Istituto Comprensivo Statale
FILIPPO GRIMANI
C.F. 80010870279 | COD. MIN. VEIC870002 | COD.UNIVOCO UFGGFO

Firmato digitalmente da MASSIMO CONO PIETROPAOLO

Ve-Marghera, 31 agosto 2026

All'Albo online
Agli Atti
Ai docenti interessati
Al sito web

Oggetto: Bando avvio selezione personale - 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.A4 Interventi di cui ai decreti del Ministro dell'Istruzione e del Merito dell'11 maggio 2026, n. 79 – Avviso Pubblico prot. 112894 del 11/05/2026, *"Percorsi educativi e formativi per il potenziamento delle competenze, l'inclusione e la socialità nel periodo di sospensione estiva delle lezioni"* (c.d. Piano Estate 2026-2027) – Progetto: "*Pomeriggi Attivi: Esplora, Crea, Condividi*" - Codice progetto ESO4.6.A4.A-FSEPNVE-2026-901 – CUP: C74D26000410007

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

VISTA la Legge 15 marzo 1997, n. 59, concernente «Delega al Governo per il conferimento di funzioni e compiti alle regioni ed enti locali, per la riforma della Pubblica Amministrazione e per la semplificazione amministrativa»
VISTO il Decreto del Presidente della Repubblica 8 marzo 1999, n. 275, concernente «Regolamento recante norme in materia di autonomia delle Istituzioni Scolastiche, ai sensi dell'art. 21 della L. 15/03/1997»
VISTO il Decreto Interministeriale 28 agosto 2018, n. 129, recante «Istruzioni generali sulla gestione amministrativo-contabile delle istituzioni scolastiche, ai sensi dell'articolo 1, comma 143, della legge 13 luglio 2015, n. 107»
VISTO il Decreto Legislativo 30 marzo 2001, n. 165, recante «Norme generali sull'ordinamento del lavoro alle dipendenze delle amministrazioni pubbliche» e successive modifiche e integrazioni
TENUTO CONTO delle funzioni e dei poteri del Dirigente Scolastico in materia negoziale, come definiti dall'articolo 25, comma 2, del Decreto Legislativo n. 165/2001, dall'articolo 1, comma 78, della Legge n. 107/2015 e dagli articoli 3 e 44 del succitato Decreto Interministeriale n. 129/2018
VISTO la circolare n° 2 del 2 febbraio 2009 del Ministero del Lavoro che regolamenta i compensi, gli aspetti fiscali e contributivi per gli incarichi ed impieghi nella P.A.
VISTO l'articolo 53 del Dlgs. 165/2001 che al comma 2 declina: "Le pubbliche amministrazioni non possono conferire ai dipendenti incarichi, non compresi nei compiti e doveri di ufficio, che non siano espressamente previsti o disciplinati da legge o altre fonti normative, o che non siano espressamente autorizzati
VISTI il Contratto Collettivo Nazionale (CCNL) del Comparto Scuola del 28/01/2024, il Contratto Collettivo Nazionale (CCNL) dell'Area Istruzione e Ricerca 2016-2018 del 19 aprile 2018 e il contratto scuola 2019-2021 del 18 gennaio 2024
VISTO il Piano Triennale dell'Offerta Formativa (PTOF)
VISTI gli atti per la predisposizione il Programma Annuale 2026
VISTO il Regolamento (UE) 2021/1060 del Parlamento europeo e del Consiglio del 24 giugno 2021
VISTO il Regolamento (UE) 2021/1058 del Parlamento europeo e del Consiglio del 24 giugno 2021
VISTO il Regolamento (UE) 2021/1057 del Parlamento europeo e del Consiglio del 24 giugno 2021
VISTO il Programma Nazionale a titolarità del Ministero dell'Istruzione e del Merito, denominato "PN Scuola e Competenze 2021 – 2027" e finanziato tramite i fondi FESR e FSE+

COESIONE ITALIA 21-27 SCUOLA E COMPETENZE
Cofinanziato dall'Unione europea
Ministero dell'Istruzione e del Merito

Istituto Comprensivo Statale
FILIPPO GRIMANI
C.F. 80010870279 | COD. MIN. VEIC870002 | COD.UNIVOCO UFGGFO

Firmato digitalmente da MASSIMO CONO PIETROPAOLO

VISTA in particolare la "Priorità 1 – Scuola e Competenze (FSE+)", punta a migliorare l'inclusività e l'efficacia dei sistemi di istruzione e formazione, promuovere la parità di accesso e l'apprendimento permanente

VISTO il Programma Nazionale "Scuola e competenze" 2021-2027 – Priorità 01 – Scuola e competenze (FSE+) – Fondo Sociale Europeo Plus – Obiettivi Specifici ESO4.6. – Azioni ESO4.6.A4 Interventi di cui ai decreti del Ministro dell'Istruzione e del Merito dell'11 maggio 2026, n. 79 – Avviso Pubblico prot. 112894 del 11/05/2026, *"Percorsi educativi e formativi per il potenziamento delle competenze, l'inclusione e la socialità nel periodo di sospensione estiva delle lezioni"* (c.d. Piano Estate 2026-2027)

VISTA la candidatura presentata in data 15/05/2026

VISTA la lettera di autorizzazione prot. AOOGABMI n. 152990 del 16/06/2026

VISTO il decreto del Dirigente Scolastico di assunzione in bilancio dell'importo del progetto € 79.884,00 per l'azione ESO4.6.A1.B – *Pomeriggi Attivi: Esplora, Crea, Condividi* prot. n. prot. 7103 del 19/06/2026

VISTA la necessità di individuare docenti in qualità di "ESPERTI E TUTOR", per la corretta esecuzione del progetto in oggetto

CONSIDERATO che possono essere affidate all'esterno prestazioni e attività che non possono essere assegnate al personale dipendente dell'Istituzione scolastica per inesistenza di specifiche competenze professionali, ovvero che non possono essere espletate dal personale dipendente dell'Istituzione Scolastica per indisponibilità o coincidenza di altri impegni di lavoro, ovvero in tutti gli altri casi in cui il ricorso a figure esterne si renda necessario per ragioni contingenti;

RITENUTO che l'Istituzione scolastica provvederà ad individuare la/e figura/e richiesta/e attraverso le seguenti procedure:

a) ricognizione del personale interno all'Istituzione e/o di personale interno ad altra Istituzione (c.d. collaborazioni plurime);
b) ove non sia possibile reclutare personale di cui al punto che precede, conferimento dell'incarico con contratto di lavoro autonomo, ai sensi dell'art. 7, comma 6, del decreto legislativo n. 165/2001, al personale di altra Pubblica Amministrazione e/o a personale esterno;

CONSIDERATO nel caso in cui, all'esito della procedura, si individui soggetti idonei a soddisfare il fabbisogno dell'Istituzione Scolastica, si procederà alla stipula, con i suddetti soggetti:

a) in caso di ricognizione del personale interno all'Istituzione e/o di affidamento ad una risorsa di altra Istituzione (c.d. collaborazioni plurime), di una Lettera di Incarico;
b) in caso di affidamento di un contratto di lavoro autonomo, ai sensi dell'art. 7, comma 6, del decreto legislativo n. 165/2001 al personale dipendente di altra Pubblica Amministrazione oppure al personale esterno, di un Contratto di lavoro autonomo

VISTO il Decreto prot. n. 8280 del 31 agosto 2026 con il quale questo istituto ha autorizzato l'avvio di una procedura di selezione del personale per il PN Scuola e competenze 2021-2027 – Agenda Nord, mediante avviso pubblico

EMANA

Il presente avviso pubblico per la selezione di esperti e tutor mediante procedura compartiva di titoli per la realizzazione del Progetto Programma Nazionale "Scuola e competenze" 2021-2027 – 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.A4 Interventi di cui ai decreti del Ministro dell'Istruzione e del Merito dell'11 maggio 2026, n. 79 – Avviso Pubblico prot. 112894 del 11/05/2026, *"Percorsi educativi e formativi per il potenziamento delle competenze, l'inclusione e la socialità nel periodo di sospensione estiva delle lezioni"* (c.d. Piano Estate 2026-2027) – Progetto:

Istituto Comprensivo Statale
FILIPPO GRIMANI
C.F. 80010870279 | COD. MIN. VEIC870002 | COD.UNIVOCO UFGGFO

"*Pomeriggi Attivi: Esplora, Crea, Condividi*" - Codice progetto ESO4.6.A4.A-FSEPNVE-2026-901 – CUP: C74D26000410007

Art. 1 – oggetto dell'incarico

Il presente Avviso di selezione (a seguire, anche <Avviso>) è diretto al conferimento di:

- n. massimo di 28 incarichi individuali per **esperto** e n. massimo di 28 incarichi individuali di **tutor** nell'ambito del progetto in oggetto.

