



**Ministero dell'istruzione, dell'università e della ricerca**

Istituto Comprensivo Como Centro Città  
Via Gramsci,6 - 22100 COMO  
Tel.+39 031267504 – 0312450760 - Fax.+39 031261011  
email: [coic852008@istruzione.it](mailto:coic852008@istruzione.it)  
posta certificata: [coic852008@pec.istruzione.it](mailto:coic852008@pec.istruzione.it)



**AVVISO DI SELEZIONE PERSONALE INTERNO PER N. 1 INCARICO DI FIGURA DI SUPPORTO** - progetto PONFSE "La scuola che vorrei" codice identificativo 10.2.2A-FSEPON-LO-2017-151 CUP H15B17000550007 – **DETERMINA A CONTRARRE**

**IL DIRIGENTE SCOLASTICO**

VISTO Il Decreto Interministeriale 1 febbraio 2001 n. 44, relativo al "Regolamento concernente le Istruzioni generali sulla gestione amministrativo-contabile delle istituzioni scolastiche";

VISTO Il Regolamento di istituto approvato con la delibera n. 23 del 27 settembre 2017 che stabilisce i criteri per la disciplina degli incarichi agli esperti esterni/interni;

VISTO l'avviso pubblico 1953 del 21/02/2017 Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020. Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE). Obiettivo Specifico 10.2 – Miglioramento delle competenze chiave degli allievi anche mediante il supporto dello sviluppo delle capacità di docenti, formatori e staff.

Azione 10.2.1 Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia (linguaggi e multimedialità –espressione creativa espressività corporea); Azione 10.2.2. Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base (lingua italiana, lingue straniere, matematica, scienze, nuove tecnologie e nuovi linguaggi, ecc.);

VISTO il Progetto redatto e deliberato dal Collegio dei docenti del 15/05/2017 e dal Consiglio di Istituto con delibera n. 8 del 26/04/2017 per la realizzazione dei progetti relativi ai Fondi Strutturali Europei-Programma Operativo Nazionale "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" - 2014 – 2020";

PRESO ATTO della nota MIUR prot.n. AOODGEFID/38450 del 29/12/2017 e dell'elenco dei progetti autorizzati per la regione Lombardia;

VISTA la nota MIUR prot.n. AOODGEFID/200 del 10/01/2018 di formale autorizzazione dei progetti "Piccoli passi verso grandi competenze" e "La scuola che vorrei" e relativo impegno di spesa di codesta Istituzione Scolastica;

VISTI i Regolamenti Unione Europea e tutta la normativa di riferimento per la realizzazione del suddetto progetto;

VISTE le indicazioni del MIUR per la realizzazione degli interventi;

VISTA il Programma Annuale Esercizio Finanziario 2018 approvato in data 7/02/2018 con delibera del Consiglio di istituto n. 37;

VISTA la nota MIUR AOODGEFID/34815 del 2 agosto 2017 Fondi Strutturali Europei-Programma Operativo Nazionale "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento "2014-2020 - Attività di formazione - Iter di reclutamento del personale " esperto" e relativi aspetti di natura fiscale, previdenziale e assistenziale

VISTA la nota MIUR prot. 38115 del 18/12/2017;

RILEVATA l'esigenza di reclutare figure di supporto per la realizzazione dei moduli previsti nel progetto

### DETERMINA

**Art. 1** che le premesse fanno parte integrante e sostanziale del presente provvedimento.

**Art. 2** Di avviare una procedura di selezione comparativa, attraverso la valutazione dei curriculum, per la selezione della figura di supporto per il progetto PONFSE "La scuola che vorrei" codice identificativo 10.2.2A-FSEPON-LO-2017-151 **CUP H15B17000550007**

**Art. 3** Il compenso previsto è di 2.325,78 lordo stato. Il pagamento avverrà, nei limiti del massimale di spesa autorizzato, alla conclusione delle attività sulla base delle ore effettivamente prestate e nel limite di quelle autorizzate dall'autorità di gestione, ivi incluse le relazioni sull'attività svolta e la relativa registrazione delle medesime sul sistema informativo, previo accreditamento delle somme da parte dell'Autorità di gestione. Non saranno prese in considerazione eventuali richieste di interessi legali e/o oneri di alcun tipo per ritardi nei pagamenti indipendenti dalla volontà di quest'Istituzione Scolastica. Sui compensi, da corrispondere con riferimento alle ore effettivamente svolte, saranno applicate le ritenute fiscali nella misura prevista dalle vigenti disposizioni di legge.

