



TRINITY
COLLEGE LONDON
Provisional Exam Centre 59612



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE, DELL'UNIVERSITA' E DELLA RICERCA
UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER IL LAZIO

I.C. SAN VITTORINO - CORCOLLE

Via Spinetoli, 96 - 00132 - ROMA

☎062203507 - fax062203507

e-mail rmic8cn00v@istruzione.it pec rmic8cn00v@pec.istruzione.it

codice univoco fatturazione elettronica: UF1ZLY

C.F. 97616430589 C.M. RMIC8CN00V



Roma, 16/09/2019
CIRC 16

A tutto il Personale
dell'IC San Vittorino-Corcolle

A tutto il Personale
delle Istituzioni scolastiche della Provincia di Roma
via mail: comprensivi.rm@istruzione.it
superiori.rm@istruzione.it
elementari.rm@istruzione.it
medie.rm@istruzione.it

Al sito WEB

OGGETTO: RICHIESTA AGLI INTERNI DISPONIBILITA' PER PROGETTI PTOF A.S. 2019-2020

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

- Visto l'art. 25, c. 2 del D.Lgs. 165/2001;
- Vista la Legge 241/1990;
- Vista la Legge 59/97;
- Visto il DPR 275/99;
- Visto il D.I. 129/2018;
- Visto l'art. 7, c.6, del D.Lgs 30 marzo 2001, n. 165;
- Vista la Circolare n. 2/08 del Dipartimento della Funzione Pubblica;
- Visto il Regolamento di Istituto per l'attività negoziale;
- Visto il PTOF;
- Visto il Programma Annuale e.f. 2019;
- Rilevata la necessità di nominare degli esperti per la realizzazione dei progetti "A scuola con i Re", "Abilitiamoci giocando", "Giocare per apprendere", "Coding e robotica percorsi da 1 a 4", inseriti nel PTOF;

CHIEDE

prima di procedere alla valutazione delle candidature degli esperti esterni, se ci siano tra i docenti in servizio in questa Amministrazione, tra il personale dell'IC "San Vittorino-Corcolle" in via prioritaria, e in subordine tra il personale di tutte le altre Istituzioni scolastiche della provincia di Roma, persone disponibili ad essere utilizzate in qualità di docenti esperti nelle attività in oggetto, in riferimento anche a quanto previsto dagli artt. 32 e 35 del CNL Comparto Scuola vigente in materia di collaborazioni plurime. **Le candidature, compilate sul modulo allegato alla presente e corredate da CV, dovranno pervenire entro e non oltre il 26/09/2019.** In caso di più domande per uno stesso incarico i criteri di selezione saranno i seguenti (come da delibera del Consiglio di Istituto del 29/09/2016):

- 1) Studi specifici nel settore richiesto dal progetto: 40 punti (in caso di più candidati varrà il titolo di istruzione superiore, in caso di parità la più alta votazione conseguita nell'esame finale del corso di studi).
- 2) Esperienze professionali maturate nel campo richiesto dal progetto : 10 punti per ogni anno fino ad un massimo di 40 punti.
- 3) Esperienze lavorative nel grado di scuola richiesto dal progetto: 10 punti per ogni anno fino ad un massimo di 20 punti.

I progetti da realizzare sono i seguenti:

1) "A scuola con i Re" per alunni di Sc. Infanzia, Primaria e Secondaria I grado. Orario scolastico o extrascolastico.

Il progetto ha l'obiettivo di educare, rieducare e formare attraverso il gioco degli scacchi e il contesto scacchistico (psicomotricità su scacchiera gigante, interdisciplinarietà didattica e pratica degli scacchi). Intende sviluppare gli aspetti metacognitivi, cognitivi, affettivi, relazionali, etici e sociali attraverso il gioco, senza mirare all'insegnamento del gioco in sé.

Per la Scuola dell'Infanzia pensato come contesto ludico, in cui l'obiettivo non è giocare a scacchi ma introdurre concetti nuovi di tipo numerico, spaziale e temporale e implementare la capacità di movimento, coding (pensiero computazionale) narrative e grafico-pittoriche.