Nello specifico:

1) Percorso formativo

L'Officina del Gioco

Il gioco non è un intervallo dall'apprendimento, ma la forma più naturale e potente attraverso cui l'essere umano esplora il mondo e acquisisce competenze. In questo laboratorio, i partecipanti non si limiteranno a studiare il gioco, ma abiteranno la dimensione ludica come metodologia didattica attiva. L'obiettivo è trasformare l'ambiente formativo in un laboratorio di sperimentazione dove la motivazione intrinseca, il coinvolgimento emotivo e la sfida cognitiva diventano i motori principali del successo formativo.

In un contesto educativo sempre più digitale e frammentato, emerge il bisogno di recuperare la dimensione relazionale e l'apprendimento profondo. Spesso la didattica tradizionale fatica a coinvolgere studenti con stili di apprendimento diversi; il gioco, invece, grazie alla sua natura inclusiva, permette di abbattere le barriere e di valorizzare le intelligenze multiple per:

- **Riscoprire il valore pedagogico del gioco:** Superare la visione del gioco come semplice intervallo o "premio", per riconoscerlo come un linguaggio d'apprendimento rigoroso che attiva l'attenzione e la memoria a lungo termine.
- **Sviluppare competenze di "Game Design" educativo:** Acquisire la capacità di smontare e rimontare le meccaniche di gioco (punti, livelli, sfide, narrazione) per applicarle ai contenuti curricolari senza snaturarli.
- **Promuovere l'inclusione e il benessere relazionale:** Utilizzare il gioco come strumento per livellare le differenze, ridurre l'ansia da prestazione e creare un clima di classe positivo dove l'errore è vissuto come un passaggio necessario e non punitivo.
- **Potenziare le Soft Skills attraverso l'esperienza:** Allenare nei partecipanti (e di riflesso nei loro studenti) competenze trasversali come il *problem solving*, la negoziazione, l'empatia e la gestione costruttiva della sconfitta.
- **Integrare analogico e digitale:** Sperimentare come la fisicità del gioco da tavolo o di movimento possa dialogare con i nuovi strumenti digitali, creando percorsi ibridi di narrazione e scoperta.

Il percorso adotta un approccio "immersivo": i corsisti impareranno a giocare... giocando.

Periodo di svolgimento **Il sabato – plesso GRIMANI** **Ottobre - maggio**		**Partecipanti** **15 alunni classi quarte, quinte primaria e alunni scuola secondaria di I°**	
Professionalità	**Unità di personale da selezionare**	**Ore da attribuire ad ogni unità di personale**	**Compenso orario lordo Stato**
Docente **esperto**	1	30	70,00
Tutor	1	30	30,00

Firmato digitalmente da MASSIMO CONO PIETROPAOLO

Istituto Comprensivo Statale
FILIPPO GRIMANI
C.F. 80010870279 | COD. MIN. VEIC870002 | COD.UNIVOCO UFGGFO

Firmato digitalmente da MASSIMO CONO PIETROPAOLO

2) Percorso formativo

L'Arte e i suoi linguaggi

Il laboratorio di arte è un laboratorio dove ciascun alunno potrà contribuire, secondo le proprie abilità, ad un progetto comune di espressione artistica dove sperimentando varie tecniche e linguaggi ci si porrà l'obiettivo di implementare le abilità pratiche, sperimentare la manualità fine, l'organizzazione degli elementi visivi e l'organizzazione dei processi di lavoro.

Obiettivi

*Sviluppare la creatività: incoraggiare gli studenti a esplorare la propria immaginazione ea sviluppare idee originali attraverso l'arte.
*Potenziare l'espressione artistica: fornire agli studenti strumenti e tecniche per comunicare emozioni, pensieri e concetti attraverso l'arte visiva.
*Promuovere l'osservazione e l'interpretazione: incoraggiare gli studenti a osservare attentamente il mondo che li circonda e ad interpretarlo attraverso la creazione artistica.
*Sostenere lo sviluppo delle abilità motorie: aiutare gli studenti a migliorare la coordinazione mano-occhio, la precisione nel tracciare linee e la manipolazione di materiali artistici.
*Favorire la consapevolezza culturale: esplorare diverse forme d'arte, stili e movimenti artistici per far comprendere agli studenti la diversità culturale e storica dell'arte.
*Stimolare la riflessione critica: incoraggiare gli studenti a valutare criticamente il proprio lavoro artistico e quello degli altri, sviluppando un senso di apprezzamento estetico.
*Favorire la collaborazione e il lavoro di gruppo: promuovere progetti artistici collaborativi che incoraggino gli studenti a condividere idee, competenze e risorse per raggiungere un obiettivo comune.

Periodo di svolgimento	**Partecipanti**
Il mercoledì – dalle 14.00 – plesso EINAUDI **Dal 04-11-2026 al 10-03-2027**	**15 alunni scuola secondaria di I°**

Professionalità	**Unità di personale da selezionare**	**Ore da attribuire ad ogni unità di personale**	**Compenso orario lordo Stato**
Docente **esperto** con specifica preparazione in ambito artistico	1	30	70,00
Tutor	1	30	30,00

3) Percorso formativo

Ritmo e voce

Ritmi-AMO è un laboratorio musicale progettato per coinvolgere studenti a rischio di abbandono scolastico attraverso l'esplorazione e la creazione musicale. L'obiettivo è creare un ambiente inclusivo e stimolante che promuova la partecipazione attiva, la fiducia in sé stessi e la resilienza, utilizzando la musica come strumento educativo e terapeutico.

Obiettivi del Progetto:

1. Ridurre il rischio di dispersione scolastica: Attraverso l'impegno in attività musicali, gli studenti troveranno nuove motivazioni per continuare il loro percorso educativo.
2. Promuovere l'inclusione e la coesione sociale: Creare un ambiente in cui ogni studente si senta parte di un gruppo coeso e accettato.
3. Sviluppare competenze personali e sociali: Migliorare la fiducia in sé stessi, le capacità di comunicazione e la gestione delle emozioni.
4. Incoraggiare l'espressione creativa: Offrire agli studenti uno sbocco per esprimere le proprie emozioni e idee attraverso la musica.

Istituto Comprensivo Statale
FILIPPO GRIMANI
C.F. 80010870279 | COD. MIN. VEIC870002 | COD.UNIVOCO UFGGFO

Firmato digitalmente da MASSIMO CONO PIETROPAOLO

Periodo di svolgimento **Il lunedì – dalle 14.00 – plesso EINAUDI** **Dal 02-11-2026 al 15-03-2027**		**Partecipanti** **15 alunni scuola secondaria di I°**	
Professionalità	**Unità di personale da selezionare**	**Ore da attribuire ad ogni unità di personale**	**Compenso orario lordo Stato**
Docente **esperto** con specifica preparazione in ambito musicale	1	30	70,00
Tutor	1	30	30,00

4) Percorso formativo

Crescere in movimento 1

L' educazione motoria gioca un ruolo fondamentale nello sviluppo dei bambini, aiutandoli ad esplorare il mondo, a esprimersi ea consolidare la propria identità. Attraverso il gioco, il movimento e l'interazione con i coetanei, i bambini acquisiscono sicurezza, autonomia e benessere psico-fisico.

Il progetto mira a:

1. contribuire, attraverso un'adeguata educazione al movimento, alla formazione integrale della persona;
2. costruire un sistema integrato educativo - sportivo che collega ed interconnette mondi diversi;
3. offrire percorsi che consentano ad ognuno di orientarsi e scegliere autonomamente l'attività sportiva più consona ai propri bisogni ed interessi, al fine di mantenere sempre viva la motivazione allo sport gettando, inoltre, le basi per l'assunzione di corretti stili di vita.

In particolare si intendono perseguire i seguenti obiettivi:

- Sviluppare la coordinazione dinamica generale.
- Partecipare a giochi-sport rispettando le regole.
- Migliorare l'autocontrollo.
- Favorire lo sviluppo di comportamenti relazionali positivi.

Attraverso le seguenti attività:

- Giochi di coordinazione e di spazialità.
- Giochi ritmici.
- Percorsi.
- Esercizi vari.
- Giochi di gruppo e di squadra.

