



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE, DELL'UNIVERSITA' E DELLA RICERCA

UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER LA SICILIA

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "PITAGORA"

CTIC88200T – Via Fratelli Cervi, 4 - 95045 Misterbianco (CT)

Tl. 095/7556921 - Fax. 095/7556920 – c.f. 93014730878

E-mail: ctic88200t@istruzione.it - Web: www.icspitagora.it



Allegato B1 - SCHEDA DI VALUTAZIONE ESPERTO INTERNO

(secondo i criteri riportati nel verbale n. 314 delibera n. 4 del Collegio Docenti del 13/09/22)

Avviso 33956/2022 Socialità apprendimento accoglienza - Progetti 10.1.1A-FDRPOC-SI-2022-366 e 10.2.2A-FDRPOC-SI-2022-404.

Programma Operativo Complementare (POC) "Per la Scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020 finanziato con il Fondo di Rotazione (FdR)– Obiettivi Specifici 10.1, 10.2 e 10.3 – Azioni 10.1.1, 10.2.2 e 10.3.1.

Avviso pubblico prot. n. 33956 del 18/05/2022 – Realizzazione di percorsi educativi volti al potenziamento delle competenze delle studentesse e degli studenti e per la socialità e l'accoglienza.

Autorizzazione Progetto	Codice identificativo progetto	Titolo progetto	CUP
AODGEFID-17656 del 07/06/2021	FDRPOC-SI-2022-366	A scuola con allegria	F24C22000860001
	FDRPOC-SI-2022-404	Imparo ad apprendere	F24C22000870001

Di seguito i contenuti dei Moduli:

Progetto FDRPOC-SI-2022-366 "A scuola con allegria" – CUP F24C22000860001		
1	Pallavoliamo 10 P+ 10 S	In età scolare praticare sport e soprattutto sport di squadra fa bene per migliorare lo stato emotivo dei bambini e degli adolescenti. Si cresce anche attraverso la capacità di gioire insieme per una vittoria e di soffrire insieme e di supportarsi ed aiutarsi dopo una sconfitta. Questo allenamento alla gestione e partecipazione al gruppo aiuta di conseguenza a gestire meglio i piccoli conflitti che si presentano nel vivere quotidiano e ad affrontare i problemi con più ottimismo. Il laboratorio, svolto nel rispetto delle norme anti-Covid vigenti, intende rafforzare la possibilità per tutti i bambini e adolescenti di praticare con divertimento e soddisfazione uno sport anche nei casi in cui non si è propriamente portati per quella disciplina per la relazione positiva che il gioco di squadra può dare.
2	Un volano per amico 9P+ 9S	
3	Di nuovo tutti in scena 10 P+ 10S	Le attività del laboratorio mirano a stimolare la creatività come percorso personale di ciascuno, come scambio di idee, di apprendimento e di integrazione sociale. I partecipanti saranno coinvolti nella scoperta dell'arte quale unione di teatro, musica e danza attraverso la preparazione e realizzazione di uno spettacolo. Professionisti specializzati nelle diverse discipline artistiche potranno

		arricchire le basi culturali dei partecipanti attraverso attività di recitazione, uniti a momenti di scrittura creativa, per scrivere un copione anche ricorrendo a nuovi linguaggi e nuove forme di espressione.
4	La storia siamo noi 18S	La testimonianza si presta in modo privilegiato ad educare alla memoria, con una attenzione tutta particolare alle vicende del Novecento, comprese le pagine più difficili della storia. Nel laboratorio gli studenti diventano consapevoli che l'attenzione alle vicende complesse del presente chiamano in causa le conoscenze di storia generale, ai fini di una prima comprensione del mondo.
5	Chi semina raccoglie 19 S	L'educazione all'ambiente naturale e alla natura si basa anche su esperienze di tipo laboratoriale per conoscere gli attrezzi per la coltivazione, le aiuole delle piante officinali, i diversi cereali, l'orto e le sue stagioni, le piante aromatiche, la raccolta di fiori o foglie per sperimentare la conservazione e l'uso delle piante raccolte. Il percorso prevede attività di apprendimento e sperimentazione, quali ciclo vitale delle piante e loro differenze, i frutti e i semi, vita degli insetti (il loro corpo, il loro colore, le zampe, la bocca, gli elementi di difesa; danze e mimetismi; crescita e sviluppo), conoscenza degli animali della fattoria, percorsi di orticoltura e floricoltura, finalizzati a sviluppare abilità pratiche e manuali, di osservazione e conoscenza "sul campo" dei cicli biologici dei vegetali e degli animali.
6	Suoniamo insieme 20 P	L'esperienza musicale permette agli studenti di sviluppare la capacità di pensare musicalmente durante l'ascolto o l'esecuzione musicale. Attraverso i suoni di un brano musicale ascoltato o eseguito, si riesce a richiamare nella mente la musica ascoltata poco o molto tempo prima, predire, durante l'ascolto, i suoni che ancora devono venire, cantare una musica nella testa, 'ascoltarla' nella testa mentre si legge o si scrive uno spartito, improvvisare con la voce o con uno strumento. Proprio come lo sviluppo del linguaggio, l'intelligenza musicale può essere favorita attraverso specifiche attività, che saranno svolte durante il laboratorio. La musica, inoltre, è fondamentale per contrastare ansie e paure e permette agli studenti di allontanare i sentimenti negativi, contribuendo allo sviluppo emotivo e alle competenze affettive.
Progetto FDRPOC-SI-2022-404 "Imparo ad apprendere" – CUP F24C22000870001		
1	Un libro è per sempre 10P+ 10 S	Lo stile e le regole di discussione devono essere basati sul rispetto e sull'accoglienza dei reciproci punti di vista. Nel laboratorio, la discussione nei gruppi di lettura viene guidata da un moderatore che svolge una funzione essenzialmente metodologica e fornisce al gruppo spunti e strumenti utili per la discussione, vigila sul rispetto delle regole che il gruppo autonomamente si è dato. Le attività dei gruppi di lettura saranno svolte all'interno della biblioteca "che sono il luogo fisico in cui abitano i libri" o in spazi appositamente predisposti con disponibilità di testi o all'aria aperta.
2	Ready for English 18 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 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
3	English for life 19 S	

