

sotto la propria responsabilità:

1. che i recapiti presso i quali si intendono ricevere le comunicazioni sono i seguenti:

- residenza: _____
- indirizzo posta elettronica ordinaria: _____
- indirizzo posta elettronica certificata (PEC): _____
- numero di telefono: _____,

autorizzando espressamente l'Istituzione scolastica all'utilizzo dei suddetti mezzi per effettuare le comunicazioni;

2. di essere informato/a che l'Istituzione scolastica non sarà responsabile per il caso di dispersione di comunicazioni dipendente da mancata o inesatta indicazione dei recapiti di cui al comma 1, oppure da mancata o tardiva comunicazione del cambiamento degli stessi;
3. di aver preso visione del Decreto e dell'Avviso e di accettare tutte le condizioni ivi contenute;
4. di prestare il proprio consenso, ai fini dell'espletamento della procedura in oggetto e del successivo conferimento dell'incarico, al trattamento dei propri dati personali ai sensi dell'art. 13 del Regolamento (UE) 2016/679 e del d.lgs. 30 giugno 2003, n. 196.

Ai fini della partecipazione alla procedura in oggetto, il/la sottoscritto/a

DICHIARA ALTRESÌ

di possedere i requisiti di ammissione alla selezione in oggetto di cui all'Avviso prot. n. 5544/VII del 16/04/2026 e, nello specifico, di:

- avere la cittadinanza italiana o di uno degli Stati membri dell'Unione europea;
- avere il godimento dei diritti civili e politici;
- non essere stato escluso/a dall'elettorato politico attivo;
- possedere l'idoneità fisica allo svolgimento delle funzioni cui la presente procedura di selezione si riferisce;
- non aver riportato condanne penali e di non essere destinatario/a di provvedimenti che riguardano l'applicazione di misure di prevenzione, di decisioni civili e di provvedimenti amministrativi iscritti nel casellario giudiziale;
- non essere sottoposto/a a procedimenti penali [o se sì a quali];
- non essere stato/a destituito/a o dispensato/a dall'impiego presso una Pubblica Amministrazione;
- non essere stato/a dichiarato/a decaduto/a o licenziato/a da un impiego statale;
- non trovarsi in situazione di incompatibilità, ai sensi di quanto previsto dal d.lgs. n. 39/2013 e dall'art. 53, del d.lgs. n. 165/2001;

ovvero, nel caso in cui sussistano situazioni di incompatibilità, che le stesse sono le seguenti:

- non trovarsi in situazioni di conflitto di interessi, anche potenziale, ai sensi dell'art. 53, comma 14, del d.lgs. n. 165/2001, che possano interferire con l'esercizio dell'incarico.

CHIEDE

di essere ammesso/a alla selezione per l'attribuzione dell'incarico di ESPERTO nel seguente modulo:

SCELTA MODULO	TIPOLOGIA MODULO	TITOLO MODULO	DESCRIZIONE DEL MODULO	PLESSO E CLASSI	ORE	NUMERO ESPERTO
<input type="checkbox"/>	Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria	"LET'S START WITH ENGLISH!"	Il percorso si propone di consolidare le competenze di base in inglese con una particolare attenzione ai singoli studenti fragili attraverso un approccio ludico e l'uso delle tecnologie digitali.	SCUOLA PRIMARIA PLESSO SORESINA	30	1 ESPERTO MADRELINGUA
<input type="checkbox"/>	Lingua straniera per gli allievi di scuola secondaria di primo grado	"ENGLISHMANIA 1"	Il percorso si propone di consolidare le competenze di base in inglese con una particolare attenzione ai singoli studenti fragili, a stimolare l'interesse e la motivazione per la disciplina attraverso un approccio ludico e l'uso delle tecnologie digitali.	SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO TUTTI I PLESSI: CLASSI PRIME	30	1 ESPERTO MADRELINGUA
<input type="checkbox"/>	Lingua straniera per gli allievi di scuola secondaria di primo grado	"ENGLISHMANIA 2"	Il percorso si propone di consolidare le competenze di base in inglese attraverso un approccio ludico e l'uso delle tecnologie digitali.	SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO PLESSI: SORESINA CASALMORANO PADERNO PONCHIELLI	30	1 ESPERTO MADRELINGUA

			con l'approfondimento di argomenti di cultura e civiltà dei paesi anglofoni e/o assistiti nel recupero di eventuali carenze pregresse nell'ambito lessicale e grammaticale	CLASSI SECONDE E TERZE		
□	Matematica	STEAM LAB 1	Il percorso formativo utilizzerà metodologie specifiche quali Coding, Tinkering, Logica, Apprendimento cooperativo, Pensiero critico, Storytelling al fine di sviluppare nelle alunne e negli alunni nuove competenze.	SCUOLA PRIMARIA PLESSO SORESINA CLASSI TERZE	30	1
□	Matematica	"LABOR ..ARTE IN GEOMETRIA"	Il percorso prevede l'affinamento delle capacità logiche di base implicate nell'apprendimento della classificazione, selezione, confronto, relazioni di causa effetto, strategie di soluzione dei problemi. Il gioco, sarà inteso come un mezzo per costruire nello stesso tempo apprendimenti significativi e un rapporto positivo con la matematica.	SCUOLA PRIMARIA PLESSO SORESINA CLASSI TERZE QUARTE QUINTE	30	1
□	Lingua madre	"LA NONA ARTE:IL FUMETTO"	Il laboratorio consiste in un percorso finalizzato all'acquisizione di	SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO TUTTI I PLESSI	30	1

			conoscenze e di tecniche e alla realizzazione di un fumetto attraverso il Manga e la cultura Pop.			
□	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	"DIGITAL...MENTE CREANDO"	Il percorso si propone di utilizzare le tecnologie informatiche per acquisire conoscenze e competenze in campo informatico, specificatamente nell'apprendimento di applicativi software per l'elaborazione di modelli/oggetti.	SCUOLA PRIMARIA CLASSI QUARTE E QUINTE	30	1
□	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	CODING E ROBOTICA	Il percorso ha come obiettivo lo sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale attraverso l'utilizzo efficace di kit didattici", basata su principi e pratiche didattiche innovative, su metodologie quali il cooperative learning e il learning by doing	SCUOLA PRIMARIA TUTTI I PLESSI	30	1
□	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	CIAK S'IMPARA! A scuola di Cinema	Il percorso mette in atto un laboratorio scolastico di cinematografia. I corsisti realizzeranno un breve cortometraggio, utilizzando le basi della scrittura di una sceneggiatura e scopriranno alcune	SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO TUTTI I PLESSI CLASSI TERZE	30	1

			tecniche base usate per l'animazione.			
	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	CREATIVITÀ DIGITALE: dal DESIGN alla STAMPA 3D	Il modulo si propone di far acquisire conoscenze e competenze in campo informatico, specificatamente nell'apprendimento di applicativi software per l'elaborazione di modelli/oggetti tridimensionali, nella gestione del processo di progettazione e creatività, con la finalità di realizzare oggetti tridimensionali attraverso l'uso di stampanti 3D.	SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO TUTTI I PLESSI	30	1

Il/la sottoscritto/ allega alla presente domanda:

- curriculum vitae** in formato europeo debitamente sottoscritto;

Data _____

firma _____