Periodo di svolgimento **Il martedì – dalle 16.40 – palestra Einaudi** **Dal 06-10-2026 al 02-02-2027**		**Partecipanti** **15 alunni classi seconde e terze primaria**	
Professionalità	**Unità di personale da selezionare**	**Ore da attribuire ad ogni unità di personale**	**Compenso orario lordo Stato**
Docente **esperto** con specifica preparazione in ambito motorio	1	30	70,00
Tutor	1	30	30,00

COESIONE ITALIA 21-27 SCUOLA E COMPETENZE
Cofinanziato dall'Unione europea
Ministero dell'Istruzione e del Merito

Istituto Comprensivo Statale
FILIPPO GRIMANI
C.F. 80010870279 | COD. MIN. VEIC870002 | COD.UNIVOCO UFGGFO

Firmato digitalmente da MASSIMO CONO PIETROPAOLO

5) Percorso formativo

Crescere in movimento 2

L' educazione motoria gioca un ruolo fondamentale nello sviluppo dei bambini, aiutandoli ad esplorare il mondo, a esprimersi ea consolidare la propria identità. Attraverso il gioco, il movimento e l'interazione con i coetanei, i bambini acquisiscono sicurezza, autonomia e benessere psico-fisico.

Il progetto mira a:

4. contribuire, attraverso un'adeguata educazione al movimento, alla formazione integrale della persona;
5. costruire un sistema integrato educativo - sportivo che collega ed interconnette mondi diversi;
6. offrire percorsi che consentano ad ognuno di orientarsi e scegliere autonomamente l'attività sportiva più consona ai propri bisogni ed interessi, al fine di mantenere sempre viva la motivazione allo sport gettando, inoltre, le basi per l'assunzione di corretti stili di vita.

In particolare si intendono perseguire i seguenti obiettivi:

- Sviluppare la coordinazione dinamica generale.
- Partecipare a giochi-sport rispettando le regole.
- Migliorare l'autocontrollo.
- Favorire lo sviluppo di comportamenti relazionali positivi.

Attraverso le seguenti attività:

- Giochi di coordinazione e di spazialità.
- Giochi ritmici.
- Percorsi.
- Esercizi vari.
- Giochi di gruppo e di squadra.

Periodo di svolgimento	**Partecipanti**
Il giovedì – dalle 16.40 – palestra EINAUDI **Dal 08-10-2026 al 04-02-2027**	**15 alunni classi quarte e quinte primaria**

Professionalità	**Professionalità**	**Professionalità**	**Professionalità**
Docente **esperto** con specifica preparazione in ambito motorio	Docente **esperto** con specifica preparazione in ambito motorio	Docente **esperto** con specifica preparazione in ambito motorio	Docente **esperto** con specifica preparazione in ambito motorio
Tutor	**Tutor**	**Tutor**	**Tutor**

6) Percorso formativo

Crescere in movimento 3

L' educazione motoria gioca un ruolo fondamentale nello sviluppo dei bambini, aiutandoli ad esplorare il mondo, a esprimersi ea consolidare la propria identità. Attraverso il gioco, il movimento e l'interazione con i coetanei, i bambini acquisiscono sicurezza, autonomia e benessere psico-fisico.

Il progetto mira a:

7. contribuire, attraverso un'adeguata educazione al movimento, alla formazione integrale della persona;
8. costruire un sistema integrato educativo - sportivo che collega ed interconnette mondi diversi;
9. offrire percorsi che consentano ad ognuno di orientarsi e scegliere autonomamente l'attività sportiva più consona ai propri bisogni ed interessi, al fine di mantenere sempre viva la motivazione allo sport gettando, inoltre, le basi per l'assunzione di corretti stili di vita.

In particolare si intendono perseguire i seguenti obiettivi:

- Sviluppare la coordinazione dinamica generale.
- Partecipare a giochi-sport rispettando le regole.
- Migliorare l'autocontrollo.
- Favorire lo sviluppo di comportamenti relazionali positivi.

Attraverso le seguenti attività:

Istituto Comprensivo Statale
FILIPPO GRIMANI
C.F. 80010870279 | COD. MIN. VEIC870002 | COD.UNIVOCO UFGGFO

Firmato digitalmente da MASSIMO CONO PIETROPAOLO

- Giochi di coordinazione e di spazialità.
- Giochi ritmici.
- Percorsi.
- Esercizi vari.
- Giochi di gruppo e di squadra.

Periodo di svolgimento	**Partecipanti**
Il martedì – dalle 16.40 – palestra Einaudi **Dal 16-02-2027 al 01-06-2027**	**15 alunni classi seconde e terze primaria**

Professionalità	**Professionalità**	**Professionalità**	**Professionalità**
Docente **esperto** con specifica preparazione in ambito motorio	Docente **esperto** con specifica preparazione in ambito motorio	Docente **esperto** con specifica preparazione in ambito motorio	Docente **esperto** con specifica preparazione in ambito motorio
Tutor	**Tutor**	**Tutor**	**Tutor**

7) Percorso formativo

Crescere in movimento 4

L' educazione motoria gioca un ruolo fondamentale nello sviluppo dei bambini, aiutandoli ad esplorare il mondo, a esprimersi ea consolidare la propria identità. Attraverso il gioco, il movimento e l'interazione con i coetanei, i bambini acquisiscono sicurezza, autonomia e benessere psico-fisico.

Il progetto mira a:

10. contribuire, attraverso un'adeguata educazione al movimento, alla formazione integrale della persona;
11. costruire un sistema integrato educativo - sportivo che collega ed interconnette mondi diversi;
12. offrire percorsi che consentano ad ognuno di orientarsi e scegliere autonomamente l'attività sportiva più consona ai propri bisogni ed interessi, al fine di mantenere sempre viva la motivazione allo sport gettando, inoltre, le basi per l'assunzione di corretti stili di vita.

In particolare si intendono perseguire i seguenti obiettivi:

- Sviluppare la coordinazione dinamica generale.
- Partecipare a giochi-sport rispettando le regole.
- Migliorare l'autocontrollo.
- Favorire lo sviluppo di comportamenti relazionali positivi.

Attraverso le seguenti attività:

- Giochi di coordinazione e di spazialità.
- Giochi ritmici.
- Percorsi.
- Esercizi vari.
- Giochi di gruppo e di squadra.

Periodo di svolgimento	**Partecipanti**
Il giovedì – dalle 16.40 – palestra EINAUDI **Dal 18-02-2027 al 03-06-2027**	**15 alunni classi quarte e quinte primaria**

Professionalità	**Professionalità**	**Professionalità**	**Professionalità**
Docente **esperto** con specifica preparazione in ambito motorio	Docente **esperto** con specifica preparazione in ambito motorio	Docente **esperto** con specifica preparazione in ambito motorio	Docente **esperto** con specifica preparazione in ambito motorio
Tutor	**Tutor**	**Tutor**	**Tutor**

COESIONE ITALIA 21-27 SCUOLA E COMPETENZE
Cofinanziato dall'Unione europea
Ministero dell'Istruzione e del Merito

Istituto Comprensivo Statale
FILIPPO GRIMANI
C.F. 80010870279 | COD. MIN. VEIC870002 | COD.UNIVOCO UFGGFO

Firmato digitalmente da MASSIMO CONO PIETROPAOLO

8) Percorso formativo

SportivaMENTE 1

Numerosi studi scientifici sottolineano l'importanza della pratica sportiva per una crescita corretta dal punto di vista, non solo fisico, ma anche piscologico e sociale. I ragazzi, attraverso la pratica sportiva, imparano importanti valori come il rispetto, la disciplina, la collaborazione e l'impegno che lo rendono un efficace strumento pedagogico in grado di facilitare l'apprendimento e la socializzazione e nello stesso tempo uno strumento in cui i ragazzi possono sperimentare, imparare e sviluppare le proprie potenzialità.
Le attività sportive regolari contribuiscono, non solo ad un benessere fisico e ad un miglioramento delle capacità motorie, ma favoriscono la concentrazione, la memoria, la capacità di problem solving e la gestione dello stress e, anche, aiutano ad imparare a collaborare, a rispettare le regole e a gestire le emozioni.
Con lo sport si sperimento: l'autostima e la modestia; la leadership e il lavoro di squadra; la capacità di accettare e superare la diversità (linguistica, culturale, sociale, religiosa e ideologica); è un insostituibile mezzo di prevenzione e lotta contro i fenomeni di violenza e bullismo.
Il progetto si propone di:
*promuovere la conoscenza di sé, delle proprie possibilità di movimento e dell'ambiente; *insegnare a prendersi cura della propria persona e del proprio benessere; *suggerire ai ragazzi modelli diversi e "sani" per impegnare il tempo libero e prevenire e contrastare il bullismo e la violenza dentro e fuori la scuola; *trasformare la pratica sportiva in un'abitudine di vita come momento di confronto sportivo equilibrato e leale; *incoraggiare la cooperazione, la collaborazione e lo spirito di squadra; *stimolare la presenza di alunni "giudici" che vivono lo sport in altro ruolo; *diffondere i valori dello sport e come strumento di lotta alla dispersione scolastica; *incrementare la conoscenza e il rispetto delle regole per diventare sportivi non violenti; *promuovere stili di vita positivi, contrastare le patologie più comuni, prevenire l'obesità e i disturbi dell'alimentazione, contrastare le dipendenze e le patologie comportamentali ad esse correlate.

