



DIREZIONE DIDATTICA 3° CIRCOLO
Via Monte Cervino - 06034 FOLIGNO
Tel. 0742-21842
E-MAIL pgEE03200c@istruzione.it
SITO WEB: <http://www.terzocircolofoligno.edu.it>



Prot. Vedi segnatura

Data vedi segnatura

Al Personale dell'Istituto
Al Personale in servizio presso altre Istituzioni Scolastiche
Al Personale Esterno
Alla sez. di pubblicità legale - albo on line

OGGETTO: **RETTIFICA in autotutela AVVISO PROT. 0009979 DEL 18/09/2025** di selezione per il conferimento di incarichi individuali in qualità di **ESPERTI e TUTOR** nei percorsi formativi previsti nel progetto: Fondi Strutturali Europei – Programma Nazionale “Scuola e competenze” 2021-2027. Priorità 01 – Scuola e competenze (FSE+) – Fondo Sociale Europeo Plus – Obiettivi Specifici ESO4.6. – Azioni ESO4.6.A1, ESO4.6.A2 – Sotto azioni ESO4.6.A1.B, ESO4.6.A1.C, ESO4.6.A2.B, ESO4.6.A2.C, , interventi di cui al decreto n.102 dell'11/04/2024 del Ministro dell'istruzione e del merito, Avviso Prot. 136777, 09/10/2024, FSE+, Agenda Nord.

CUP F64D24001730007 - ESO4.6.A1.B-FSEPN-UM-2024-65– Titolo “Nel giardino della conoscenza”

CUP F64D24001740007 - ESO4.6.A2.B-FSEPN-UM-2024-46– Titolo “FUTURE IN LAB

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

VISTO l'avviso prot n **0009979 DEL 18/09/2025** avente per oggetto selezione per il conferimento di incarichi individuali in qualità di **ESPERTI e TUTOR** nei percorsi formativi previsti nel progetto: Fondi Strutturali Europei – Programma Nazionale “Scuola e competenze” 2021-2027. Priorità 01 – Scuola e competenze (FSE+) – Fondo Sociale Europeo Plus – Obiettivi Specifici ESO4.6. – Azioni ESO4.6.A1, ESO4.6.A2 – Sotto azioni ESO4.6.A1.B, ESO4.6.A1.C, ESO4.6.A2.B, ESO4.6.A2.C, , interventi di cui al decreto n.102 dell'11/04/2024 del Ministro dell'istruzione e del merito, Avviso Prot. 136777, 09/10/2024, FSE+, Agenda Nord.

CUP F64D24001730007 - ESO4.6.A1.B-FSEPN-UM-2024-65– Titolo “Nel giardino della conoscenza”

CUP F64D24001740007 - ESO4.6.A2.B-FSEPN-UM-2024-46– Titolo “FUTURE IN LAB

VISTO l'art 1 dell'Avviso di cui sopra e l'allegato A di domanda di partecipazione – al punto *Moduli Previsti*

APPURATO che per un refuso nella Tabella Moduli previsti -Tipologia Modulo: Scienze – Titolo Modulo: ALLA SCOPERTA DI MADRE NATURA è stata inserita una Descrizione non corretta

APPURATO che dell'art. 1 è stato indicato per mero errore materiale un numero minimo di **ALMENO 9** alunni per ogni modulo anziché il numero minimo di partecipanti previsto dal progetto per ogni singolo Modulo

VISTO che questa amministrazione opera con l'intenzione di adottare atti finalizzati alla migliore realizzazione del Progetto pubblico e nella totale trasparenza e rispetto delle normative vigenti

TENUTO CONTO che l'adozione di un provvedimento di autotutela rappresenta un potere/dovere in capo alla stazione appaltante qualora si manifestino vizi che possano pregiudicare i principi a cui deve essere sottoposta la procedura di selezione, ai sensi della L. 241/90;

AVVALENDOSI dei poteri di autotutela che l'ordinamento conferisce alla Pubblica Amministrazione in presenza di errori materiali

DISPONE

In autotutela:

- di rettificare l'Art. 1 dell'Avviso Prot. 0009979 del 18/09/2025 e l'allegato A, nella sola parte riguardante la Tabella Moduli Previsti come di seguito indicato nella parte evidenziata in rosso:

