



Ministero dell'Istruzione  
e del Merito



**UNIONE EUROPEA**  
Fondo sociale europeo  
Fondo europeo di sviluppo regionale



**ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "PITAGORA"**  
CTIC88200T – Via Fratelli Cervi, 4 - 95045 Misterbianco (CT)  
Tel. 095/7556921 - Fax. 095/7556920 – c.f. 93014730878  
E-mail: [ctic88200t@istruzione.it](mailto:ctic88200t@istruzione.it) - Web: [www.icspitagora.edu.it](http://www.icspitagora.edu.it)



**Allegato B1 - SCHEDE DI VALUTAZIONE ESPERTO INTERNO**  
(secondo i criteri riportati nel verbale n. 333 delibera n. 1 del Collegio Docenti del 11/03/24)

**Oggetto: Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale “Per la scuola, competenze e ambienti per l’apprendimento” 2014-2020. Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE). Asse I – Istruzione – Obiettivi Specifici 10.2 – Azione 10.2.2 – Nota di Adesione prot. n. 134894 del 21 novembre 2023 – Decreto del Ministro dell’istruzione e del merito 30 agosto 2023, n. 176 – c.d. “Agenda SUD”.**

Autorizzazione Progetto	Codice identificativo progetto	Titolo progetto	CUP
prot. M. I. Prot. AOOGABMI – 16058 nostro prot.n. 1575 del 14/02/2024	10.2.2A-FSEPON-SI-2024-389	Imparo per crescere	F24C23000310006

Di seguito i contenuti dei Moduli:

TITOLO MODULO	ITALIANO
L2 TUTTE LE CLASSI	<p>Un’educazione linguistica inclusiva si presenta necessaria affinché alunni stranieri, che si trovano a ricominciare da capo in un’altra scuola e in un’altra lingua, si possano integrare non solo nel gruppo classe e nell’istituto, ma nella società. Devono essere previste ed attivate strategie didattiche mirate a sostenerli nella fase di inserimento tenendo conto delle situazioni di partenza di ciascuno e dei progressi individuali per prevenire la dispersione scolastica e ridurre il dislivello tra italofoeni e non.</p> <p>In questo modulo ci si propone di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Favorire attraverso interventi specifici e qualificati l’ascolto e la comprensione dell’italiano L2.</li> <li>- Far acquisire ai bambini non italofoeni una comunicazione orale accettabile al fine della comprensione e produzione dei messaggi (BICS- Basic Interpersonal Communication System, ovvero lingua del qui ed ora).</li> <li>- Far scrivere e trascrivere usando la lingua italiana.</li> <li>-Insegnare ad utilizzare la lingua per semplici produzioni scritte e per scopi funzionali (questionari, comunicazioni, ...)</li> </ul>