Periodo di svolgimento	**Partecipanti**
Il martedì – dalle 14.00 – palestra EINAUDI **Dal 06-10-2026 al 16-02-2027**	**16 alunni scuola secondaria di I°**

Professionalità	**Professionalità**	**Professionalità**	**Professionalità**
Docente **esperto** con specifica preparazione in ambito motorio	Docente **esperto** con specifica preparazione in ambito motorio	Docente **esperto** con specifica preparazione in ambito motorio	Docente **esperto** con specifica preparazione in ambito motorio
Tutor	**Tutor**	**Tutor**	**Tutor**

9) Percorso formativo

SportivaMENTE 2

Numerosi studi scientifici sottolineano l'importanza della pratica sportiva per una crescita corretta dal punto di vista, non solo fisico, ma anche piscologico e sociale. I ragazzi, attraverso la pratica sportiva, imparano importanti valori come il rispetto, la disciplina, la collaborazione e l'impegno che lo rendono un efficace strumento pedagogico in grado di facilitare l'apprendimento e la socializzazione e nello stesso tempo uno strumento in cui i ragazzi possono sperimentare, imparare e sviluppare le proprie potenzialità.
Le attività sportive regolari contribuiscono, non solo ad un benessere fisico e ad un miglioramento delle capacità motorie, ma favoriscono la concentrazione, la memoria, la capacità di problem solving e la gestione dello stress e, anche, aiutano ad imparare a collaborare, a rispettare le regole e a gestire le emozioni.
Con lo sport si sperimento: l'autostima e la modestia; la leadership e il lavoro di squadra; la capacità di accettare e superare la diversità (linguistica, culturale, sociale, religiosa e ideologica); è un insostituibile mezzo di prevenzione e lotta contro i fenomeni di violenza e bullismo.
Il progetto si propone di:
*promuovere la conoscenza di sé, delle proprie possibilità di movimento e dell'ambiente; *insegnare a prendersi cura della propria persona e del proprio benessere; *suggerire ai ragazzi modelli diversi e "sani" per impegnare il tempo libero e prevenire e contrastare il bullismo e la violenza dentro e fuori la scuola; *trasformare la pratica sportiva in un'abitudine di vita come momento di confronto sportivo equilibrato e leale; *incoraggiare la cooperazione, la collaborazione e lo spirito di squadra; *stimolare la presenza di alunni "giudici" che vivono lo sport in altro ruolo; *diffondere i valori dello sport e come strumento di lotta alla dispersione scolastica; *incrementare la conoscenza e

Firmato digitalmente da MASSIMO CONO PIETROPAOLO

il rispetto delle regole per diventare sportivi non violenti; *promuovere stili di vita positivi, contrastare le patologie più comuni, prevenire l'obesità e i disturbi dell'alimentazione, contrastare le dipendenze e le patologie comportamentali ad esse correlate.

Periodo di svolgimento	**Partecipanti**
Il giovedì – dalle 14.00 – palestra EINAUDI **Dal 08-10-2026 al 04-02-2027**	**16 alunni scuola secondaria di I°**

Professionalità	**Professionalità**	**Professionalità**	**Professionalità**
Docente **esperto** con specifica preparazione in ambito motorio	Docente **esperto** con specifica preparazione in ambito motorio	Docente **esperto** con specifica preparazione in ambito motorio	Docente **esperto** con specifica preparazione in ambito motorio
Tutor	**Tutor**	**Tutor**	**Tutor**

10) Percorso formativo

SportivaMENTE 3

Numerosi studi scientifici sottolineano l'importanza della pratica sportiva per una crescita corretta dal punto di vista, non solo fisico, ma anche piscologico e sociale. I ragazzi, attraverso la pratica sportiva, imparano importanti valori come il rispetto, la disciplina, la collaborazione e l'impegno che lo rendono un efficace strumento pedagogico in grado di facilitare l'apprendimento e la socializzazione e nello stesso tempo uno strumento in cui i ragazzi possono sperimentare, imparare e sviluppare le proprie potenzialità.
Le attività sportive regolari contribuiscono, non solo ad un benessere fisico e ad un miglioramento delle capacità motorie, ma favoriscono la concentrazione, la memoria, la capacità di problem solving e la gestione dello stress e, anche, aiutano ad imparare a collaborare, a rispettare le regole e a gestire le emozioni.
Con lo sport si sperimento: l'autostima e la modestia; la leadership e il lavoro di squadra; la capacità di accettare e superare la diversità (linguistica, culturale, sociale, religiosa e ideologica); è un insostituibile mezzo di prevenzione e lotta contro i fenomeni di violenza e bullismo.
Il progetto si propone di:
*promuovere la conoscenza di sé, delle proprie possibilità di movimento e dell'ambiente; *insegnare a prendersi cura della propria persona e del proprio benessere; *suggerire ai ragazzi modelli diversi e "sani" per impegnare il tempo libero e prevenire e contrastare il bullismo e la violenza dentro e fuori la scuola; *trasformare la pratica sportiva in un'abitudine di vita come momento di confronto sportivo equilibrato e leale; *incoraggiare la cooperazione, la collaborazione e lo spirito di squadra; *stimolare la presenza di alunni "giudici" che vivono lo sport in altro ruolo; *diffondere i valori dello sport e come strumento di lotta alla dispersione scolastica; *incrementare la conoscenza e il rispetto delle regole per diventare sportivi non violenti; *promuovere stili di vita positivi, contrastare le patologie più comuni, prevenire l'obesità e i disturbi dell'alimentazione, contrastare le dipendenze e le patologie comportamentali ad esse correlate.

Periodo di svolgimento	**Partecipanti**
Il martedì – dalle 14.00 – palestra EINAUDI **II quadrimestre**	**16 alunni scuola secondaria di I°**

Professionalità	**Professionalità**	**Professionalità**	**Professionalità**
Docente **esperto** con specifica preparazione in ambito motorio	Docente **esperto** con specifica preparazione in ambito motorio	Docente **esperto** con specifica preparazione in ambito motorio	Docente **esperto** con specifica preparazione in ambito motorio
Tutor	**Tutor**	**Tutor**	**Tutor**

Istituto Comprensivo Statale
FILIPPO GRIMANI
C.F. 80010870279 | COD. MIN. VEIC870002 | COD.UNIVOCO UFGGFO

Firmato digitalmente da MASSIMO CONO PIETROPAOLO

11) Percorso formativo

AD FONTES – Ritorno alle sorgenti della lingua
Il modulo si propone di avvicinare gli studenti della scuola secondaria di I grado alla lingua latina non come un sistema di regole astratte, ma come "chiave di volta" per interpretare la lingua italiana e la cultura europea. Attraverso un approccio laboratoriale e induttivo, il percorso mira a potenziare le competenze lessicali, la capacità di analisi logica e la consapevolezza storica, trasformando l'apprendimento in un'attività di scoperta e indagine.
***Obiettivi specifici di apprendimento**

- **Competenza linguistica:** Riconoscere le radici latine nel lessico italiano e nelle lingue neolatine (ed europee).
- **Competenza logica:** Comprendere il sistema dei casi come struttura fondamentale della frase, migliorando di riflesso la padronanza dell'analisi logica in italiano.
- **Competenza culturale:** Conoscere gli aspetti salienti della vita quotidiana e della mitologia romana, individuando le persistenze nel mondo contemporaneo.
- **Competenza digitale:** Utilizzare strumenti tecnologici per la creazione di contenuti originali legati al mondo classico.

Il percorso si articola in tre macro-fasi:

1. **L'Investigazione Lessicale:** Si parte dal quotidiano. I ragazzi analizzeranno parole d'uso comune (scuola, famiglia, tecnologia, diritto) per risalire all'etimo latino. Questa fase serve a "demistificare" la lingua morta, mostrandone la vitalità nel parlato odierno.
2. **La Logica del Codice:** Senza appesantire il carico mnemonico, si introduce il concetto di declinazione. Attraverso il gioco dei "ruoli" (chi compie l'azione, chi la riceve), gli studenti impareranno a decodificare brevi testi basandosi sulle desinenze, sviluppando un metodo di ragionamento applicabile anche alle materie scientifiche.
3. **Il Racconto delle Origini:** Utilizzando le favole di Fedro e i miti di Ovidio, si lavorerà sulla traduzione intesa come "traduzione-comprensione". Il mito diventa il ponte per esplorare la civiltà romana, i suoi valori e la sua organizzazione sociale, mettendoli a confronto con il presente.

