



Ministero dell'Istruzione
e del Merito



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE “D.Alighieri-Marconi”

88837- PETILIA POLICASTRO (KR) VIA A. de GASPERI, 83
Tel 0962/1900673 –fax 0962/1900673 C.F 91045790796 C.M. KRIC83200C
kric83200c@istruzione.it KRIC83200C@PEC.ISTRUZIONE.IT

Allegato A

DOMANDA DI PARTECIPAZIONE

Al Dirigente Scolastico
Istituto Comprensivo “D.Alighieri - Marconi”
Via A. De Gasperi,83 88837 –Petilia Policastro (KR)

Il/La sottoscritto/a _____
nato/a a _____ Provincia (____) il ____/____/____ e residente
a _____ Provincia (____) alla
Via _____ n° _____ Cod.Fisc. _____ telef.
_____ cell. _____ e-mail
_____@_____
titolo di studio posseduto _____

C H I E D E

di essere nominato/a in qualità di ESPERTO/A per il/i seguente/i modulo/i (barrare con una **X**
il modulo che interessa):

	Titolo del Modulo	Durata (ore)	Tipologia di proposta	Destinatari del modulo	X
1	MAGIE... INFORMATICHE	30	Il progetto nasce dalla necessità di promuovere un approccio corretto dei bambini nei confronti delle nuove tecnologie innovative intese come strumento e come	n. 20 alunni Scuola Primaria	

			risorsa. L'utilizzo delle nuove tecnologie parte dalla consapevolezza che esistono diversi modi di sperimentare, modificare, conoscere la realtà. Sperimentare la ricchezza offerta dall'integrazione dei diversi linguaggi: attività tradizionali unite ad attività multimediali innovative favorisce gli incontri, le interazioni, le collaborazioni fra gli alunni e agevola i processi educativi, gli apprendimenti e la creatività, favorisce un approccio autonomo nei confronti del computer e degli strumenti tecnologici inteso come mezzo di apprendimento e di trasmissione culturale. Obiettivi • Favorire l'approccio al computer come ambiente di apprendimento da cui far scaturire stimoli per attività esperienziali; • Favorire lo sviluppo delle capacità logiche; • Saper rapportarsi con gli altri costruttivamente, in modo autonomo e consapevole, rispettando le diversità; • Favorire l'apprendimento che viene sollecitato, più efficacemente dalla pluralità dei mezzi utilizzati; • Offrire una risorsa in più agli alunni che hanno difficoltà a seguire l'attività didattica individuale; • Arricchire il lessico.		
2	METTIAMOCI ...ALLA PROVA	30	Il progetto scolastico ha come finalità principali il consolidamento del metodo di studio, il recupero e il rafforzamento delle competenze logico-matematiche e linguistiche di	n. 20 alunni Scuola Primaria	

			comprensione e di rielaborazione dei contenuti attraverso un percorso didattico diversificato e, per quanto possibile, individualizzato. In aggiunta a ciò, si mira a responsabilizzare l'allievo, incoraggiandolo a riflettere sui propri errori in maniera costruttiva ed indirizzandolo ad una maggiore puntualità ed efficacia nello svolgimento delle diverse attività proposte. Inoltre, si intende rafforzare la consapevolezza di dover affrontare in maniera positiva e con impegno le prove Invalsi. Il progetto ha lo scopo di consentire a ciascun alunno di affrontare con maggiore sicurezza la prova Invalsi di matematica e di italiano. • Innalzare i livelli dei risultati delle prove INVALSI di matematica e italiano • Creare situazioni alternative per l'apprendimento e il potenziamento di capacità logiche e di comprensione e di rielaborazione di contenuti • Sviluppare le capacità di analisi e di sintesi • Utilizzare le conoscenze matematiche per risolvere problemi nell'ambito di contesti • Potenziare e recuperare competenze linguistiche e matematiche di base; • Favorire la comprensione da parte degli alunni delle finalità della prova; • Fornire agli alunni strumenti cognitivi e capacità di valutazione sufficienti per essere in grado di distinguere, tra le varie risposte fornite, quella più adeguata e probabile	
--	--	--	--	--

			con maggiore autonomia. • Sostenere gli alunni nell'elaborazione delle strategie risolutive dei test. • Attivare strategie di soluzione dei quesiti.		
3	MATEMATICANDO	30	Partendo dall'assunto che la competenza matematica rappresenta l'abilità di sviluppare e applicare il pensiero logico per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane, con tale modulo si intende puntare l'attenzione sul processo di acquisizione delle competenze, oltre che sul possesso di conoscenza. In tale prospettiva, le abilità maturate durante lo sviluppo del modulo, risulteranno importanti per affrontare i giochi di matematica o di logica previsti per gli alunni delle classi II all'interno delle prove INVALSI. Obiettivi Le finalità generali riguarderanno: - sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane; - Innalzare i livelli dei risultati delle prove INVALSI in matematica; - Creare situazioni alternative per l'apprendimento e il potenziamento di capacità logiche; - Sviluppare le capacità di analisi e di sintesi.	n. 20 alunni Scuola Primaria	
4	LOGICAMENTE	30	Il modulo si propone di far affrontare serenamente la risoluzione di problemi che rappresenta un compito difficile per alcuni alunni e l'abilità maturata a riguardo è influenzata da moltissimi fattori. Fondamentale sarà la didattica laboratoriale.	n. 20 alunni Scuola Primaria	