**Art. 4** La selezione degli esperti avverrà ad insindacabile giudizio di commissione appositamente costituita, attraverso la comparazione dei curricula dei candidati con riferimento criteri indicati nella tabella 1. Si precede all'assegnazione dell'incarico anche in presenza di un solo candidato purché in possesso dei requisiti richiesti.

TITOLI VALUTABILI	PUNTI
Laurea specialistica o vecchio ordinamento 110 con lode: 12 punti 110 - 106: 10 punti 105 -101: 8 punti Pari o inferiore a 100: 5 punti	Max 12 p.
Laurea Triennale <i>(Solo se non si è in possesso di laurea specialistico o vecchio ordinamento)</i> 110 con lode: 7 punti 110 - 106: 5 punti 105 -101: 3 punti Pari o inferiore a 100: 2 punti	Max 7 p.

Specializzazioni post-lauream: perfezionamenti, master e abilitazioni (1 punto per ogni titolo) <i>(Specificare i singoli titoli)</i>	Max 3 p.
Competenze informatiche (ECDL, Ei pass-7, Cisco) 3 punti per ogni certificazione <i>(Specificare le certificazioni)</i>	Max 9 p.
Esperienza di gestione della piattaforma GPU (2 punti per ogni esperienza max 10) <i>(specificare le esperienze)</i>	Max 20 p.
Attività di coordinatore/referente/tutor in progetti (2 punti per esperienza ) <i>(specificare le esperienze)</i>	Max 10 p.
Esperienze concluse di Facilitatore o valutatore in progetti PON/FSE (2 punti per esperienza) <i>(specificare le esperienze )</i>	Max 10 p.
Esperienze di tutor PON/POR in progetti FSE. (2 punti per esperienza) <i>(specificare le esperienze)</i>	Max 10 p.
Incarichi di Funzione Strumentale e/o di supporto alla Dirigenza (2 punti per esperienza) <i>(specificare le esperienze)</i>	Max 10 p.

**Art. 5** Ai sensi dell'art. 31 del D.Lgs 50/2016 e dell'art. 5 della legge 241/1990, il Responsabile del Procedimento è la dott.ssa Valentina Grohovaz, Dirigente scolastico.

Il Dirigente scolastico  
dott.ssa Valentina Grohovaz  
Documento informatico firmato  
digitalmente ai sensi del D.Lgs 82/2005  
CAD (art. 45- Valore giuridico della trasmissione),  
ss.mm.ii e norme collegate

## Schede di progetto

- **Competenze di base**

Nome del progetto	Matematica
Obiettivi del progetto	<p>Il percorso di 30 ore sarà suddiviso in moduli da 10 ore. Titolo primo sotto modulo: GIOCHI DI STRATEGIA</p> <p>I protagonisti di questo percorso saranno alcuni semplici giochi di strategia come il tris, i giochi nim, hex... Gli studenti avranno l'occasione di provare i giochi in prima persona, per poi studiarli e analizzarli individuando strategie e mosse ottimali. Gli studenti verranno guidati nelle loro riflessioni fino a scoprire come si possano affrontare sempre giochi di questo tipo, come si possa insegnare ad un computer a giocarci, quali situazioni della vita quotidiana possano essere risolte in modo simile.</p> <p>Titolo secondo sotto modulo: TRUCCHI DI MATEMAGIA</p> <p>Durante questo percorso esploreremo giochi di carte, indovinelli e rompicapi da risolvere con l'aiuto della matematica. Gli studenti verranno guidati a replicare i trucchi, studiarli e analizzarli per scoprire grazie a quali regole matematiche funzionino. Attraverso questi "trucchi magici" ci sarà l'occasione di ripassare le proprietà dei numeri, introdurre i concetti algebrici di equazione e incognita, potenziare le abilità logiche e di problemsolving.</p> <p>Titolo terzo sotto modulo: AUTOMI CELLULARI</p> <p>In questo percorso verranno presentati gli automi cellulari come strumento per creare semplici modelli di fenomeni di diffusione. Gli studenti avranno così l'opportunità di vedere la matematica "in azione": dalla descrizione di un problema concreto, si passerà alla costruzione di un modello astratto che permetta di fare esperimenti e individuare proprietà. Verranno inoltre introdotti alcuni elementi di programmazione per permettere agli studenti di lavorare con maggiore autonomia sui diversi problemi.</p>