Il progetto adotta una metodologia fortemente attiva:

- **Metodo Induttivo:** Si parte dall'osservazione del testo o della parola per ricavarne la regola grammaticale.
- **Gamification:** Uso di quiz interattivi e sfide di gruppo per consolidare il vocabolario.
- **Didattica Digitale:** Creazione di prodotti finali (e-book, mappe interattive o piccoli podcast) che documentino il percorso fatto.

Periodo di svolgimento	**Partecipanti**
Il giovedì– dalle 14.00 – plesso EINAUDI **Dal 14-01-2027 al 06-05-2027**	**15 alunni scuola secondaria di I°**

Professionalità	**Unità di personale da selezionare**	**Ore da attribuire ad ogni unità di personale**	**Compenso orario lordo Stato**
Docente **esperto** con specifica preparazione nell'insegnamento latino	1	30	70,00
Tutor	1	30	30,00

COESIONE ITALIA 21-27 SCUOLA E COMPETENZE
Cofinanziato dall'Unione europea
Ministero dell'Istruzione e del Merito

Istituto Comprensivo Statale
FILIPPO GRIMANI
C.F. 80010870279 | Cod. Min. VEIC870002 | Cod.Univoco UFGGFO

Firmato digitalmente da MASSIMO CONO PIETROPAOLO

12) Percorso formativo

Alla scoperta delle STEM

Il progetto si pone come finalità lo sviluppo del pensiero computazionale attraverso la programmazione (coding) in un contesto di gioco. Nella scuola primaria il gioco rappresenta un aspetto fondante dell'azione educativa. "Con il gioco i bambini si esprimono, raccontano, interpretano e combinano in modo creativo le esperienze soggettive e sociali". Il coding aiuta i più piccoli ad organizzare meglio i loro pensieri, stimola la loro curiosità attraverso quello che apparentemente può sembrare solo un gioco. Il coding consente di imparare le basi della programmazione informatica, insegna a "dialogare" con il computer, a impartire comandi in modo semplice e intuitivo. Gli alunni e le alunne, gli studenti e le studentesse scoprono l'importanza della collaborazione e del lavoro di squadra, in quanto le soluzioni vanno sempre a vantaggio dell'intero gruppo, e l'interdipendenza positiva innescata. Il gioco, attraverso la stimolazione fisica e mentale, attiva processi di comprensione aiutando ad acquisire conoscenze disciplinari e socio-emotive, provocando negli alunni e negli studenti, una diversa percezione della scuola, degli insegnanti e dei compagni, migliorando il clima dell'ambiente di apprendimento e accrescendo altresì il piacere di imparare. L'obiettivo è educare gli alunni e studenti al pensiero computazionale che rappresenta la capacità di risolvere problemi applicando la logica, individuando la strategia migliore per giungere alla soluzione.
Il laboratorio prevedrà l'utilizzo di diversi hardware tecnologici alternati ad attività unplugged per lo sviluppo delle competenze STEM passando da attività fisico motorie e giochi per sviluppare la motricità fine, l'orientamento nello spazio e i primi passi nelle capacità computazionali e di calcolo
Il percorso laboratoriale partirà da concetti STEM molto semplici dedicati agli alunni della prima classe e legati a meccanismi semplici di programmazione per riflettere sui principi relativi al coding e all'avvio alla robotica attraverso attività ludiche, di conversazione e di prima rappresentazione.
Sarà prediletto il lavoro di gruppo per esercitare l'attitudine ad organizzare i concetti e i risultati parziali ottenuti, in vista delle successive attività; le osservazioni, le elaborazioni e le conclusioni dei vari gruppi sono poi messe a confronto, sistematizzate con il supporto del docente.
Attraverso lezioni interattive e interdisciplinari, esercitazioni pratiche e progetti stimolanti, gli studenti acquisiranno competenze fondamentali per affrontare le sfide della programmazione e dell'ingegneria robotica. Svilupperanno competenze trasversali come il pensiero critico, la risoluzione dei problemi e la collaborazione di squadra, con un lavoro su progetti collaborativi e incoraggiando la creatività e la capacità di problem solving.
Obiettivi • Coinvolgere attivamente gli studenti nel loro processo di apprendimento e di costruzione delle conoscenze, promuovendo il pensiero creativo. • Sviluppare competenze logiche e capacità di risolvere problemi in modo creativo ed efficiente. • Stimolare la creatività. • Sviluppare il pensiero logico e algoritmico ed educare al pensiero computazionale • Ricercare soluzioni ai problemi. • Sviluppare la collaborazione e la condivisione. • Conoscere le regole di un comportamento corretto e avere particolare attenzione ad utilizzarle.

Periodo di svolgimento	**Partecipanti**
Il martedì– dalle 16.30 – plesso GRIMANI **Dal 12-01-2027 al 04-05-2027**	**15 alunni classi prime primaria**

Professionalità	**Unità di personale da selezionare**	**Ore da attribuire ad ogni unità di personale**	**Compenso orario lordo Stato**
Docente **esperto** con specifica preparazione nell'insegnamento delle STEAM	1	30	70,00
Tutor	1	30	30,00

13) Percorso formativo

Lego e oltre 1

Il progetto si pone come finalità lo sviluppo del pensiero computazionale attraverso la programmazione (coding) in un contesto di gioco. Nella scuola primaria il gioco rappresenta un aspetto fondante dell'azione educativa. "Con il gioco i bambini si esprimono, raccontano, interpretano e combinano in modo creativo le esperienze soggettive e sociali". Il coding aiuta i più piccoli ad organizzare meglio i loro pensieri, stimola la loro curiosità attraverso quello che apparentemente può sembrare solo un gioco. Il coding consente di imparare le basi della programmazione informatica, insegna a "dialogare" con il computer, a impartire comandi in modo semplice e intuitivo. Gli alunni e le alunne, gli

Istituto Comprensivo Statale
FILIPPO GRIMANI
C.F. 80010870279 | COD. MIN. VEIC870002 | COD.UNIVOCO UFGGFO

Firmato digitalmente da MASSIMO CONO PIETROPAOLO

studenti e le studentesse scoprono l'importanza della collaborazione e del lavoro di squadra, in quanto le soluzioni vanno sempre a vantaggio dell'intero gruppo, e l'interdipendenza positiva innescata. Il gioco, attraverso la stimolazione fisica e mentale, attiva processi di comprensione aiutando ad acquisire conoscenze disciplinari e socio-emotive, provocando negli alunni e negli studenti, una diversa percezione della scuola, degli insegnanti e dei compagni, migliorando il clima dell'ambiente di apprendimento e accrescendo altresì il piacere di imparare. L'obiettivo è educare gli alunni e studenti al pensiero computazionale che rappresenta la capacità di risolvere problemi applicando la logica, individuando la strategia migliore per giungere alla soluzione.
In particolare realizzeremo laboratori di robotica per sviluppare sia abilità "tecniche" come programmazione, debugging e logica, sia soft skills quali sicurezza, autopercezione, problem-solving, apertura al confronto, alla mediazione e al lavoro di gruppo; inoltre si cercherà di far sì che venga coniugata tecnologia e immaginazione, precisione tecnica e creatività per sviluppare un pensiero ricco e analitico. Robot didattici e Kit didattici per le discipline Stem agevoleranno l'acquisizione di concetti matematici, geometrici, geografici e legati all'arte, alla musica e al ritmo immaginando esperienze diverse e via via più complesse in base all'età dei ragazzi.
OBIETTIVI GENERALI DEL PROGETTO: • Sviluppare il pensiero critico e la capacità di progettazione attraverso l'apprendimento pratico. • Sviluppare competenze logiche. • Sviluppare la capacità di programmazione per creare soluzioni • Aumentare la capacità di collaborazione • Favorire l'apprendimento delle STEM attraverso esperienze dirette OBIETTIVI SPECIFICI DEL PROGETTO: • Utilizzare il gioco come mezzo di esplorazione, di scoperta, di costruzione. • Mostrare curiosità, essere esplorativo, porre domande, discutere • Elaborare previsioni, confrontarle e fornire spiegazioni o soluzioni pertinenti • Sviluppare l'interesse per gli strumenti tecnologici e i possibili usi. • Orientarsi e collocare correttamente nello spazio se stesso, oggetti e persone seguendo delle indicazioni (sopra-sotto; aperto-chiuso; dentro-fuori; in alto in basso, gira a …, ruota, salta) • Eseguire un percorso e saperlo rappresentare graficamente seguendo la direzionalità (sinistra-destra) • Imparare come trascinare (drag and drop) • Sapere usare le frecce di direzione • Utilizzare un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni e le esperienze • Ripercorre le tappe di un lavoro svolto • Sapere eseguire semplici algoritmi • Risolvere problemi • Sperimentare diverse forme di espressione multimediale

