



UNIONE EUROPEA

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI **pon**
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Direzione Generale per interventi in materia di edilizia
scolastica, per la gestione dei fondi strutturali per
l'istruzione e per l'innovazione digitale
Ufficio IV

MIUR

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER LA SARDEGNA

DIREZIONE DIDATTICA SELARGIUS 2

VIA DELLE BEGONIE 1 - 09047 SELARGIUS CA

Codice Fiscale: 92026380920 Codice Meccanografico: CAEE03100A

Tel. 070570038 - fax 070572691 e-mail caee03100a@istruzione.it PEC caee03100a@pec.istruzione.it

Sito web: www.secondocircoloselargius.edu.it

Al DSGA

All'albo

Al sito web

Amministrazione Trasparente

Agli Atti

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

- VISTO** il Decreto Legislativo 30 marzo 2001, n. 165 recante “Norme generali sull’ordinamento del lavoro alle dipendenze della Amministrazioni Pubbliche” e ss.mm.ii.;
- VISTO** il Decreto 28 agosto 2018 n. 129, concernente “Regolamento recante istruzioni generali sulla gestione amministrativo-contabile delle istituzioni scolastiche”;
- VISTO** il DPR 275/99, concernente norme in materia di autonomia delle istituzioni scolastiche;
- VISTI** I Regolamenti (UE) n. 1303/2013 recanti disposizioni comuni sui Fondi strutturali e di investimento europei, il Regolamento (UE) n. 1301/2013 relativo al Fondo Europeo di Sviluppo Regionale (FESR) e il Regolamento (UE) n. 1304/2013 relativo al Fondo Sociale Europeo;
- VISTO** il PON - Programma Operativo Nazionale n. 2669 del 03.03.2017 FSE “Sviluppo del pensiero logico e computazionale e della creatività digitale e delle competenze di cittadinanza digitale”;
- VISTE** le delibere del Collegio dei Docenti e del Consiglio di Istituto per la realizzazione dei progetti relativi ai Fondi Strutturali Europei - Programma Operativo Nazionale “Per la scuola, competenze e ambienti per l’apprendimento” - 2014 – 2020;
- VISTA** la circolare Miur prot.n. AOOSGEFID1588 DEL 13/1/16 – Linee guida dell’autorità di Gestione, e successiva nota MIUR N. 3172 del 25/7/2017;
- VISTO** il Programma Annuale Esercizio Finanziario 2019, approvato dal Consiglio di Istituto con delibera del 18.02.2019
- PRESO ATTO** della nota MIUR Prot. AOODRSA 8279 del 06.06.2019 e dell’elenco dei progetti autorizzati per la Regione Sardegna;
- VISTA** la nota MIUR prot. n. Prot. AOODGEFID-22749 del 01/07/2019, di formale autorizzazione del progetto e relativo impegno di spesa di questa Istituzione Scolastica;
- VISTA** l’iscrizione in bilancio del finanziamento di € 19.911,60 assegnato dal MIUR per la gestione del Progetto PON in questione;



UNIONE EUROPEA

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Direzione Generale per interventi in materia di edilizia
scolastica, per la gestione dei fondi strutturali per
l'istruzione e per l'innovazione digitale
Ufficio IV

MIUR

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

CONSIDERATI i criteri approvati dal Consiglio d'Istituto, deliberazione n. 34 e 35 del 26.01.2018, al fine di effettuare la selezione degli esperti, dei tutor e delle figure aggiuntive in base a criteri di trasparenza e massima pubblicizzazione delle iniziative;

RILEVATA la necessità di impiegare tra il personale interno n. 4 figure per lo svolgimento delle attività di ESPERTO, n. 4 figure per lo svolgimento delle attività di TUTOR nell'ambito del progetto PON FSE – “Competenze di base seconda edizione –Scuola dell'Infanzia”

DISPONE

Art. 1

l'indizione di N°2 **Avvisi ad evidenza pubblica** per la selezione, per soli titoli, di docenti interni (n. 5 per ogni ruolo) che ricoprano il ruolo di ESPERTO e TUTOR da utilizzare per la realizzazione di tutte le attività previste nel Progetto “**Competenze di base-seconda edizione scuola dell'infanzia- Imparare in movimento 2**” per le ore indicate nella tabella seguente e con le caratteristiche indicate in ciascun AVVISO.