			La didattica per problemi proviene da un approccio di tipo costruttivista secondo cui solo facendo matematica si può veramente capire che cosa sia la matematica. Ciò si basa sull'analisi, la risoluzione e la spiegazione di problemi reali e significativi, perché “i problemi sono uno stimolo a pensare”. Risolvere un problema, significa “trovare una strada per uscire da una difficoltà, una strada per aggirare un ostacolo, per raggiungere uno scopo che non sia immediatamente raggiungibile”. Questa modalità è particolarmente adatta alla matematica perché permette di far rivivere ai bambini le fasi che un “matematico vero” si trova a dover affrontare nella sua normale attività di ricerca. Obiettivi • Comprendere, decodificare e definire un problema; • Trovare e motivare la risoluzione di un problema; • Risolvere problemi di logica; • Risolvere problemi di cui non si sa se una soluzione è possibile; • Analizzare problemi con il buon senso.		
5	UN VIAGGIO NEL DIGITALE: CODING E ROBOTICA	30	Il modulo si propone di sviluppare competenze logiche e capacità di problem solving in modo creativo attraverso la programmazione (coding) in un contesto di gioco, concretizzabile sia attraverso attività ludico-motorie che attraverso l'uso di strumenti digitali. La robotica e il coding motivano ed incentivano gli apprendimenti, consentono di	n. 20 alunni Scuola Primaria	

			padroneggiare un linguaggio di programmazione convinti che si tratti solo di regole per giocare. Il percorso consiste in un'attività laboratoriale nel corso della quale i bambini, tramite metodologie partecipative basate sul cooperative learning, sulla peer education, sul learning by doing e sullo storytelling, sono incoraggiati, in un clima inclusivo, ad esplorare i saperi, a condividere, a collaborare e a mettere in campo la propria creatività. L'idea è quella di offrire occasioni concrete per allenare spirito di iniziativa, perseveranza e strategie per affrontare l'errore, e di inserire la dimensione scolastica all'interno della società contemporanea fornendo conoscenze e competenze spendibili nella vita presente e futura, in un mondo sempre più tecnologico ed interconnesso. Avvicinare gradualmente gli alunni al coding e all'universo della robotica educativa consente, altresì, di diffondere una cultura digitale tra i giovani per aiutarli a proteggersi e navigare in maniera responsabile.		
6	NUOVI LINGUAGGI	30	Il modulo intende affrontare diversi argomenti, con un particolare metodo di insegnamento-apprendimento in gruppo, il "Cooperative Learning". Questo fornirà occasioni per modellare comportamenti sociali, influire sullo sviluppo dell'autonomia e dell'autostima, dando al bambino la possibilità di sperimentare diversi ruoli	n. 20 alunni Scuola Primaria	

			sociali, apportando un effetto positivo sul rendimento, sulla socializzazione e sulla partecipazione alla vita del gruppo. Tale metodo di insegnamento è un insieme di principi, tecniche di classe, nelle quali gli studenti lavorano in piccoli gruppi. Tutto questo è importantissimo per creare delle relazioni interpersonali, essenziali nello sviluppo cognitivo e relazionale dei bambini. Obiettivi • Ascoltare e comprendere messaggi multimediali; • Osservare, decodificare immagini e interpretarne il significato; • Comprendere e utilizzare i vari codici comunicativi verbali e non verbali; • Osservare/ascoltare e cogliere il significato di quanto osservato/ascoltato; • Fruire della lettura come processo di conoscenza attiva; • Ascoltare storie/fiabe/racconti/brani musicali e rilevarne gli aspetti descrittivi, comunicativi ed evocativi.		
7	IT'S ENGLISHTIME!	30	Il modulo è pensato per gruppi di alunni eterogenei per livello di conoscenza della lingua inglese, individuati sulla base della motivazione, dell'interesse e della disponibilità a migliorare la comunicazione in inglese. Il modulo mira a sviluppare un atteggiamento più positivo verso la lingua inglese e a migliorare, attraverso percorsi alternativi e accattivanti, le conoscenze e le competenze di base nella comunicazione in	n. 20 alunni Scuola Primaria	