Per la Scuola Primaria, mediante il gioco degli scacchi si può promuovere consapevolezza del proprio modo di apprendere, la concentrazione e l'attenzione, al fine di "imparare a imparare", riconoscere le difficoltà, gli errori e le strategie per superarli.

Per la Scuola Secondaria, attraverso il contesto scacchistico si possono rafforzare i processi di risoluzione dei problemi, pianificare (pensiero computazionale e metodo di studio) e presa di decisione attiva e responsabile (problem solving, decision making e coding).

Gli incontri avranno cadenza settimanale.

Contenuti

Sc. Infanzia: stimolare il gioco di finzione tra pari, eseguire un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale, inventare storie e drammatizzarle, ascolto di storie cogliendone il senso globale, localizzare la propria posizione sulla scacchiera gigante ecc.

Sc. Primaria: attività legate al contesto scacchistico ma anche alle diverse discipline e che pongono in rilievo l'utilizzo di diverse forme di intelligenza e del coding.

Sc. Secondaria I grado: si richiede l'uso di più complessi e adeguati materiali didattici con particolare attenzione ai processi di problem solving, decision making e coding

Attività: 10 incontri a classe a cadenza settimanale della durata di 1h. Il progetto prevede tre diversi momenti educativi: spiegazione interdisciplinare, teoria scacchistica, pratica degli scacchi.

Materiali forniti gratuitamente dall'esperto

Personale: I gruppi dovranno essere condotti da personale qualificato con formazione psicopedagogica, abilitati e iscritti all'albo FSI e/o UISP Coordinamento scacchi.

2) "Abilitiamoci giocando " per alunni di Sc. Infanzia e Primaria. Orario scolastico.

Il progetto propone lo sport come canale migliore per l'integrazione, l'abbattimento di barriere culturali e razziali. Le lezioni previste intendono permettere agli alunni di sperimentare situazioni diverse, imparare a conoscere se stessi, acquisire abilità e fiducia in sé, nell'altro e nel gruppo, sentendosi parte di un insieme di persone con abilità diverse, ma con lo stesso fine, il divertimento.

Il progetto è rivolto a tutte le classi, nell'ottica dell'inclusione, a normodotati e diversamente abili con qualsiasi patologia con obiettivi prettamente ludici e di integrazione.

Le lezioni saranno differenziate a seconda del grado d'età dei bambini distinguendo tra infanzia e primaria, e nella primaria stessa creare gruppi di 1-2 classe e 3-4-5- classe.

I due progetti infanzia e primaria saranno indipendenti tra loro e dove ce ne fosse esigenza si potrà preferire anche solo una delle due.

Obbiettivi formativi

Permettere ad ogni bambino di sperimentare situazioni diverse,

Acquisire abilità e fiducia in se stesso, nell'altro e nel gruppo

Attraverso un'educazione sportiva inclusiva, far vivere la percezione che la diversità è una ricchezza e un rinforzo positivo.

Contenuti

Sc. Infanzia: il percorso verterà sulla lettura di un libro dove i bambini saranno i protagonisti della storia e potranno vivere attraverso il gioco la storia ascoltata. Alcune lezioni verranno costruite, sempre attraverso il gioco, sull'apprendimento base della LIS Lingua dei segni, in modo da fornire agli alunni alcuni segni di una lingua a loro sconosciuta, che li porterà ad abbattere iniziali barriere comunicative, laddove incontreranno in classe o fuori l'ambiente scolastico, compagni sordi.

Sc. Primaria: le lezioni si baseranno su giochi di squadra, in cui verranno creati dei gruppi di lavoro, composti da ragazzi con diverse abilità. Anche per queste classi è previsto l'apprendimento della LIS base, attraverso l'interazione sportiva.

Attività: il progetto si articolerà in lezioni della durata di un'ora per sezione o gruppo che aderirà, per un numero di settimane da concordare.

Personale: gli operatori saranno uno o due per gruppo.