<p><b>GIOCHIAMO CON LE PAROLE</b></p> <p><b>CLASSI PRIME</b></p>	<p>Il modulo di potenziamento di italiano volto al recupero delle basi della letto-scrittura per i bambini delle classi prime di scuola primaria si propone, attraverso attività ludiche, di consolidare gli obiettivi linguistici relativi alla motivazione all'apprendimento, al potenziamento delle capacità di ascoltare, leggere e scrivere e al saper lavorare insieme.</p> <p>Attraverso giochi di parole, letture e racconti, partendo da input stimolanti e compiti di realtà, gli alunni si immergeranno nella conoscenza della lingua italiana e scopriranno grazie alla metodologia laboratoriale nuovi orizzonti lessicali e le prime regole grammaticali. La proposta scaturisce dall'esigenza di rendere gli studenti, soprattutto i più svantaggiati e meno motivati, consapevoli e più competenti nell'abilità di lettura, migliorandola in termini di accuratezza, chiarezza e profondità dell'espressione.</p>
<p><b>ITALIANO: SI GIOCA</b></p> <p><b>CLASSI SECONDE</b></p>	<p>Il modulo è rivolto agli alunni delle classi seconde della scuola primaria e tende a realizzare un percorso didattico finalizzato ad un potenziamento di conoscenze, abilità e competenze anche trasversali. Si interverrà sulle potenzialità di ciascun alunno al fine di realizzare il successo formativo e consentire il recupero ed il consolidamento delle fondamentali abilità di base. Si realizzeranno percorsi didattici inclusivi che terranno conto delle risorse cognitive di ciascuno, in vista di un reale e positivo sviluppo di ogni alunno per garantire l'avanzamento in modo efficace. Obiettivo del modulo sarà la valorizzazione e il potenziamento delle competenze linguistiche attraverso percorsi laboratoriali e ludici. Attraverso giochi di parole, letture e racconti, partendo da input stimolanti e compiti di realtà, gli alunni si immergeranno nella conoscenza della lingua italiana e scopriranno grazie alla metodologia laboratoriale nuovi orizzonti lessicali.</p>
<p><b>PASSA PAROLA</b></p> <p><b>CLASSI TERZE</b></p>	<p>Il modulo è rivolto agli alunni delle classi terze della scuola primaria ed è finalizzato allo sviluppo delle competenze di base della lingua italiana, integrando il percorso disciplinare curricolare. La metodologia utilizzata è di tipo laboratoriale, infatti le attività pratiche e ludiche proposte consentiranno di superare i canoni della lezione tradizionale e di coinvolgere in modo concreto e fattivo tutti gli alunni.</p> <p>Il gioco sarà il filo conduttore dei vari incontri e consentirà di stimolare ancora di più la motivazione ad apprendere. Vari saranno gli argomenti grammaticali da trattare, così come diversi saranno i giochi, anche in versione digitale, in cui gli alunni si cimenteranno.</p> <p>Gli allievi non si limiteranno ad essere fruitori delle attività ludiche proposte ma, mettendo in campo le loro potenzialità e la creatività, potranno ideare un gioco da tavolo originale.</p> <p>Gli allievi saranno coinvolti in situazioni formative in cui renderanno operative le conoscenze e le abilità che permetteranno di sviluppare competenze disciplinari e di cittadinanza.</p>
<p><b>ASCOLTO, LEGGO E SCRIVO</b></p> <p><b>CLASSI QUARTE</b></p>	<p>Il modulo si propone di potenziare le capacità di ascolto, comprensione e le abilità di letto- scrittura dei piccoli alunni delle classi quarte di scuola primaria. Si propone altresì l'ampliamento del lessico di base e l'acquisizione di semplici regole grammaticali (morfologia di base ed elementi di sintassi della frase).</p> <p>Il modulo verrà strutturato in unità di apprendimento finalizzate ad acquisire familiarità con situazioni comunicative - tipo ed esplorare semplici tipologie testuali (fiaba/racconto; testo descrittivo; pensieri; letterine, etc. ). Tali unità contempleranno momenti dedicati all'ascolto, alla lettura, alla drammatizzazione o alla visione di filmati con test di comprensione mediante questionari; comprensione lessicale; analisi di semplici strutture grammaticali; semplici esercizi di ricodifica scritta; verbalizzazione e produzione di semplici elaborati.</p> <p>Verrà adottato un approccio ludico, laboratoriale e cooperativo con l'uso di</p>

	diversi linguaggi (verbale, visivo, audiovisivo) e di strumenti multimediali. Verrà fatta una valutazione dei prerequisiti in ingresso; una verifica degli apprendimenti in itinere e una valutazione finale .
<b>ASCOLTO, SCRIVO E CREO</b>  <b>CLASSI QUINTE</b>	<p>Il modulo, rivolto alle classi quinte di scuola primaria, potenzierà l'uso della scrittura come competenza trasversale che non attiene solo all'Italiano, ma che dovrebbe caratterizzare tutto il curriculum, diventando un'attività finalizzata allo studio delle varie discipline. Pertanto, attraverso tale percorso laboratoriale, si mirerà a stimolare nei ragazzi l'interesse pratico per la scrittura, partendo da input stimolanti e compiti di realtà che li guideranno nella creazione di testi di varia natura.</p> <p>Il laboratorio di scrittura creativa sarà incentrato sull'acquisizione dei metodi e delle strategie necessarie alla redazione dei testi narrativi e non, attraverso lo sviluppo espressivo delle idee. Ogni lezione teorica sarà accompagnata da esercitazioni pratiche in cui gli alunni saranno sollecitati a mettere in pratica i concetti appresi, con l'obiettivo di alimentare la passione e il desiderio per la lettura.</p> <p>Attraverso attività ludiche, gli allievi, veri protagonisti del percorso di apprendimento, scopriranno il fascino della scrittura creativa.</p>