Periodo di svolgimento **Il giovedì– dalle 16.30 – plesso GRIMANI** **Dal 04-02-2027 al 27-05-2027**	**Partecipanti** **15 alunni classi seconde e terze primaria**

Professionalità	**Unità di personale da selezionare**	**Ore da attribuire ad ogni unità di personale**	**Compenso orario lordo Stato**
Docente **esperto** con specifica preparazione nell'insegnamento delle STEAM	1	30	70,00
Tutor	1	30	30,00

14) Percorso formativo

Lego e oltre 2

Il progetto si pone come finalità lo sviluppo del pensiero computazionale attraverso la programmazione (coding) in un contesto di gioco. Nella scuola primaria il gioco rappresenta un aspetto fondante dell'azione educativa. "Con il gioco i bambini si esprimono, raccontano, interpretano e combinano in modo creativo le esperienze soggettive e sociali". Il coding aiuta i più piccoli ad organizzare meglio i loro pensieri, stimola la loro curiosità attraverso quello che apparentemente può sembrare solo un gioco. Il coding consente di imparare le basi della programmazione informatica, insegna a "dialogare" con il computer, a impartire comandi in modo semplice e intuitivo. Gli alunni e le alunne, gli studenti e le studentesse scoprono l'importanza della collaborazione e del lavoro di squadra, in quanto le soluzioni vanno sempre a vantaggio dell'intero gruppo, e l'interdipendenza positiva innescata. Il gioco, attraverso la stimolazione fisica e mentale, attiva processi di comprensione aiutando ad acquisire conoscenze disciplinari e socio-emotive, provocando negli alunni e negli studenti, una diversa percezione della scuola, degli insegnanti e dei compagni, migliorando il clima dell'ambiente di apprendimento e accrescendo altresì il piacere di imparare. L'obiettivo è educare gli alunni e studenti al pensiero computazionale che rappresenta la capacità di risolvere problemi applicando la logica, individuando la strategia migliore per giungere alla soluzione.
In particolare realizzeremo laboratori di robotica per sviluppare sia abilità "tecniche" come programmazione, debugging e logica, sia soft skills quali sicurezza, autopercezione, problem-solving, apertura al confronto, alla

Firmato digitalmente da MASSIMO CONO PIETROPAOLO

mediazione e al lavoro di gruppo; inoltre si cercherà di far sì che venga coniugata tecnologia e immaginazione, precisione tecnica e creatività per sviluppare un pensiero ricco e analitico. Robot didattici e Kit didattici per le discipline Stem agevoleranno l'acquisizione di concetti matematici, geometrici, geografici e legati all'arte, alla musica e al ritmo immaginando esperienze diverse e via via più complesse in base all'età dei ragazzi.
OBIETTIVI GENERALI DEL PROGETTO: • Sviluppare il pensiero critico e la capacità di progettazione attraverso l'apprendimento pratico. • Sviluppare competenze logiche. • Sviluppare la capacità di programmazione per creare soluzioni • Aumentare la capacità di collaborazione • Favorire l'apprendimento delle STEM attraverso esperienze dirette
OBIETTIVI SPECIFICI DEL PROGETTO: • Utilizzare il gioco come mezzo di esplorazione, di scoperta, di costruzione. • Mostrare curiosità, essere esplorativo, porre domande, discutere • Elaborare previsioni, confrontarle e fornire spiegazioni o soluzioni pertinenti • Sviluppare l'interesse per gli strumenti tecnologici e i possibili usi. • Orientarsi e collocare correttamente nello spazio se stesso, oggetti e persone seguendo delle indicazioni (sopra-sotto; aperto-chiuso; dentro-fuori; in alto in basso, gira a …, ruota, salta) • Eseguire un percorso e saperlo rappresentare graficamente seguendo la direzionalità (sinistra-destra) • Imparare come trascinare (drag and drop) • Sapere usare le frecce di direzione • Utilizzare un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni e le esperienze • Ripercorre le tappe di un lavoro svolto • Sapere eseguire semplici algoritmi • Risolvere problemi • Sperimentare diverse forme di espressione multimediale

Periodo di svolgimento	**Partecipanti**
Il martedì– dalle 16.30 – plesso GRIMANI **Dal 16-02-2027 al 01-06-2027**	**15 alunni classi quarte e quinte primaria**

Professionalità	**Unità di personale da selezionare**	**Ore da attribuire ad ogni unità di personale**	**Compenso orario lordo Stato**
Docente **esperto** con specifica preparazione nell'insegnamento delle STEAM	1	30	70,00
Tutor	1	30	30,00

15) Percorso formativo

Logica in Movimento: Robotica e Coding con i mattoncini
L'importanza pedagogica di un modulo STEAM basato su **Coding e Mattoncini** risiede nella capacità di trasformare l'apprendimento da un processo passivo (ascolto e memorizzazione) a un processo generativo. Per un ragazzo della scuola secondaria di I grado, questa progettazione non è solo "informatica", ma un'esperienza cognitiva completa. Questo percorso laboratoriale sposta, così, il focus dal **"cosa imparare"** al **"come imparare"**. In un'età delicata come quella della secondaria di I grado, vedere che le proprie idee possono "muoversi" e interagire con il mondo esterno aumenta drasticamente l'**autoefficacia** (la percezione di essere capaci di agire sulla realtà). Non stiamo formando solo futuri programmatori, ma cittadini capaci di risolvere problemi complessi in modo creativo e razionale.
Obiettivi di Apprendimento (Learning Outcomes)

- **Area Informatica:** Comprendere e utilizzare le strutture di controllo (sequenza, iterazione, condizione) e le variabili.
- **Area Tecnico-Scientifica:** Analizzare il funzionamento di sensori (input) e attuatori (output) e la loro interazione con l'ambiente.
- **Area Matematica:** Applicare concetti di geometria (angoli, rotazioni) e aritmetica (rapporti di trasmissione, calcolo delle probabilità) in contesti reali.
- **Area Trasversale:** Sviluppare il *problem solving* attraverso il metodo del "trial and error" e potenziare il lavoro cooperativo.

Periodo di svolgimento	**Partecipanti**
Il martedì – dalle 14.00 – plesso EINAUDI **Dal 12-01-2027 al 04-05-2027**	**15 alunni classi seconde primaria**

Istituto Comprensivo Statale
FILIPPO GRIMANI
C.F. 80010870279 | COD. MIN. VEIC870002 | COD.UNIVOCO UFGGFO

Professionalità	Unità di personale da selezionare	Ore da attribuire ad ogni unità di personale	Compenso orario lordo Stato
Docente **esperto** con specifica preparazione nell'insegnamento delle STEAM	1	30	70,00
Tutor	1	30	30,00

Le figure selezionate saranno impegnate nelle seguenti attività
L' **ESPERTO** con i seguenti compiti:

- ✓ *Verificare i livelli di ingresso dei destinatari individuati in sede di candidatura.*
- ✓ *Individuare le aree tematiche in cui dividere il percorso.*
- ✓ *Rimodulare il percorso formativo a seconda dei livelli di ingresso.*
- ✓ *Definire gli obiettivi da raggiungere e predisporre gli strumenti di valutazione del raggiungimento degli stessi.*
- ✓ *Comunicare preventivamente eventuali impedimenti all'attività di docenza per eventuale tempestiva rimodulazione del calendario.*
- ✓ *Effettuare durante il percorso valutazioni finali per la certificazione dell'Unità Formativa Didattica di competenza.*
- ✓ *Condividere periodicamente con il gruppo di supporto e con il Dirigente Scolastico i risultati raggiunti.*
- ✓ *Caricare la documentazione in piattaforma di gestione ove richiesto.*
- ✓ *Controllare l'avanzamento dei percorsi.*
- ✓ *Alimentare la piattaforma di avanzamento.*
- ✓ *Redigere relazione periodica concordata con il gruppo di supporto, ove richiesta.*
- ✓ *Redigere relazione finale individuale contenente obiettivi, strategie, metodologie e strumenti utilizzati, metodi di misurazione adottati e livelli raggiunti dagli studenti.*

Il **TUTOR** con i seguenti compiti:

- ✓ *predisporre, in collaborazione con l'esperto, una programmazione dei tempi e dei metodi;*
- ✓ *cura che nel registro didattico e di presenza vengano annotate le presenze e le firme dei partecipanti, degli esperti e la propria, l'orario d'inizio e fine della lezione;*
- ✓ *accertare l'avvenuta compilazione della scheda allievo, la stesura e la firma dell'eventuale patto formativo;*
- ✓ *segnalare in tempo reale al Dirigente Scolastico se il numero dei partecipanti scende al di sotto del previsto in relazione al numero minimo di attestazioni da raggiungere;*
- ✓ *curare il monitoraggio fisico del corso, contattando gli alunni in caso di inadempienza ai propri compiti in itinere o anche prima/dopo l'intervento formativo;*
- ✓ *partecipare alle riunioni con il Team laddove ritenuto necessario, anche in orario pomeridiano;*
- ✓ *inserire i dati relativi alla gestione del percorso;*
- ✓ *registrare le anagrafiche;*
- ✓ *inserire la programmazione giornaliera delle attività;*
- ✓ *concordare l'orario con gli esperti;*
- ✓ *provvedere alla gestione della classe;*
- ✓ *descrivere e documentare i prodotti dell'intervento;*
- ✓ *inserire un resoconto (in termini di ore e importo) delle azioni di accompagnamento eventualmente messe in atto.*

L'ESPERTO e il TUTOR si impegnano al rispetto delle norme sulla privacy relativamente a fatti, informazioni e dati sensibili di cui dovessero venire a conoscenza.