A fine percorso, verrà proposto un lavoro finale, come risultato del lavoro svolto e sarà presentato come ultima lezione.

3)“Giocare per apprendere” per alunni di Sc. Infanzia e Primaria di via Spinetoli. Orario scolastico

Il progetto prevede un esperto, laureato in Scienze Motorie e/o riconosciuto dal CONI, che in collaborazione con il docente di classe organizzerà delle attività motorie e delle lezioni interdisciplinari, specifiche per le varie fasce di età. Il progetto ha come obiettivo lo sviluppo motorio in ogni suo aspetto ma anche lo sviluppo relazionale, sempre in un'ottica inclusiva, ludica e creativa. Le lezioni interdisciplinari verteranno sull'educazione stradale e sull'educazione alimentare e l'igiene personale. A conclusione dell'anno scolastico prevede un evento conclusivo dimostrativo, una festa dello sport, dove le famiglie giocheranno insieme ai loro bambini in palestra.

Il progetto ha i seguenti obiettivi: attraverso le attività educative e didattiche unitarie proposte, il bambino sarà in grado di riconoscere le varie parti del corpo, collocarsi in posizioni diverse, muoversi secondo una direzione, partecipare al gioco collettivo.

Scuola Infanzia: attività per bambini dai 3 ai 5 anni compresi i diversamente abili, privilegiando il divertimento e la socializzazione. Il servizio non sostituisce l'operato dell'insegnante ma lo arricchirà di cooperazione insegnante-tecnico per un lavoro programmato e correlato didatticamente con altre discipline.

Nello sviluppo delle unità didattiche la maggiore attenzione sarà rivolta all'aspetto coordinativo, alle condotte motorie primarie e allo sviluppo della creatività e dell'autonomia del bambino, attraverso la sensibilizzazione nei giochi di collaborazione e di rispetto delle regole.

Le attività dovranno offrire:

- situazioni gioiose per misurare l'efficienza della propria corporeità
- occasioni per confrontarsi con gli altri
- situazioni organizzative dove il singolo realizza l'integrazione nel gruppo e apprezza il contributo degli altri esprimendo le proprie potenzialità
- possibilità di apprezzare gli aspetti positivi dell'attività motoria e dello sport
- integrazione dei diversamente abili nel gruppo attraverso le lezioni inclusive

La programmazione didattica mira alle seguenti finalità:

- Sviluppare le capacità relative alle funzioni senso-percettive
- Consolidare ed affinare gli schemi motori di base
- Sviluppare coerenti comportamenti relazionali

A fine progetto è prevista la giornata dedicata alla festa dello sport, in cui i bambini saranno coinvolti dagli esperti nell'esecuzione dei giochi e delle abilità acquisite durante l'anno e verrà data opportunità anche ai genitori di partecipare attivamente alla festa con momenti di gioco da svolgere con i propri figli in palestra.

Scuola Primaria: opportunità di praticare l'attività motoria nella scuola primaria secondo itinerari previsti dalle indicazioni nazionali e dell'autonomia scolastica. Il progetto prevede il coinvolgimento di tutti gli alunni ed alunne per l'acquisizione e la diffusione di una cultura motoria, fisica e sportiva nella scuola, l'acquisizione di competenze teoriche e pratiche proprie degli sport individuali e di squadra, delle metodologie e tecniche operative, compresi gli adattamenti e le peculiarità per i diversamente abili.

Questo progetto, grazie alla cooperazione dell'esperto motorio con l'insegnante scolastico, favorirà l'interdisciplinarietà tra l'attività motoria e le altre discipline.

Obiettivi generali: gli obiettivi generali di tipo MOTORIO avranno il fine di permettere ai bambini di acquisire ed eseguire le principali condotte motorie: coordinazione dei movimenti, lateralizzazione, organizzazione spazio-temporale, percezione del corpo e acquisizione dello schema corporeo. Gli obiettivi di RELAZIONE, permetteranno ai bambini il raggiungimento dell'accettazione di sé, della collaborazione, della socializzazione e del rispetto delle regole.