<b>TITOLO MODULO</b>	<b>MATEMATICA</b>
<b>GIOCOMAT 1</b>  <b>CLASSI PRIME</b>	<p>Il modulo è rivolto agli alunni delle classi prime. Il gioco può essere usato nell'insegnamento di tutte le discipline in una funzione che potremmo definire "tattica" perché permette di motivare i bambini, sdrammatizzare le situazioni di insegnamento tradizionale e divertirsi mentre si impara.</p> <p>Quando un alunno risolve un problema o un gioco diventa un protagonista in quanto inventore e scopritore delle soluzioni, questo suo non essere più soggetto passivo influisce positivamente sulla sua attenzione, sulla qualità dell'apprendimento e sulla sua motivazione.</p> <p>Il percorso logico-matematico proposto ha come finalità quella di consolidare obiettivi didattici e concetti, talora di difficile</p>
<b>GIOCOMAT 2</b>  <b>CLASSI SECONDE</b>	<p>Il modulo è rivolto agli alunni delle classi seconde. Il gioco può essere usato nell'insegnamento di tutte le discipline in una funzione che potremmo definire "tattica" perché permette di motivare i bambini, sdrammatizzare le situazioni di insegnamento tradizionale e divertirsi mentre si impara.</p> <p>Quando un alunno risolve un problema o un gioco diventa un protagonista in quanto inventore e scopritore delle soluzioni, questo suo non essere più soggetto passivo influisce positivamente sulla sua attenzione, sulla qualità dell'apprendimento e sulla sua motivazione.</p> <p>Il percorso logico-matematico proposto ha come finalità quella di consolidare obiettivi didattici e concetti, talora di difficile acquisizione, in maniera giocosa, con il bambino protagonista, attore e creatore nel mondo dei numeri e della logica.</p> <p>La metodologia che verrà privilegiata sarà legata alla pratica laboratoriale e al gioco didattico per suscitare l'interesse e la motivazione negli alunni.</p>
<b>TUTTOMAT</b>  <b>CLASSI TERZE</b>	<p>Il modulo di potenziamento di matematica è rivolto agli alunni delle classi terze di scuola primaria. Il modulo si propone lo sviluppo delle abilità matematiche, logiche, delle capacità di Problem posing e di Problem solving, superando i confini disciplinari delle scienze e della matematica. La metodologia che si utilizzerà si basa su una modalità fortemente interattiva, laboratoriale e ludica. Ciascun alunno sarà protagonista del percorso logico-matematico proposto. Questo avrà come finalità quella di consolidare obiettivi didattici e concetti,</p>

	<p>talora di difficile acquisizione, in maniera giocosa, con il bambino protagonista, attore e creatore nel mondo dei numeri e della logica.</p> <p>La metodologia che verrà privilegiata sarà legata alla pratica laboratoriale e al gioco didattico per suscitare l'interesse e la motivazione negli alunni.</p>
<b>I PITAGORICI CRESCONO</b>  <b>CLASSI QUARTE</b>	<p>Il modulo di potenziamento di matematica è rivolto agli alunni delle classi quarte di scuola primaria. Chi ha detto che il linguaggio della matematica è arido ed astruso? In realtà esso è ricco di espressioni che possono essere usate per la costruzione di enigmi curiosi e divertenti. Si tratta ovviamente di giochi destinati ad un pubblico di lettori che conoscono il lessico della matematica elementare.</p> <p>Il gioco può essere usato nell'insegnamento di tutte le discipline in una funzione che potremmo definire "tattica" perché permette di motivare i bambini, sdrammatizzare le situazioni di insegnamento tradizionale e divertirsi mentre si impara.</p> <p>Quando un alunno risolve un problema o un gioco diventa un protagonista in quanto inventore e scopritore delle soluzioni, questo suo non essere più soggetto passivo influisce positivamente sulla sua attenzione, sulla qualità dell'apprendimento e sulla sua motivazione.</p>
<b>MATTI PER LA MATEMATICA</b>  <b>CLASSI QUINTE</b>	<p>Il modulo è rivolto agli alunni delle classi quinte primaria. Lo sviluppo delle abilità matematiche, logiche, delle capacità di Problem posing e di Problem solving, superando i confini disciplinari delle scienze matematiche. La metodologia che si utilizzerà si basa su una modalità fortemente interattiva e laboratoriale Poiché il pensiero matematico non consiste solo in convenzioni o procedure di calcolo, ma in ragionamenti complessi, fatti di rappresentazioni-congetture-argomentazioni-deduzioni, tenendo conto degli obiettivi di apprendimento e dei traguardi per lo sviluppo delle competenze in riferimento alla continuità verticale fra scuola primaria e scuola secondaria di primo grado, si prediligerà l'affinamento delle capacità logiche di base implicate nell'apprendimento della classificazione, selezione, confronto, relazioni di causa effetto, strategie di soluzione dei problemi.</p>