Tipologia incarico	N. Docenti da incaricare (uno per ciascun modulo)	Totale ore per Docente incaricato
Esperto	4	30
Tutor	4	30
Tot. Docenti 10		Tot. ore complessive <i>Esperti: 120 - Tutor: 120</i>

Le tipologie di attività che il personale individuato tramite AVVISO PUBBLICO è TENUTO a svolgere nei diversi moduli finanziati sono quelle previste nel progetto presentato dall'Autonomia scolastica e approvato dal MIUR.

MODULI PRESENTATI E APPROVATI

A. Modulo “Hello friends!” - DURATA INTERVENTO N. 30 ORE

Obiettivi didattico/formativi:

- ascoltare e ripetere vocaboli, piccoli dialoghi, canzoncine e filastrocche con pronuncia e intonazione corretta;
- memorizzare i vocaboli contenuti nei dialoghi o nelle canzoncine;
- stimolare nel bambino la curiosità;
- rispondere in coro a semplici domande;
- comunicare emozioni
- prendere coscienza di un altro codice linguistico;
- riconoscere i principali suoni della lingua inglese; Contenuti:
- colori
- frutta e verdura
- parti del corpo
- animali
- vestiario
- comandi base (sit down/stand up,walk,run,jump,turn around)
- espressioni base (Do you like?Yes i do/no i don't ecc.)
- tempo meteorologico
- sensazioni corporee
- numeri
- famiglia



UNIONE EUROPEA

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Direzione Generale per interventi in materia di edilizia
scolastica, per la gestione dei fondi strutturali per
l'istruzione e per l'innovazione digitale
Ufficio IV

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

- saluti

Metodologia:

SEDE DEL CORSO

Il corso si terrà presso la sede della scuola dell'infanzia Via delle Orchidee, in orario curricolare, dalle ore 09:00 alle ore 11:00 (martedì o giovedì).

B. Modulo "Il suono è fantasia" - DURATA INTERVENTO N. 30 ORE

Obiettivi:

sviluppo della sensibilità uditiva; sviluppo della voce; sviluppo del senso ritmico; sviluppo della socialità; sviluppo della capacità di espressione attraverso il linguaggio musicale.

Contenuti:

melodie e ritmi con il corpo; creazione di strumenti musicali; grafica e suono; canto; giochi, storie e racconti sonorizzati.

Metodologie:

L'animazione musicale è uno dei mezzi per superare l'eterogeneità di un gruppo e ha lo scopo di educare, passando attraverso le discipline (espressione corporea, grafico pittorica, verbale ecc.) attivando la globalità degli individui in un modo ludico capace di creare uno stimolo di ricerca e quindi di interesse verso la musica. Per il raggiungimento degli obiettivi verrà utilizzato il gioco coinvolgendo il corpo, la mente, la voce, la grafica e il disegno. Saranno quindi valorizzate le capacità di ogni bambino e potenziate le competenze già in possesso, per poterne approfondire altre attraverso un percorso che sarà sviluppato secondo i bisogni del gruppo.

SEDE DEL CORSO

Il corso si terrà presso la sede della scuola dell'infanzia di Via Dante in orario extracurricolare.

C. Modulo Modulo "Bambini in gioco" - DURATA INTERVENTO N. 30 ORE

Obiettivi didattico/formativi:

sviluppare competenze motorie; ridurre la predisposizione all'obesità e sovrappeso infantile; migliorare l'autostima; imparare a rispettare regole e consegne; orientarsi in modo autonomo; partecipare con piacere alle attività libere e guidate; rafforzare la conoscenza del sé corporeo; rispetto dell'altro e delle regole per sovrastare l'individuo e rivolgere lo sguardo alla cooperazione e allo sviluppo della concezione di "gruppalità"; allontanare dalla passività massmediale di TV e videogiochi a cui i bambini si stanno sempre più abituando.