Obiettivi specifici: attraverso le attività educative e didattiche unitarie proposte, il bambino sarà in grado di riconoscere e denominare le varie parti del corpo; collocarsi in posizioni diverse, in rapporto ad altri o ad oggetti; muoversi secondo una direzione controllando la lateralità e adattando gli schemi motori in funzione di parametri spaziali e temporali ; partecipare al gioco collettivo, rispettando indicazioni e regole; coordinare e collegare in modo fluido il maggior numero possibile di movimenti naturali; avere consapevolezza del proprio corpo, sia in situazione statica che in movimento.

Per ogni classe sono previsti obiettivi d'apprendimento specifici. Anche per la primaria, fine progetto è prevista la festa dello sport.

Attività: Num. 1 lezioni settimanali da 60' per ogni classe-sezione. Numero di esperti variabile a seconda del numero di classi aderenti. Evento conclusivo finalizzato a promuovere il gioco-sport

4)“Coding e Robotica di base e avanzata”. 4 percorsi in orario extrascolastico.

a) “Coding e Robotica di base” per alunni della Sc. Secondaria di I grado. N°1 esperto

Il progetto, attraverso un approccio modulare e l'uso di strumenti quali il Coding e la Robotica educativa, è finalizzato allo sviluppo del Pensiero Computazionale. A partire dalla robotica si introdurranno i concetti principali del Coding inteso come strumento che favorisce l'atto creativo. Gli alunni avranno anche la possibilità di confrontarsi con gli attuali usi della robotica e di comprendere meglio i propri interessi e le proprie aspirazioni legate al mondo della tecnologia.

Obiettivi: miglioramento delle competenze logico-algoritmiche e della capacità di risolvere creativamente problematiche di vario tipo; sviluppo di competenze nel problem-posing e problem-solving; conoscenza della programmazione di base (coding) e del suo ruolo nella robotica; miglioramento dell'integrazione e potenziamento della pratica di gruppo attraverso apprendimento cooperativo e l'esecuzione di varie attività pratiche.

Attività:

Modulo 1: Introduzione al pensiero computazionale e relativi approfondimenti basati sulla costruzione di algoritmi relativi ad oggetti fisici e situazioni specifiche. Introduzione al Coding e alla Robotica.

Modulo2: Introduzione ai costrutti di programmazione di base delle piattaforme di Coding disponibili e della programmazione unplugged.

Modulo3: Applicazione delle conoscenze/competenze acquisite per l'esecuzione di attività di base tramite i robot precedentemente assemblati ed adeguatamente programmati. Esecuzione di attività ludiche/ricreative create e/o migliorate dagli stessi allievi.

b) “Coding e Robotica di base” per alunni della Sc. Primaria classi 4^ e 5^. N°1 esperto

Il progetto, attraverso un approccio modulare e l'uso di strumenti quali il Coding e la Robotica educativa, è finalizzato allo sviluppo del Pensiero Computazionale a partire dai concetti di base dell'informatica già eventualmente noti, esplorando in modo fantasioso e divertente gli elementi fondamentali della Programmazione mediante strumenti didattici innovativi quali i robot .

Obiettivi: sperimentare metodologie di peer tutoring: ideare, progettare e realizzare giochi/attività in modo autonomo e cooperativo; riconoscere gli elementi fondamentali di un robot e le sue caratteristiche; essere a conoscenza dei vari linguaggi di programmazione per la gestione di robot.

Attività:

Modulo 1: introduzione al pensiero computazionale e relativi approfondimenti basati sull'analisi ed eventualmente la definizione di algoritmi relativi ad oggetti fisici e situazioni specifiche. Introduzione al Coding e alla Robotica.

Modulo2: introduzione alle istruzioni di programmazione di base delle piattaforme di Coding disponibili e della programmazione unplugged.