<b>TITOLO MODULO</b>	<b>INGLESE</b>
<b>HAPPY ENGLISH</b>  <b>CLASSI TERZE</b>	<p>Gli alunni delle classi terze della scuola primaria, avendo già acquisito le prime nozioni di lingua inglese, sono pronti ad affrontare nuovi apprendimenti da ancorare alle conoscenze pregresse.</p> <p>Sin dai primi percorsi i bambini sono coinvolti in attività ludico-didattiche di comunicazione e crescita linguistica. L'obiettivo è sempre imparare divertendosi incoraggiando la creatività e sviluppando la memoria. I bambini hanno così l'opportunità di apprendere più a fondo la lingua sviluppando la pronuncia e la capacità espressiva attraverso giochi di gruppo, circle time e canzoni, attività di project work, simpatici racconti e letture. I laboratori saranno incentrati inoltre su attività volte all'inclusione e alla socializzazione.</p> <p>Al termine del progetto gli alunni acquisiranno maggiori competenze in una lingua diversa dalla loro che li aiuterà ad affrontare una società multietnica sempre più consapevoli di condividere lo stesso spazio geografico.</p>
<b>LET'S SPEAK ENGLISH</b>  <b>CLASSI QUARTE</b>	<p>Il Modulo, rivolto ad alunni delle classi quarte della scuola primaria propone: un ampliamento delle potenzialità espressivo-comunicative; un approccio a contesti culturali e sociali diversi dal proprio; l'acquisizione di una buona capacità di leggere brani e dialoghi in inglese con una pronuncia ed una intonazione corrette, per giungere a brevi conversazioni in situazioni tipiche.</p> <p>Verrà privilegiato l'apprendimento in situazione e un approccio laboratoriale e cooperativo con momenti di ascolto e lettura; test di comprensione; giochi;</p>

	<p>simulazione di dialoghi; role-play; drammatizzazioni; non mancheranno riflessioni sulla lingua con focalizzazione sul lessico e sulle strutture grammaticali caratteristici delle situazioni comunicative-tipo e opportuni confronti con il lessico e le strutture grammaticali italiane.</p> <p>Al termine del percorso progettuale gli alunni potranno essere protagonisti di un eventuale breve rappresentazione teatrale.</p>
<p><b>LOOKING AT THE FUTURE</b></p> <p><b>CLASSI QUINTE</b></p>	<p>Il modulo rivolto alle classi quinte della scuola primaria prevederà il potenziamento della lingua inglese sia nel parlato che nella forma scritta. Gli alunni potranno mettere in pratica le conoscenze apprese per comprendere ed utilizzare le espressioni di uso quotidiano tali da soddisfare i bisogni di tipo concreto. Attraverso l'acquisizione di competenze sempre più complesse, gli alunni saranno in grado di porre domande e rispondere su informazioni personali interagendo in modo semplice e chiaro. A tal fine si promuoverà l'uso di una didattica laboratoriale che attraverso i compiti di realtà proporrà percorsi accattivanti sulla base dei nuovi linguaggi multimediali in un autentico ambiente comunicativo ed empatico.</p> <p>Alla fine del percorso progettuale sarà prevista l'eventuale certificazione a livello europeo delle competenze linguistiche.</p>

I criteri stabiliti dal collegio sono i seguenti:

<b>Criteri per la selezione esperti interni, collaborazioni plurime, esterni per i moduli di Italiano, Italiano L2 e Matematica</b>	<b>Punteggio</b>		
Laurea in ambito attinente al modulo	<p>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</p> <p>5 punti aggiuntivi per tecnico federale</p>		
Esperienze di docenza nell'area di pertinenza	<p>Fino a 2 anni 1 punto Fino a 5 anni 2 punti Fino a 10 anni 3 punti Oltre 10 anni 4 punti</p>		
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 attinenti al modulo (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 (fino a 3 punti) Originalità del percorso formativo (fino a 3 punti)	innovative		
--	---	------------	--	--

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

<b>Criteri per la selezione esperti interni, collaborazioni plurime, esterni per i moduli di Lingua straniera</b>	<b>Punteggio</b>		
Esperienza di docenza della lingua straniera (inglese) 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) 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) ( <b>Requisito</b> )	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)		
<b>TOTALE</b>			

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

.....