Nome del progetto	Magica Matematica
Obiettivi del progetto	<p>Il progetto, mira a:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• sviluppare la capacità di ProblemSolving;</li> <li>• Incoraggiare il pensiero matematico;</li> <li>• Incoraggiare e fornire strategie alternative a coloro che incontrano difficoltà nella matematica.</li> </ul> <p>Utilizzare processi pedagogici di tipo operativo, visivo e simbolico, quindi lavorare sull'aspetto più stimolante della matematica, rendendo l'aula un 'luogo del fare' dove si sviluppa il pensiero computazionale, la creatività e l'attivismo pedagogico. La didattica sarà di tipo laboratoriale, con lo studente al centro, per permettere l'apprendimento significativo, rendere gli alunni indipendenti nello studio e permettere loro di esprimere il loro potenziale da soli e in gruppo.</p> <p>In particolare gli argomenti affrontati saranno:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Creiamo un gioco di società con i numeri naturali e le frazioni imparando a collegarle con i numeri che rappresentano;</li> <li>• Divertiamoci con i monomi: giocando si impara;</li> <li>• La Psicogeometria e il computer ci aiutano con la geometria.</li> </ul>

	La didattica vedrà l'uso delle tecnologie e dei linguaggi multimediali per rafforzare anche le competenze digitali dei ragazzi che devono saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico i supporti informatici.
--	--

<b>Nome del progetto</b>	<b>L'osservazione del cielo</b>
Destinatari	Scuola primaria
Obiettivi del progetto	<p>Come si osserva il cielo? Come si faceva prima che Galileo inventasse il telescopio? Di cosa sono fatte le stelle? Lo scopo del laboratorio è quello di realizzare un percorso che parta dagli elementi chiave della visione per arrivare all'osservazione del cielo con un telescopio. I partecipanti realizzeranno uno spettroscopio con materiali semplici per osservare lampadine di uso quotidiano, lampade spettrali e l'emissione luminosa delle sostanze (saggi alla fiamma) in modo da comprendere come si osservano le stelle.</p> <p>Lavoreranno sulla visione e sulle lenti, misurandone le proprietà e studiando il modo in cui si forma l'immagine, per costruire il modello di un occhio e attraverso un microscopio USB capire come vengono "prodotti" i colori. Utilizzando le lenti costruiranno semplici strumenti ottici (microscopio e telescopio) per capire come si ingrandiscono oggetti piccoli e vicini oppure oggetti lontani. Osserveranno il cielo con un telescopio professionale per poi viaggiare all'indietro nel tempo e costruire un astrolabio che rappresenti la volta celeste, utilizzando in modo "intuitivo" elementi chiave della matematica (le funzioni trigonometriche).</p> <p>Il prodotto finale del laboratorio sarà il racconto multimediale di tutto quanto è stato fatto, in modo che le singole "ricette" possano essere riutilizzate dai docenti nei percorsi curriculari.</p>

<b>Nome del progetto</b>	<b>Scienza e arte</b>
Destinatari	Scuola primaria
Obiettivi del progetto	<p>Ci sono dipinti che sembrano vivi, altri con colori stupendi, altri ancora che cambiano a seconda della posizione da cui li osservi. Che ruolo ha la luce nella nostra percezione? Come possono i nostri occhi ingannarci? I partecipanti al laboratorio seguiranno un percorso che parte dalla nostra percezione visiva osservando come la luce possa cambiare forma e colore di ciò che osserviamo; costruiranno delle illusioni ottiche per dimostrare come il nostro cervello funziona. Infine passeranno dalla percezione visiva a qualcosa di non osservabile con gli occhi: useranno infatti i raggi X di un tubo didattico dell'Università dell'Insubria per effettuare misure di fluorescenza in modo da identificare gli elementi che compongono colori che si assomigliano, in una attività da veri e propri ricercatori.</p>

