Amministrazione e Esperto) come previsto dal CNL tabella 5 personale docente interno. Il compenso potrà subire variazioni in proporzione al numero di alunni effettivamente frequentanti, e sarà corrisposto ad avvenuta liquidazione da parte dell'Autorità di Gestione dei fondi relativi all'azione

Articolo 5. Candidatura

Gli interessati dovranno produrre apposita candidatura utilizzando l'apposito modello allegato al presente avviso, allegato A, allegando curriculum vitae e tabella di valutazione compilata, allegato B.

Inoltre sarà necessario esprimere l'autorizzazione al trattamento dei dati personali ai sensi del D. Lgs. 196/2003.

La domanda di candidatura dovrà essere inviata esclusivamente a mezzo mail all'indirizzo: tais037007@istruzione.it, indicando nell'oggetto "Candidatura PON Referente per la valutazione" entro e non oltre le ore **09:00 del giorno 13/11/2021**.

Articolo 6. Trattamento dei dati personali

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

I diritti dei candidati sono elencati dagli art.15 al 22 GDPR UE 679/2016. Titolare del trattamento è l'I.I.I.S. "Majorana" di Martina Franca (TA) e il Responsabile del trattamento è il Dirigente Scolastico Prof.ssa Anna Maria Gabriella Mele.

Articolo 7. Pubblicizzazione

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

Allegati:

1. Allegato A – Domanda di partecipazione alla selezione;
2. Allegato B – Tabella di (auto) valutazione

La Dirigente Scolastica
Prof.ssa Anna Maria Gabriella Mele

Il presente documento è firmato
digitalmente ai sensi del D.Lgs. 82/2005