MODULI PREVISTI					
Sottoazione	Tipologia modulo	Titolo modulo e descrizione	FIGURE RICHIESTE	n. ore Periodo	Classi Partecipanti
ESO4.6.A1.B	Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria	<p>LEARNING ALL TOGETHER 2</p> <p>La pratica didattica della lingua straniera è più efficace quando si basa su un approccio "comunicativo", a partire da una situazione, da un contenuto, con obiettivi realistici, motivanti rispetto a interessi, capacità e contesto degli studenti. Il laboratorio può prevedere anche un insegnante di madrelingua e si articola in varie attività. La finalità è quella di un apprendimento della lingua inglese coinvolgente e significativo, aiutando gli studenti a familiarizzare con la lingua in modo naturale e giocoso. Attraverso questa modalità si richiede una partecipazione attiva dello studente al processo formativo per sviluppare competenze chiave della lingua che lo mettano in grado di comunicare in situazioni quotidiane. Sarà possibile sviluppare anche momenti di conoscenza della cultura dei paesi anglosassoni. Il laboratorio si baserà sull'apprendimento cooperativo, incoraggiando il lavoro di coppia e di gruppo per promuovere il supporto reciproco e l'apprendimento sociale e l'inclusione di ogni studente.</p>	<p>1 ESPERTO</p> <p>1 TUTOR</p>	<p>30 ore totali</p> <p>30 ore totali</p>	<p>Alunni scuola primaria Classi V</p> <p>Partecipanti 18</p>
ESO4.6.A1.B	Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria	<p>LEARNING ALL TOGETHER</p> <p>La pratica didattica della lingua straniera è più efficace quando si basa su un approccio "comunicativo", a partire da una situazione, da un contenuto, con obiettivi realistici, motivanti rispetto a interessi, capacità e contesto degli studenti. Il laboratorio può prevedere anche un insegnante di madrelingua e si articola in varie attività. La finalità è quella di un apprendimento della lingua inglese coinvolgente e significativo, aiutando gli studenti a familiarizzare con la lingua in modo naturale e giocoso. Attraverso questa modalità si richiede una partecipazione attiva dello studente al processo formativo per sviluppare competenze chiave della lingua che lo mettano in grado di comunicare in situazioni quotidiane. Sarà possibile sviluppare anche momenti di conoscenza della cultura dei paesi anglosassoni. Il laboratorio si baserà sull'apprendimento cooperativo, incoraggiando il lavoro di coppia e di gruppo per promuovere il supporto reciproco e l'apprendimento sociale e l'inclusione di ogni studente.</p>	<p>1 ESPERTO</p> <p>1 TUTOR</p>	<p>30 ore totali</p> <p>30 ore totali</p>	<p>Alunni scuola primaria Classi V</p> <p>Partecipanti 18</p>
ESO4. 6.A1.B	Lingua madre	<p>COMPRENDO E MI INTENDO</p> <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 della lingua diviene pertanto lo strumento di interazione privilegiato in ogni campo della vita sociale. L'attività didattica prevede l'adozione di un modello e di un approccio laboratoriale innovativo. Il programma prevede l'implementazione di moduli interattivi che incoraggiano l'apprendimento attivo, con particolare attenzione alle esigenze individuali degli alunni. Il sistema della lingua sarà approcciato con lo svolgimento di giochi linguistici, che possono rendere l'apprendimento dinamico e stimolante, particolare attenzione sarà data alla lettura e alla comprensione dei testi come stimolo alla discussione. Sarà superato il concetto di aula con l'utilizzo della biblioteca e dell'aula lettura e dei laboratori linguistici</p>	<p>1 ESPERTO</p> <p>1 TUTOR</p>	<p>30 ore totali</p> <p>30 ore totali</p>	<p>Alunni scuola primaria Classi III</p> <p>Partecipanti 18</p>
ESO4. 6.A1.B	Lingua madre	<p>COMPRENDO E MI INTENDO 2</p> <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 della lingua diviene pertanto lo strumento di interazione privilegiato in ogni campo della vita sociale. L'attività didattica prevede l'adozione di un modello e di un approccio laboratoriale innovativo. Il programma prevede l'implementazione di moduli interattivi che incoraggiano l'apprendimento attivo, con particolare attenzione alle esigenze individuali degli alunni. Il sistema della lingua sarà approcciato con lo svolgimento di giochi linguistici, che possono rendere l'apprendimento dinamico e stimolante, particolare attenzione sarà data alla lettura e alla comprensione dei testi come stimolo alla discussione. Sarà superato il concetto di aula con l'utilizzo della biblioteca e dell'aula lettura e dei laboratori linguistici</p>	<p>1 ESPERTO</p> <p>1 TUTOR</p>	<p>30 ore totali</p> <p>30 ore totali</p>	<p>Alunni scuola primaria Classi III</p> <p>Partecipanti 18</p>
ESO4. 6.A1.B	Matematica	<p>NEL MONDO DEI NUMERI 2</p> <p>Il percorso di apprendimento proposto tende a stimolare nello studente l'approccio induttivo: partendo da problemi reali e dal contesto quotidiano si evidenziano quegli elementi utili e si avvia una riflessione per arrivare alla generalizzazione e ad un modello</p>			<p>Alunni scuola</p>