			lingua straniera. L'alunno apprenderà soprattutto confrontandosi, interagendo e collaborando con i suoi pari, dando importanza e prioritaria allo stare insieme e all'apprendere in "comunità". La didattica privilegerà l'aspetto collaborativo, le attività di gruppo (cooperative learning) e l'impiego di metodologie attive e laboratoriali soprattutto con il supporto delle nuove tecnologie.		
8	MISSIONE...INVALSI	30	Il modulo si propone di potenziare a livello concettuale e cognitivo, capacità critiche, riflessive e logiche, al fine di mettere in grado gli alunni di affrontare attività, come le prove Invalsi, in piena autonomia e con esiti positivi. La scuola intende facilitare il processo di apprendimento promuovendo e sostenendo l'utilizzo di metodologie didattiche innovative. Con ciò si vuole garantire l'innalzamento di livello sia di competenze specifiche sia di competenze più ampie e trasversali "che rappresentano una condizione essenziale per la piena realizzazione personale e per la partecipazione attiva alla vita sociale. Nelle prove Invalsi, infatti, sono normalmente inserite domande atte a misurare tali competenze; in particolare si fa riferimento a: -abilità organizzative; -strategie cognitive e metacognitive; -concetto di sé e motivazione intrinseca ed estrinseca. I risultati formativi degli alunni sono, a livello di Istituto, materiale attraverso	n. 20 alunni Scuola Primaria	

			cui rivedere la propria progettualità formativa ed operare quindi opportune scelte strategiche; inoltre permettono l'analisi e il miglioramento delle pratiche didattiche e valutative messe in atto da ciascun docente.		
9	LIBERI DI LEGGERE	30	Il modulo progettuale del nostro intervento in linea con gli orientamenti e le politiche nazionali ed europee, è finalizzato ad ampliare le conoscenze, a definire meglio il concetto di identità e a creare momenti socializzanti attraverso molteplici attività espressive per migliorare la qualità della vita, sviluppare competenze ed arricchire la capacità lavorativa, ma soprattutto per arginare il fenomeno del disagio scolastico. Tale proposta, in aggiunta alle attività che la scuola già svolge, potrebbe rappresentare un momento di stimolo e di crescita motivando gli alunni a maggiori interessi e prevedendo percorsi più vicini alla loro realtà. Obiettivi - Prendere coscienza delle proprie capacità; - Sviluppare potenzialità individuali; - Sperimentare nuove forme e nuovi mezzi espressivi; - Sviluppare l'immaginazione e l'inventiva; - Sviluppare la capacità di "fare" con le mani, con il corpo e con la voce; - Valorizzare fantasia ed espressività attraverso il gesto, la voce, i suoni, il movimento...	n. 20 alunni Scuola Primaria	
10	IL TEATRO A SCUOLA	30	Il Teatro è uno strumento che trova nella scuola il luogo ideale per realizzare il suo	n. 20 alunni Scuola Primaria	

			scopo educativo: supportare il lavoro degli insegnanti e aiutare i bambini e i ragazzi (SOPRATTUTTO STRANIERI) nella presa di coscienza di sé in relazione con gli altri, della propria individualità, nella riscoperta del bisogno di esprimersi sperimentando forme diverse di comunicazione. Il Laboratorio teatrale è un luogo in cui affrontare l'insicurezza, l'inibizione, la paura di non essere accettati dai propri simili, stati d'animo tipici del periodo adolescenziale. E' un modo per mettere in mostra in un ambiente "protetto" le proprie emozioni, i propri pensieri, i propri sogni, per superare il limite dell'apparenza. E' un supporto per i ragazzi al proprio processo di crescita e di cambiamento, alla scoperta di sé e del mondo che li circonda.		
11	SUPERENGLISH!	30	Il modulo intende offrire agli alunni la possibilità di potenziare e sviluppare al meglio le abilità ricettive e produttive della L2. Il modulo intende proporre l'apprendimento della lingua straniera in un contesto comunicativo motivante e innovativo che ponga il bambino al centro del proprio percorso di apprendimento rendendolo attivo e protagonista. L'intento è quello di favorire l'apprendimento della lingua in un contesto laboratoriale creando reali occasioni di uso della lingua inglese come mezzo di comunicazione e stimolare nel bambino il desiderio di parlare una lingua diversa. La didattica privilegerà l'aspetto	n. 20 alunni Scuola Primaria	