Firmato digitalmente da MASSIMO CONO PIETROPAOLO

Firmato digitalmente da MASSIMO CONO PIETROPAOLO

Art. 2 – Requisiti e titoli richiesti

Possono partecipare alla selezione i candidati (a seguire, anche "**Partecipanti**") che, alla data di scadenza del bando:

i. abbiano la cittadinanza italiana o di uno degli Stati membri dell'Unione europea;
ii. abbiano il godimento dei diritti civili e politici;
iii. non siano stati esclusi dall'elettorato politico attivo;
iv. possiedano l'idoneità fisica allo svolgimento delle funzioni cui la presente procedura di selezione si riferisce;
v. non abbiano riportato condanne penali e non siano destinatari di provvedimenti che riguardano l'applicazione di misure di prevenzione, di decisioni civili e di provvedimenti amministrativi iscritti nel casellario giudiziale;
vi. non siano stati destituiti o dispensati dall'impiego presso una Pubblica Amministrazione;
vii. non siano stati dichiarati decaduti o licenziati da un impiego statale;
viii. non si trovino in situazione di incompatibilità, ovvero, nel caso in cui sussistano cause di incompatibilità, si impegnano a comunicarle espressamente, al fine di consentire l'adeguata valutazione delle medesime;
ix. non si trovino in situazioni di conflitto di interessi, neanche potenziale, che possano interferire con l'esercizio dell'incarico;
x. siano in possesso del/i titolo/i di studio relativi ai singoli moduli e/o esperienze professionali maturate in settori attinenti all'ambito professionale del presente Avviso e riportati nella sottostante tabella;

2. Tutti i requisiti per l'ammissione devono essere posseduti e comprovati alla data di scadenza del termine utile per la presentazione delle domande. L'accertamento della mancanza di uno solo dei requisiti prescritti per l'ammissione, sarà motivo di esclusione dalla selezione.
3. I Partecipanti alla selezione attestano il possesso dei sopraelencati requisiti di partecipazione mediante dichiarazione sostitutiva, ai sensi del D.P.R. 445/2000, contenuta nella domanda di partecipazione, che dovrà essere debitamente sottoscritta.
4. L'Istituzione scolastica si riserva di effettuare le verifiche circa il possesso dei requisiti di cui al presente articolo.

Art. 3 – Criteri di selezione

A	TITOLI CULTURALI	MAX 50 PUNTI
A1	Laurea inerente al ruolo specifico	14 punti - Punti 8 con voto fino a 100; - Punti 10 con voti da 101 a 105; - Punti 12 con voto da 106 a 110; - Punti 14 con voto 110 e lode
A2	Laurea inerente al ruolo specifico (vecchio ordinamento o magistrale)	6 punti

Istituto Comprensivo Statale
FILIPPO GRIMANI
C.F. 80010870279 | COD. MIN. VEIC870002 | COD.UNIVOCO UFGGFO

Firmato digitalmente da MASSIMO CONO PIETROPAOLO

	(*si valuta 1 solo titolo*)	
A3	Dottorato di ricerca nel settore di pertinenza (*si valuta 1 solo titolo*)	6 punti
A4	Corsi di specializzazione o di perfezionamento inerenti il settore di pertinenza	2 punti per corso max 10 punti
A5	Master Universitario inerente il settore di pertinenza o Annuale o Biennale (*si valuta 1 solo titolo*)	2 punti 4 punti
A7	Abilitazione professionale o all'insegnamento, iscrizione all'albo o all'ordine	6 punti
A8	- Certificazioni informatiche / nell'ambito musicale / nell'ambito artistico / nell'ambito musicale	4 punti
B	**TITOLI PROFESSIONALI**	**MAX 50 PUNTI**
B1	Esperienza nell'utilizzo delle piattaforme GPU - SIF – PNSD – PNRR - PON	1 punto per esperienza max 10 punti
B2	Partecipazione a corsi di formazione attinenti alla figura richiesta, in qualità di discente	1 punto per ogni incarico (fino ad un massimo di 10 punti)
B3	Incarichi in progetti P.N.R.R., P.O.N., INDIRE, ex IRRE, Uffici centrali o periferici del MIUR (USR), Istituzioni Scolastiche, centri di ricerca e enti di formazione e associazioni accreditati dal MIUR, ISFOL, FORMEZ, INVALSI, da Enti e dalle Regioni	1 punto per ogni incarico (fino ad un massimo di 10 punti)
B4	Partecipazione in qualità di docente a progetti didattici inerenti ai temi attinenti al modulo o aver tenuto corsi di formazione inerenti ai temi del modulo	1 punti (Indicare solo un incarico per a.s.)
	Incarichi svolti negli ultimi 5 anni all'interno delle istituzioni scolastiche come figura di sistema (funzioni strumentali, collaborazioni con la Dirigenza, NIV, responsabili di plesso)	1 punti (Indicare solo un incarico per a.s.)
	Incarichi svolti negli ultimi 5 anni all'interno delle istituzioni scolastiche che implicano aspetti organizzativi (es. coordinatore di classe, referenti di progetto, responsabili di dipartimento, altro)	1 punti (Indicare solo un incarico per a.s.)
	TOTALE	**MAX 100 PUNTI**

Art. 4 - Modalità e termini di presentazione delle candidature

1. Gli interessati dovranno far pervenire la propria candidatura, a pena di esclusione, entro e non oltre le ore **9.00 del 14 SETTEMBRE 2026**, via mail a veic870002@istruzione.it o brevi manu in Segreteria.
2. Non si terrà conto delle domande pervenute oltre il termine di cui sopra.
3. La domanda di partecipazione, da predisporre sulla base dell'Allegato *sub* "A", che include altresì la Dichiarazione sostitutiva resa ai sensi degli artt. 46 e 47 del D.P.R. 445/2000, attestante il possesso dei requisiti previsti per la partecipazione alla presente selezione, nonché l'insussistenza di situazioni, anche potenziali, di conflitto di interessi, ai sensi dell'art. 53, comma 14, del d.lgs. n. 165/2001, deve essere corredata da:

Firmato digitalmente da MASSIMO CONO PIETROPAOLO

i. il *curriculum vitae* del candidato attestante i titoli e le esperienze professionali richiesti ai fini della partecipazione alla presente procedura e/o valutabili e maturati nel settore oggetto del presente Avviso contenente una autodichiarazione di veridicità dei dati e delle informazioni contenute, ai sensi degli artt. 46 e 47 del D.P.R. 445/2000.

4. Ciascun documento di cui al comma 3 dovrà essere debitamente datato e sottoscritto dal candidato, pena l'esclusione.
5. La domanda di partecipazione **per gli esterni alla nostra istituzione** dovrà essere altresì corredata dalla fotocopia del documento di identità in corso di validità.
6. L'Istituzione scolastica potrà richiedere integrazioni rispetto alla documentazione presentata dai candidati.
7. L'Istituzione avrà, altresì, la facoltà di procedere a idonei controlli sulla veridicità del contenuto delle dichiarazioni sostitutive.
8. I dipendenti della Pubblica Amministrazione interessati alla selezione dovranno essere autorizzati a svolgere l'attività dall'amministrazione di appartenenza e la stipula dell'eventuale lettera di incarico e/o del contratto sarà subordinata al rilascio in forma scritta dell'autorizzazione medesima.

Art. 5 – Motivi di inammissibilità ed esclusione

5.1 Motivi di inammissibilità

Sono causa di inammissibilità:
- domanda pervenuta in ritardo rispetto ai tempi indicati nel presente Avviso;
- assenza della domanda di candidatura o di altra documentazione individuata come condizione di ammissibilità.