Contenuti:

Il modulo prevede il seguente percorso di affinamento di:

1. schemi motori di base
2. coordinazione dinamica globale
3. percezione del corpo
4. equilibrio statico e dinamico
5. espressività corporea attraverso danze
6. giochi con il corpo per la collaborazione e la socializzazione
7. giochi di squadra con regole
8. esercizi di respirazione e rilassamento

Metodologia:

La forma privilegiata di attività motoria sarà il gioco: libero, guidato, simbolico, percettivo, di regole, di coppia e di gruppo. L'orientamento metodologico di base sarà il problem solving secondo cui l'educatore deve stimolare i bambini alla ricerca delle soluzioni per tentativi ed errori sostenendo la curiosità, la partecipazione e l'interesse; favorendo le operazioni mentali del pensare, analizzare, sintetizzare, progettare, ideare ed immaginare.

SEDE DEL CORSO

Il corso si terrà presso la sede della scuola dell'infanzia DI Via Canova-San Nicolò in orario curricolare, dalle ore 14:00 alle ore 16:00 (martedì o giovedì o venerdì).

D. Modulo "Pensiero creativo" - DURATA INTERVENTO N. 30 ORE

Si utilizzeranno metodiche innovative quali la robotica educativa e il coding che educa i bambini al pensiero



UNIONE EUROPEA

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Direzione Generale per interventi in materia di edilizia
scolastica, per la gestione dei fondi strutturali per
l'istruzione e per l'innovazione digitale
Ufficio IV

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

computazionale attraverso un approccio ludico e creativo. Verrà utilizzato per questo scopo il cubetto, un robot di legno, grazie al quale in maniera divertente, si potrà iniziare ad educare i bambini al mondo della programmazione e del digitale. Si tratta di un set di gioco composto da un robot (Cubetto), una console, una mappa in tessuto e 16 blocchi di istruzioni, tasselli colorati da inserire nella console. Questi tasselli colorati e distinti da segni incisi sui lati possono essere riconosciuti sia per il colore, che per la forma e la risposta tattile anche da bambini ipovedenti. Inoltre, si utilizzerà sia Bee-Bot che Blue-Bot, dei simpatici robot a forma di ape in grado di memorizzare una serie di comandi base e muoversi su un percorso in base ai comandi registrati.

SEDE DEL CORSO

Il corso si terrà presso la sede della scuola dell'infanzia di Via Bellini in orario extracurricolare, dalle 16:00 alle 18:00.

Tutte le attività dovranno favorire la piena inclusione degli studenti nell'ambiente scolastico e prevedere la condivisione delle azioni tra i professionisti impegnati nelle attività progettuali.

Art.2

La procedura sarà attivata mediante emissione di N°2 Avvisi ad evidenza pubblica per l'individuazione delle professionalità richieste rivolto a personale interno in possesso dei requisiti professionali previsti dalle vigenti norme;

Art.3

Gli incarichi saranno affidati anche in presenza di un solo candidato per figura richiesta e per modulo purché in possesso dei requisiti richiesti.

Art.4

Gli aspiranti dovranno autocertificare i titoli valutabili secondo quanto previsto dagli appositi Avvisi che saranno pubblicati all'albo on line, sul sito web della scuola e diffusi tramite circolare interna.

Art.5

Al personale interno individuato sarà assegnato un incarico aggiuntivo mediante apposita lettera d'incarico.

Il compenso per le attività aggiuntive in oggetto è stabilito in:

Importo orario: € 70,00 (euro settanta/00) lordo onnicomprensivo, soggetto al regime fiscale e previdenziale previsto dalla normativa vigente, per il ruolo ESPERTO.

Importo orario: € 30,00 (euro trenta/00) lordo onnicomprensivo, soggetto al regime fiscale e previdenziale previsto dalla normativa vigente, per il ruolo TUTOR.

Art.6

Le attività progettuali dovranno essere concluse entro e non oltre il 30 giugno 2020 secondo le modalità previste nell'Avviso pubblico "Competenze di base- seconda edizione" prot. n. 4396 del 09/03/2018 e concordate col Dirigente Scolastico e col gruppo di Progetto.

Selargius, 23.01.2020

Il Dirigente Scolastico
Dott.ssa Claudia Aroni
[firmato digitalmente ai sensi del
Codice dell'Amministrazione digitale
e norme ad esso connesse]