			collaborativo, le attività di gruppo (cooperative learning) e l'impiego di metodologie attive e laboratoriali soprattutto con il supporto delle nuove tecnologie.		
12	ENGLISH VIBES	30	Il modulo è indirizzato agli alunni che hanno già maturato una buona competenza comunicativa e una buona conoscenza dell'inglese. Il modulo sarà articolato in modalità didattica laboratoriale, attraverso attività di animazione e drammatizzazione, compiti di realtà strategie didattiche accattivanti in quanto permettono l'interazione diretta e positiva tra i soggetti coinvolti. Il laboratorio individua ambienti di apprendimento che, varcando le mura della scuola o della città, diventano il contesto reale per l'interazione in lingua straniera (incontri nei parchi, nelle biblioteche, nelle comunità virtuali che permettono l'interazione e condivisione di esperienze e di interessi con native speaker della stessa età). Tale approccio sarà seguito anche attraverso la flessibilità nella progettazione didattica a partire dalla diagnosi degli interessi e delle esigenze linguistiche degli studenti.	n. 20 alunni Scuola Primaria	
13	"SCUOLAWEB": UNA VOCE ALLA SCUOLA	30	Con il modulo si intende dar vita ad un giornale scolastico online come mezzo per incrementare le competenze linguistiche nella madrelingua nonché tutte le competenze chiave europee (competenze comunicative, grafiche, logiche, sociali, relazionali, digitali) attraverso il principio	n. 20 alunni Scuola Primaria	

			del learning by doing, cooperative learning e problem solving. Una redazione scolastica ha per se stessa una natura “sociale”, non solo perché il prodotto è destinato ad essere letto da altri, ma anche per le caratteristiche proprie del lavoro da svolgere: per arrivare al prodotto finale, infatti, è necessaria la collaborazione di tutti, la discussione, la condivisione ma anche l’apporto personale e originale del singolo. Simulando una vera e propria redazione, conducendo interviste, discutendo di temi di attualità o riguardanti la vita della scuola, i bambini apprendono le tecniche di scrittura giornalistica e creativa, sviluppano capacità critiche e si avvicinano al mondo dell’informazione in generale ed al giornale in particolare. Scrivere per una tipologia varia di lettori, facendo ricorso a differenti tipologie testuali, incrementa notevolmente la motivazione ad esprimersi e a sperimentare forme di scrittura diverse di quelle solitamente praticate. Il progetto intende promuovere anche la cittadinanza attiva, favorendo l’idea di una scuola immersa nel territorio ed integrata nella realtà locale.		
--	--	--	---	--	--

A tal fine, consapevole della responsabilità penale e della decadenza da eventuali benefici acquisiti nel caso di dichiarazioni mendaci, **dichiara inoltre**, sotto la propria responsabilità quanto segue:

1. Di assumere l’incarico senza riserva e secondo le modalità approvate;
2. Di non aver riportato condanne penali e di non avere procedimenti penali pendenti a proprio carico o di non averne conoscenza;
3. Di non essere stato/a destituito/a da pubblici impieghi;
4. Di non avere in corso procedimenti di natura fiscale;
5. di essere/di non essere dipendente della Pubblica Amministrazione;

6. Di impegnarsi a rispettare, in caso di assunzione dell'incarico, il calendario stabilito;
7. Di possedere le competenze informatiche di base per poter interagire con la piattaforma;
8. Di impegnarsi inoltre a rispettare i seguenti compiti connessi alla figura dell'Esperto, ovvero:
 - Collaborare e partecipare a tutte le riunioni indette dal Dirigente Scolastico e necessarie all'avvio, allo svolgimento e alla conclusione del percorso;
 - Predisporre in formato digitale tre prove: di ingresso, di verifica intermedia e di verifica finale.
 - Predisporre insieme al Tutor la relazione finale in formato digitale sull'intervento svolto e la scheda analitica delle competenze acquisite per ciascun allievo;
 - Coadiuvare il valutatore nel predisporre il materiale necessario per la rilevazione delle competenze anche ai fini della certificazione finale interna ed esterna, ove prevista;
 - Coadiuvare l'azione del coordinatore del Piano per quanto riguarda la documentazione di propria competenza;
 - Elaborare, in collaborazione con il tutor, il prodotto finale in formato digitale e con caratteristiche;
 - Aggiornare in maniera puntuale sulla piattaforma di gestione PON, l'area dedicata alla documentazione delle attività svolte, utilizzando la password individuale che sarà comunicata contestualmente all'avvio delle attività;
 - Aggiornare sistematicamente il registro di presenza che sarà consegnato all'avvio delle attività con la descrizione delle attività svolte in ciascun incontro;
 - Partecipare alla manifestazione conclusiva per la disseminazione dei risultati del Piano Integrato.

Si allega:

1. Curriculum vitae formato europeo con corretti dati anagrafici;
2. Proposta progettuale per l'articolazione del percorso formativo con indicazione di attività e metodologie didattiche e valutative (da presentare solo dopo l'assegnazione del modulo);
3. Fotocopia di un valido documento di identificazione;

Petilia Policastro, lì ____/ ____ /2026

(Firma)

Si autorizza al trattamento dei dati personali in conformità al Regolamento UE 679/2016.

Petilia Policastro, lì ____/ ____ /2026

(Firma)