5.2 Motivi di esclusione

Un'eventuale esclusione dall'inserimento negli elenchi può dipendere da una delle seguenti cause:
- mancanza di firma autografa apposta sulla domanda;
- non certificata esperienza professionale per l'ambito di competenza indicato.

Art. 6 – Commissione di valutazione

1. Le istanze saranno valutate da una apposita commissione nominata dal Dirigente Scolastico successivamente alla scadenza prevista dal presente avviso.
2. Ad essa compete l'organizzazione dei lavori istruttori, la verifica dei requisiti di ammissibilità, la valutazione dei candidati e la formazione della graduatoria.
3. Nello svolgimento dei suoi compiti, la Commissione redige apposito verbale contenente i criteri di valutazione e i giudizi attribuiti a ciascun candidato.
4. La pubblicazione delle graduatorie ha valore di notifica agli interessati che, nel caso ne ravvisino gli estremi, potranno produrre reclamo entro gg. 7 dalla pubblicazione.
5. In caso di reclamo, il Dirigente Scolastico esaminerà le istanze ed apporterà le eventuali modifiche in fase di pubblicazione della graduatoria definitiva.
6. La graduatoria provvisoria sarà pubblicata sul sito web della Scuola www.icgrimani.edu.it.
7. Trascorso il termine di 7 giorni, la graduatoria provvisoria avrà valore definitivo.

Art. 7 – Modalità di svolgimento della procedura di selezione

1. La presente procedura è espletata in conformità ai principi di trasparenza, pubblicità, parità di trattamento, buon andamento, economicità, efficacia e tempestività dell'azione amministrativa.
2. Nello svolgimento della selezione, l'Istituzione scolastica procede all'attribuzione dell'incarico attraverso un iter che prevede il seguente ordine di priorità:

✓ **Personale interno all'Istituzione (Precedenza assoluta):**

In via prioritaria, si procede alla ricognizione e all'eventuale affidamento dell'incarico al **personale docente interno** in possesso dei requisiti richiesti, al fine di valorizzare le risorse già in servizio presso l'Istituzione scolastica.

✓ **Collaborazioni plurime con altre istituzioni scolastiche (In subordine):**

Qualora la ricognizione interna di cui al punto *sub i)* non consenta di individuare profili idonei o disponibili, l'Istituzione scolastica procede all'affidamento dell'incarico a **personale docente di altra**

Istituzione scolastica in regime di **collaborazione plurima**. Ciò avviene in conformità con quanto previsto dall'art. 35 del CCNL Comparto Scuola del 29 novembre 2007 (per la realizzazione di specifiche attività progettuali) ovvero ai sensi dell'art. 57 del medesimo CCNL (per le attività svolte dal personale ATA).

- ✓ **Personale esterno (In via residuale):**

Ove non sia possibile coprire l'incarico con le modalità indicate ai punti *sub i)* e *sub ii)*, si procederà al conferimento dello stesso tramite contratto di lavoro autonomo, ai sensi dell'art. 7, comma 6, del D.Lgs. n. 165/2001, a **personale dipendente di altra Pubblica Amministrazione** e/o a **soggetti privati esterni**.

Art. 8 – Codice di comportamento dei dipendenti pubblici

1. I soggetti individuati secondo le modalità e la procedura sopradescritta, dovranno attenersi agli obblighi di condotta, per quanto compatibili, previsti dal Codice di comportamento dei dipendenti del Ministero dell'Istruzione, adottato con D.M. del 26 aprile 2022, n. 105.

Art. 9 – Trattamento dei dati personali

Con riferimento al trattamento di dati personali, ai sensi dell'art. 13 del Regolamento (UE) 2016/679 del Parlamento europeo e del Consiglio del 27 aprile 2016 e del d.lgs. 30 giugno 2003, n. 196, si forniscono le seguenti informazioni:

Titolare del trattamento dei dati

Titolare del trattamento dei dati è l'Istituto comprensivo "F. Grimani" rappresentato dal Dirigente Scolastico prof. Massimo Cono Pietropaolo, con sede in Via Canal, 5 – 30175 Marghera (VE).

Responsabile della protezione dei dati

Il Responsabile della Protezione dei Dati (DPO) dell'Istituto comprensivo "F. Grimani" è il Sig. Massimo Michieletto.

Base giuridica del trattamento

Esecuzione di un compito di interesse pubblico o connesso all'esercizio di pubblici poteri di cui è investito il titolare del trattamento, ai sensi dell'art. 6, lett. e), del Regolamento (UE) 2016/679 e dall'art. 2-*ter* del d.lgs. n. 196/2003.

Tipi di dati trattati e finalità del trattamento

I dati personali (a titolo esemplificativo, nome, cognome, data di nascita, codice fiscale), forniti dai Partecipanti al presente Avviso, o comunque acquisiti a tal fine, sono raccolti e conservati per le finalità connesse all'Avviso stesso e ai soli fini dell'espletamento di tutte le fasi della procedura per la selezione di incarichi individuali.

Obbligo di conferimento dei dati

Il conferimento di tali dati è obbligatorio, pena l'impossibilità di dare corso alla domanda di partecipazione.

Modalità del trattamento

Il trattamento dei dati personali è realizzato, con modalità prevalentemente informatiche e telematiche, mediante operazioni di raccolta, registrazione, organizzazione, conservazione, consultazione, estrazione, utilizzo, comunicazione, diffusione (ove prevista) nonché cancellazione e distruzione dei dati.

Destinatari del trattamento

Il trattamento dei dati è svolto dai soggetti autorizzati di questo Istituto scolastico, che agisce sulla base di specifiche istruzioni fornite in ordine a finalità e modalità del trattamento medesimo.

Conservazione dei Dati

I dati saranno conservati per il periodo di tempo necessario per il conseguimento delle finalità per le quali sono raccolti o successivamente trattati conformemente a quanto previsto dagli obblighi di legge.

Diritti degli interessati

Gli interessati hanno il diritto di ottenere dall'Istituzione scolastica, nei casi previsti, l'accesso ai propri dati personali, la rettifica, la portabilità o la cancellazione degli stessi, la limitazione del trattamento che li riguarda o di opporsi al trattamento (artt. 15 e ss. del Regolamento (UE) 2016/679), presentando istanza all'Istituzione scolastica, Titolare del trattamento, agli indirizzi sopra indicati.

Diritto di reclamo

Firmato digitalmente da MASSIMO CONO PIETROPAOLO

Gli interessati che ritengono che il trattamento dei dati personali a loro riferiti avvenga in violazione di quanto previsto dal Regolamento (UE) 2016/679 hanno il diritto di proporre reclamo al Garante per la protezione dei dati personali, come previsto dall'art. 77 del Regolamento stesso, o di adire le vie legali nelle opportune sedi giudiziarie, ai sensi dell'art. 79 del Regolamento medesimo.

Trasferimento dei dati personali in Paesi terzi

I dati personali non saranno trasferiti verso paesi terzi o organizzazioni internazionali.

Processo decisionale automatizzato

Il titolare non adotta alcun processo decisionale automatizzato compresa la profilazione di cui all'art. 22, paragrafi 1 e 4 del Regolamento (UE) 2016/679.

Art. 10 – Responsabile del procedimento

1. Ai sensi della legge 7 agosto 1990, n. 241, il Responsabile del procedimento per la presente procedura è la prof. Massimo Cono Pietropaolo, in qualità di Dirigente Scolastico.

Art. 11 – Pubblicizzazione della procedura di selezione

1. Il presente Avviso è pubblicato sull'albo on line dell'Istituzione scolastica www.icgrimani.edu.it, nonché sulla sezione Amministrazione Trasparente del sito istituzionale.

Art. 12 – Rinvio all'art. 53 del decreto legislativo 30 marzo 2001, n. 165

1. Con riferimento agli incarichi conferiti ai dipendenti pubblici, si applicano le previsioni di cui all'art. 53 del d.lgs. n. 165/2001.

Art. 13 – Norme di rinvio

1. Per quanto non espressamente previsto dal presente Avviso, si rinvia al d.lgs. n. 165/2001, al codice civile e alle altre norme vigenti.

Art. 14 – Allegati

Fanno parte del presente bando i seguenti allegati:

- Allegato A - Domanda di partecipazione Esperto / Tutor;
- Allegato B - Scheda punteggio Esperto / Tutor;
- Allegato C – Privacy

Il Dirigente Scolastico
Prof. Massimo Cono Pietropaolo
(documento digitalmente firmato ai sensi D. Lgs 82/2005 e s.m.i.)

Firmato digitalmente da MASSIMO CONO PIETROPAOLO