Modulo3: Esecuzione di attività ludiche/ricreative create e/o migliorate dagli stessi allievi che utilizzano i robot adeguatamente programmati.

c) “Coding e Robotica avanzata” per alunni della Sc. Secondaria di I grado. N°1 esperto

Il progetto, attraverso un approccio modulare e l'uso di strumenti quali il Coding e la Robotica educativa, è finalizzato allo sviluppo del Pensiero Computazionale. A partire dai concetti di Programmazione e Robotica già acquisiti, gli allievi avranno la possibilità di approfondire le proprie conoscenze nel mondo della robotica e ne sperimenteranno alcune applicazioni in vari campi nel mondo produttivo, tradotte in gare/attività ludiche assegnate dal docente e/o direttamente da loro scelte/ideate.

Obiettivi: Miglioramento /potenziamento delle competenze logico-algoritmiche e risoluzioni creative di problematiche di vario tipo; affinamento delle competenze di problem-posing e problem-solving, conoscenza della programmazione avanzata (Coding) e del suo ruolo nella robotica applicata; miglioramento dell'integrazione e potenziamento della pratica di gruppo attraverso l'apprendimento cooperativo e l'esecuzione di attività pratiche.

Attività:

Modulo 1: introduzione ai principi di gestione di particolari attività che presentano problematiche di varia natura (ad es. esplorazione spaziale, Emergenza, ecc) con tecnologie digitali. Utilizzo e configurazione dei robot nella progettazione di apposite missioni legate alle problematiche di maggior interesse per gli allievi.

Modulo2: introduzione/approfondimento alle istruzioni avanzate delle piattaforme di Coding disponibili necessarie per la realizzazione delle missioni.

Modulo3: applicazione delle conoscenze/competenze acquisite per l'esecuzione di attività ludiche/ricreative create e/o migliorate dagli stessi allievi, tramite i robot precedentemente progettati, assemblati e adeguatamente programmati.

d) “Coding e Robotica di base” per n°18 adulti. N°1 esperto

Il progetto, attraverso un approccio modulare e l'uso di strumenti quali il Coding e la Robotica educativa, è finalizzato allo sviluppo del Pensiero Computazionale. A partire dalla robotica si introdurranno i concetti principali del Coding inteso come strumento che favorisce l'atto creativo. Gli allievi avranno anche la possibilità di approfondire le proprie conoscenze nel mondo della robotica e ne sperimenteranno alcune applicazioni nei campi del mondo produttivo individuati in modo congiunto.

Obiettivi: Miglioramento /potenziamento delle competenze logico-algoritmiche e risoluzioni creative di problematiche di vario tipo; affinamento delle competenze di problem-posing e problem-solving, conoscenza della programmazione (Coding) e del suo ruolo nella robotica applicata; miglioramento dell'integrazione e potenziamento della pratica di gruppo attraverso l'apprendimento cooperativo.

Attività:

Modulo 1: Introduzione al pensiero computazionale e relativi approfondimenti basati sulla costruzione di algoritmi relativi ad oggetti fisici e situazioni specifiche. Introduzione ai principi fondamentali del Coding e della Robotica. Individuazione congiunta degli argomenti/attività da approfondire.

Modulo2: Introduzione/approfondimento dei costrutti di base e avanzati delle piattaforme di Coding disponibili necessarie per le attività del corso.

Modulo3: Applicazione delle conoscenze/competenze acquisite per l'esecuzione di attività di base tramite i robot precedentemente assemblati ed adeguatamente programmati. Esecuzione di attività ludiche/ricreative create e/o migliorate dagli stessi allievi.

Ogni percorso prevede un numero minimo di 18 alunni per 15 ore totali.

L'esperto deve essere dotato di adeguato laboratorio di robotica educativa (minimo 6 robot)

NB: Le schede dettagliate dei progetti, con obiettivi e competenze attese, sono visionabili in segreteria.

Gli interessati dovranno far pervenire a questo Istituto via mail/pec entro il 26/09/2019 il proprio CV, copia firmata di documento di identità valido e modulo allegato alla presente.