<b>Nome del progetto</b>	<b>Fisica e sport</b>
Destinatari	Secondaria di I grado
Obiettivi del progetto	<p>Come fa un saltatore in alto a superare i 2.40m? E uno in lungo ad arrivare a quasi 9m? Come fa un giocatore di basket a realizzare un tiro da tre, un calciatore a segnare un rigore e un lanciatore di baseball a tirare una palla ad effetto? Si tratta di fisica! Il laboratorio porterà i partecipanti a studiare come le leggi della fisica possano aiutare i campioni a diventare più campioni. I ragazzi effettueranno delle riprese di azioni tipiche di questi sport e le analizzeranno utilizzando il programma tracker( <a href="http://physlets.org/tracker/">http://physlets.org/tracker/</a>). Otterranno le leggi dei moti grazie alla possibilità di visualizzare le diverse grandezze tramite grafici, misureranno elementi quali la forza impressa alla palla in una battuta di pallavolo, studieranno il centro di massa e come varia in funzione della posizione delle diverse parti del</p>

	corpo durante un salto. Mescoleranno fisica e matematica in un ambito assolutamente quotidiano in cui le leggi non sono semplici formule scritte alla lavagna.
--	--

<b>Nome del progetto</b>	<b>Podcast@parini</b>
Destinatari	Secondaria di I grado
Obiettivi del progetto	<p>Il progetto nasce dall'idea di potenziare le abilità di Ascolto, Scrittura, Lettura e Parlato in L2 attraverso l'utilizzo di strumenti quali il podcast nella progettazione, realizzazione e pubblicazione di materiali elaborati in inglese dai ragazzi stessi sul blog della classe, su svariati argomenti di tipo personale o legati ad argomenti di studio o di civiltà, avvenimenti di attualità, ecc. L'archivio di attività di podcasting da loro realizzato sarà condiviso da tutta la scuola, per cui destinatari indiretti del progetto saranno tutti gli studenti degli altri plessi che non hanno partecipato alle attività. Questa attività di potenziamento si inserisce nel contesto del territorio, che, essendo vocato al turismo, ha bisogno che la popolazione conosca le lingue straniere anche per un eventuale inserimento nel campo del lavoro. Per questa ragione si è scelta la politica del "Bringyourowndevice" (BYOD) consentendo agli alunni di portare i propri dispositivi personali a scuola ed utilizzarli nella didattica. (azione #6 del PNSD) (Politiche attive per il BYOD).</p> <p>La nostra scuola che è "Centro Trinity", ossia sede autorizzata allo svolgimento di esami di lingua inglese, potrebbe offrire agli alunni l'opportunità di sostenere il "TrinityExamination in Spoken English" in sede.</p>

<b>Nome del progetto</b>	<b>English? Yes ,please</b>
Destinatari	Secondaria di I grado
Obiettivi del progetto	<p>Priorità cui si riferisce: Potenziare le competenze chiave e, di conseguenza, migliorare i risultati scolastici ottenuti dagli alunni</p> <p>Traguardo di risultato:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Far acquisire agli allievi della classe III della scuola secondaria di I grado, la competenza linguistico comunicativa al livello A2 del QCE</li> <li>2) Aumentare la percentuale di alunni rientranti nella fascia di valutazione medio-alta.</li> <li>3) Diffondere la partecipazione alle certificazioni europee da parte degli alunni dei due plessi della Secondaria di I grado</li> <li>4) Ridurre la varianza tra plessi</li> <li>5) Valorizzare le competenze e gli apprendimenti nella prospettiva del potenziamento delle eccellenze;</li> </ol> <p>Obiettivi generali: Il progetto si pone l'obiettivo di motivare ed incoraggiare gli alunni a conseguire futuri apprendimenti. La capacità di comunicare in lingua inglese, darà loro fiducia, favorendo il confronto e la condivisione di culture diverse, nel pieno rispetto delle diversità, favorirà il miglioramento dei rapporti interpersonali e comportamentali, nell'ottica di una sana e consapevole convivenza civile. Inoltre l'utilizzo di molteplici canali espressivi potenzierà l'uso delle nuove tecnologie.</p> <p>Obiettivi specifici:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Potenziamento delle conoscenze di base in lingua inglese.</li> <li>2) Sviluppo di competenze linguistiche: listening comprehension, speaking, oral interaction, reading comprehension (A2 Level of the Common European Framework of Reference).</li> <li>3) Preparazione linguistica specifica al fine di sostenere l'esame con</li> </ol>