PGEE03200C - A636B9D - REGISTRO PROTOCOLLO - 0010421 - 25/09/2025 - IV.5 - U

		<p>matematico. Il laboratorio sarà lo spazio per un metodo didattico che favorisce l'apprendimento attivo e collaborativo, permettendo agli studenti di costruire la conoscenza attraverso l'esperienza diretta e la risoluzione di problemi concreti.</p> <p>La strategia del problem solving, pone al centro del processo formativo lo studente che raccoglie le evidenze e le mette in relazione tra loro argomentando intorno ad una possibile soluzione; saranno, quindi, fondamentali il lavoro di gruppo e i momenti di riflessione condivisa in cui anche la discussione sull'errore è un importante momento di crescita per lo studente.</p>	<p>1 ESPERTO</p> <p>1 TUTOR</p>	<p>30 ore totali</p> <p>30 ore totali</p>	<p>primaria Classi IV</p> <p>Partecipanti 16</p>
ESO4. 6.A1.B	Matematica	<p>NEL MONDO DEI NUMERI</p> <p>Il percorso di apprendimento proposto tende a stimolare nello studente l'approccio induttivo: partendo da problemi reali e dal contesto quotidiano si evidenziano quegli elementi utili e si avvia una riflessione per arrivare alla generalizzazione e ad un modello matematico. Il laboratorio sarà lo spazio per un metodo didattico che favorisce l'apprendimento attivo e collaborativo, permettendo agli studenti di costruire la conoscenza attraverso l'esperienza diretta e la risoluzione di problemi concreti.</p> <p>La strategia del problem solving, pone al centro del processo formativo lo studente che raccoglie le evidenze e le mette in relazione tra loro argomentando intorno ad una possibile soluzione; saranno, quindi, fondamentali il lavoro di gruppo e i momenti di riflessione condivisa in cui anche la discussione sull'errore è un importante momento di crescita per lo studente.</p>	<p>1 ESPERTO</p> <p>1 TUTOR</p>	<p>30 ore totali</p> <p>30 ore totali</p>	<p>Alunni scuola primaria Classi IV</p> <p>Partecipanti 16</p>
ESO4. 6.A1.B	Scienze	<p>ALLA SCOPERTA DI MADRE NATURA</p> <p>Lo studio delle scienze può facilitare un approccio integrato alle discipline di ambito scientifico. Verranno costituiti laboratori sul campo e le attività laboratoriali cercheranno di metterla in atto il metodo sperimentale in modo che l'osservazione e l'esperienza diretta saranno i momenti focali dell'azione didattica.</p> <p>Porsi domande e formulare risposte anche attraverso il brain storming consentirà di costituire piccoli gruppi di lavoro che a partire da domande significative, si confrontano per formulare ipotesi, e le verificano attraverso esperimenti da loro progettati. Il lavoro in team faciliterà l'inclusione e la metodologia peer to peer</p> <p>Le attività di esperienza pratica potranno essere svolte all'interno della scuola anche con il supporto di software, o esternamente favorendo la collaborazione con enti del territorio.</p>	<p>1 ESPERTO</p> <p>1 TUTOR</p>	<p>30 ore totali</p> <p>30 ore totali</p>	<p>Alunni scuola primaria Classi II</p> <p>Partecipanti 17</p>
ESO4.6.A2.B	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	<p>UNA PALESTRA PER LA MENTE</p> <p>Il laboratorio prevede di operare attraverso il coding, con l'utilizzo di applicazioni interattive e di giochi animati per sviluppare il pensiero computazionale. La finalità è quella di far sviluppare già negli alunni della scuola primaria abilità logiche che consentono di risolvere problemi a partire da semplici giochi. I laboratori consentiranno l'attivazione di tutte le abilità potenziali dell'alunno e la possibilità di esprimere la propria creatività, in un rapporto peer to peer, dove l'insegnante esplicherà il suo intervento sul modello coaching. L'intervento progettuale sarà basato quindi non solo sulla dimensione cognitiva, ma anche sulla costruzione della motivazione, sul benessere emotivo e soprattutto sulla capacità di riconoscere le proprie potenzialità.</p>	<p>1 ESPERTO</p> <p>1 TUTOR</p>	<p>30 ore totali</p> <p>30 ore totali</p>	<p>Alunni scuola primaria Classi III</p> <p>Partecipanti 15</p>
ESO4.6.A2.B	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	<p>UNA PALESTRA PER LA MENTE 2</p> <p>Il laboratorio prevede di operare attraverso il coding, con l'utilizzo di applicazioni interattive e di giochi animati per sviluppare il pensiero computazionale. La finalità è quella di far sviluppare già negli alunni della scuola primaria abilità logiche che consentono di risolvere problemi a partire da semplici giochi. I laboratori consentiranno l'attivazione di tutte le abilità potenziali dell'alunno e la possibilità di esprimere la propria creatività, in un rapporto peer to peer, dove l'insegnante esplicherà il suo intervento sul modello coaching. L'intervento progettuale sarà basato quindi non solo sulla dimensione cognitiva, ma anche sulla costruzione della motivazione, sul benessere emotivo e soprattutto sulla capacità di riconoscere le proprie potenzialità.</p>	<p>1 ESPERTO</p> <p>1 TUTOR</p>	<p>30 ore totali</p> <p>30 ore totali</p>	<p>Alunni scuola primaria Classi IV</p> <p>Partecipanti 15</p>

- di consentire a chi avesse già presentato la domanda di integrarla

Resta confermato tutto il restante contenuto dell'avviso

La pubblicazione del presente decreto di rettifica e dell'Avviso di selezione con le rettifiche apportate in Albo on line e nel sito web istituzionale Amministrazione Trasparente.

Il Dirigente Scolastico
Prof.ssa Gentili Antonella

Documento firmato digitalmente ai sensi del Codice dell'Amministrazione Digitale e normativa connessa