Il Dirigente Scolastico
dott.ssa Caterina Biafora
firmato digitalmente ai sensi del CAD
e norme connesse

**OGGETTO: CANDIDATURA PER LA SELEZIONE DI PERSONALE ESPERTO, INTERNO/ESTERNO (cancellare la voce che non interessa)
ALL'ISTITUTO COMPRENSIVO, PER I SEGUENTI PROGETTI:**

Il/la sottoscritto/a _____ nato/a a _____ il _____

Codice Fiscale _____ documento n° _____ residente

a _____ indirizzo _____ telefono n° _____

e-mail _____ rappresentante legale della _____

_____ P.IVA _____ indirizzo sede legale _____

CHIEDE

di partecipare alla selezione di personale esterno per la realizzazione dei progetti in oggetto, indicati nella CIRCOLARE INTERNA N° _____ ovvero determina a contrarre prot. n° _____ del _____ e nell'avviso pubblico prot. n° _____ del _____, entrambi pubblicati sul sito istituzionale di codesto Istituto (cancellare le voci che non interessano),

DICHARA

ai sensi del DPR 445/2000, sotto la propria responsabilità e consapevole delle conseguenze civili e penali di false dichiarazioni, di possedere i seguenti requisiti richiesti dalla suddetta selezione.

- 1) Studi specifici nel settore richiesto dal progetto: 40 punti (in caso di più candidati varrà il titolo di istruzione superiore, in caso di parità la più alta votazione conseguita nell'esame finale del corso di studi).
- 2) Esperienze professionali maturate nel campo richiesto dal progetto : 10 punti per ogni anno fino ad un massimo di 40 punti.
- 3) Esperienze lavorative nel grado di scuola richiesto dal progetto: 10 punti per ogni anno fino ad un massimo di 20 punti.

1) Studi specifici nel settore richiesto dal progetto (40 punti)	Titolo	Votazione conseguita

2) Esperienze professionali maturate nel campo richiesto dal progetto (10 punti per ogni anno fino a max 40 punti)		anno
3) Esperienze lavorative nel grado di scuola richiesto dal progetto. Indicare tipo di esperienza e nome istituto (10 punti per ogni anno fino a un massimo di 20 punti)		anno

DICHIARA INOLTRE

- 4) di essere in possesso della cittadinanza italiana o di uno degli Stati membri dell'Unione europea;
- 5) di godere dei diritti civili e politici;
- 6) di 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 giudiziario;
- 7) di essere a conoscenza di non essere sottoposto a procedimenti penali;
- 8) l'insussistenza di situazioni, anche potenziali, di conflitto di interessi;
- 9) di acconsentire alla pubblicazione del proprio CV sul sito istituzionale della scuola;
- 10) di impegnarsi a fornire alla scuola, prima dell'inizio delle attività del progetto, adeguato certificato di antipedofilia in corso di validità (per dipendenti PA esso verrà richiesto dalla scuola al Casellario Giudiziario);
- 11) che in caso di necessità di rescissione del contratto da parte dell'esperto per sopraggiunti imprevisti motivi, questi svolgerà comunque le attività in corso, assicurando la continuità del servizio fino a stipula di nuovo contratto con un terzo;
- 12) di accettare la eventuale rescissione dal contratto da parte dell'Istituzione scolastica in ogni momento la scuola lo ritenesse opportuno, senza richiesta di alcun tipo di risarcimento e preavviso;
- 13) di mantenere il costo inalterato per l'intero anno scolastico, senza ulteriori richieste a _____ qualsiasi titolo;
- 14) il numero minimo di alunni partecipanti richiesto per dare avvio all'attività è _____
- 15) di _____ presentare _____ alla _____ scuola _____ la _____ seguente _____ offerta _____ migliorativa

Il/la sottoscritto/a ALLEGA CURRICULUM VITAE e, ai sensi del GDPR 679/16 e del DLgs 196/2003, autorizza codesto Istituto a trattare i propri dati esclusivamente per i fini di cui alla presente domanda e per l'eventuale successiva gestione giuridica ed economica dell'incarico assegnato.

Roma, _____

Firma