	<p>certificazione esterna Trinity - ISE Foundation</p> <p>4) Comprensione dei principali punti di un discorso su argomenti familiari</p> <p>5) Capacità di interagire con scioltezza e spontaneità in una conversazione dialogica su argomenti specifici, motivando le proprie opinioni e riferiti a interessi personali o alla sfera quotidiana</p> <p>6) Sviluppo di elementari capacità di simplewriting di un testo</p> <p>7) Acquisizione di un lessico adatto a descrivere esperienze, eventi, a motivare e spiegare le proprie opinioni.</p> <p>8) Acquisizione di un lessico specifico relativo ad un argomento di discussione</p> <p>9) Arricchimento del proprio portfolio linguistico.</p> <p>10) Acquisizione di un approccio qualitativo allo studio</p> <p>Risultati attesi: I risultati attesi dalla realizzazione di tale Progetto nella nostra scuola riguarderanno:</p> <p>1) innalzamento dei livelli di istruzione;</p> <p>2) prevenzione dell'abbandono e la dispersione scolastica,</p> <p>3) pari opportunità di successo formativo, il potenziamento delle competenze linguistiche degli alunni;</p> <p>4) più elevate e diffuse capacità di apprendimento;</p> <p>5) ampliamentodell'offertaformativa</p>
--	--

<b>Nome del progetto</b>	<b>We are cartoon makers</b>
Destinatari	Scuola primaria
Obiettivi del progetto	<p>L'idea centrale muove dall'esigenza di sfruttare il potenziale educativo dei fumetti, che tanto attirano gli studenti di questa fascia d'età, prevedendo anche la possibilità di personalizzare un fumetto con il proprio personaggio preferito, sfruttando le risorse del Web. L'idea del percorso didattico ruota attorno alla creazione di un personaggio/avatar che possa guidare il ragazzo nella scoperta e nella conoscenza di persone e ambienti ai fini dell'apprendimento linguistico. Il tutto attraverso il potenziale creativo della storia raccontata a fumetti.</p> <p>Basato su un'impostazione ludica multimediale, attraverso semplici frasi/istruzioni/messaggi accompagnati da supporti audio/video e su un approccio prevalentemente comunicativo e lessicale, il percorso dovrebbe articolarsi su attività guidate e di semplice realizzazione, quali la scelta dei personaggi preferiti, l'inserimento degli sfondi, le didascalie, le parole (eventualmente registrate) all'interno dei fumetti. Dal punto di vista linguistico, la creazione del fumetto verrà guidata attraverso l'articolazione del percorso, che, seguendo il filo della storia, svilupperà e approfondirà tematiche morfo- sintattiche, lessicali e grammaticali vicine al vissuto quotidiano dell'alunno in L2 , in conformità a quanto previsto dalle Indicazioni Nazionali. Esistono oggi software che offrono l'occasione anche ai bambini di essere protagonisti attivi, diventando autori di cartoni: è il caso di alcuni sistemi autore che consentono di svolgere attività espressive di grande potenzialità. Tale attività può costituire anche un'ottima occasione per lavorare con la lingua straniera. "We are cartoon makers" è un percorso didattico digitale proposto per la scuola primaria che nasce dalle riflessioni sulle seguenti sfere d'azione:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• il processo e le dinamiche di apprendimento del bimbo all'età oggetto di destinazione,</li> <li>• l'importanza del gioco e del movimento ai fini della motivazione e del coinvolgimento,</li> <li>• la funzione primaria della comunicazione e della socializzazione,</li> <li>• il rispetto della propria identità e cultura e dell'altrui,</li> <li>• le indicazioni per il curricolo nella scuola primaria</li> <li>• il contatto attivo con i media e la ricerca delle loro potenzialità espressive e</li> </ul>

	creative.
--	-----------