		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.
4	Scienziati all'opera 18 S	Le STEM vanno nella direzione di un approccio integrato alle discipline di ambito scientifico. Nel laboratorio si offre agli alunni il confronto con l'oggetto di studio (un problema reale o un fenomeno riprodotto in laboratorio), si pongono delle domande significative, si formulano e confrontano delle ipotesi, le si verificano attraverso esperimenti da loro progettati e se ne discutono i risultati con i propri compagni e con il docente per concludere con una nuova domanda di ricerca.
5	Io e il mio pc 20 S	Il progetto si propone di attivare negli studenti competenze digitali facendo loro scoprire le potenzialità del PC e consentendo loro di acquisire strumentalità nell'uso dei programmi più comuni di elaborazione testi, calcolo, e presentazione, anche in vista del conseguimento dell'ECDL.
6	Programmo il futuro 20 P	Il pensiero computazionale, il coding e la robotica educativa costituiscono una priorità per l'aggiornamento del curriculum sia nel primo che nel secondo ciclo di istruzione. Il laboratorio sarà dedicato all'apprendimento dei principi di base della programmazione con l'utilizzo di strumenti e kit robotici.
7	A scuola di cittadinanza 10P+10S	Il laboratorio guiderà alunni e studenti alla scoperta delle istituzioni e delle leggi che regolano le comunità, attraverso giochi di ruolo e la simulazione dei meccanismi elettorali per l'elezione del baby sindaco e del baby consiglio.
8	Prova d'autore 18 S	Il laboratorio intende fornire agli studenti gli strumenti per poter leggere e interpretare un'opera d'arte contemporanea, anche attraverso la sua riproducibilità e reinterpretazione in chiave creativa. La metodologia utilizzata favorisce un rapporto dinamico con l'arte, attraverso visite guidate per l'analisi diretta delle opere esposte nei musei, nelle mostre o in altri luoghi del territorio, per un coinvolgimento attivo e immersivo dello studente, offrendo anche la possibilità di riprodurle, in modo originale, utilizzando tecniche e strumenti digitali.

I criteri stabiliti dal collegio sono i seguenti:

Criteri per la selezione esperti interni, collaborazioni plurime, esterni	Punteggio		
Laurea in ambito attinente al modulo Per i moduli sportivi Diploma ISEF, Laurea in Scienze Motorie o Tecnico Federale di Primo Livello con qualifica SNAQ attinente alla disciplina	5 punti + 1 punto da 90 a 99; 2 punti da 100 a 104; 3 punti da 105 a 109; 4 punti 110; 5 punti 110 e lode fino a 10 punti 5 punti aggiuntivi per tecnico federale		
Esperienze di docenza nell'area di pertinenza	Fino a 2 anni 1 punto Fino a 5 anni 2 punti Fino a 10 anni 3 punti Oltre 10 anni 4 punti		

Corsi di formazione nel settore di pertinenza (minimo 15h)	3 punti per ogni corso (max 9 punti)		
Esperienze di progetti simili	2 punti per ogni esperienza (Max. 10 punti)		
Titoli di specializzazione (master, corsi di perfezionamento)	3 punti per ogni titolo (Max 9 punti)		
Pubblicazioni attinenti all'area di pertinenza	1 punto (Max. 5 punti)		
Qualità e originalità della proposta progettuale	Coerenza e pertinenza del percorso formativo al modulo (fino a 3 punti) Attivazione di metodologie efficaci e innovative (fino a 3 punti) Originalità del percorso formativo (fino a 3 punti)		
TOTALE			

Per i moduli che riguardano le lingue straniere si applicheranno i seguenti criteri:

Criteri per la selezione esperti interni, collaborazioni plurime, esterni per i moduli di Lingua straniera	Punteggio		
Esperienza di docenza della lingua straniera (inglese, francese, spagnolo) nel grado di scuola di appartenenza (o superiori)	Fino a 2 anni 1 punto Fino a 5 anni 2 punti Fino a 10 anni 3 punti Oltre 10 anni 4 punti		
Esperto Madrelingua (inglese, francese, spagnolo) con percorso di studi e laurea conseguita nel paese la cui lingua è oggetto del percorso formativo o in paese diverso con certificazione C1	10 punti		
Laurea in lingue specialista (inglese, francese, spagnolo) (Requisito)	5 punti + 1 da 90 a 99; 2 da 100 a 104; 3 da 105 a 109; 4 110; 5 110 e Lode Max 10 pt		
Seconda Laurea	3 punti		
Esperienza su progetti simili	2 punti per ogni esperienza (max 10 punti)		
Corsi di formazione nel settore di pertinenza (min. 15H)	3 punti per ogni corso (max. 9 punti)		
Corsi di perfezionamento annuali/biennali nel settore di pertinenza	3 punti per ogni corso (max. 9 punti)		
Pubblicazioni attinenti all'area di pertinenza	1 punto (Max. 5 punti)		
TOTALE			

Si precisa che per ogni modulo è richiesta una competenza informatica di base necessaria al trattamento dei dati all'interno della piattaforma PON.
Tutti gli eventuali titoli non coerenti rispetto ai contenuti didattici del modulo formativo non saranno valutati.

A parità di punteggio verrà selezionato il più giovane.

Firma

.....