



REPUBBLICA ITALIANA - REGIONE SICILIANA
ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE – “G. VERGA”

Piazza Carlo Alberto, 10 - 95048 Scordia (CT) – tel. e fax 095/657120 – C.F. 80014210878
E-mail: ctic8an003@istruzione.it - Web: www.icsvergascordia.edu.it - Pec: ctic8an003@pec.istruzione.it



Ministero dell'Istruzione e del Merito

Programma Nazionale 2021-2027

OGGETTO:	BANDO DI RECLUTAMENTO INTERNO PER ESPERTI e TUTOR - Fondi Strutturali Europei – Programma Nazionale “Scuola e competenze” 2021-2027 –Priorità 01 – Scuola e competenze – Fondo Sociale Europeo Plus (FSE+) – Obiettivo Specifico ESO4.6, Azione ESO4.6.A1 – Sotto azione ESO4.6.A1.B, interventi di cui al decreto del Ministro dell’istruzione e del merito n. 175 del 9 settembre 2025, Avviso 53338del 09/03/2026 – Agenda Sud a.s. 2025-2026 e 2026-2027. Titolo progetto “APPRENDO E COMPRENDO PER UN FUTURO SOSTENIBILE” CUP: C44D25002780007 / codice piano ESO4.6.A1.B-FSEPN-SI-2026-462
-----------------	--

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE - "GIOVANNI VERGA"-SCORDIA
Prot. 0007386 del 30/09/2026
VII (Uscita)

Al personale della Scuola
Al sito web dell'Istituto
Agli atti

Il Dirigente Scolastico

- Visto** Avviso Pubblico prot. n. 53338 del 09/03/2026 – Agenda Sud a.s. 2025-2026 e 2026-2027– Programma Nazionale “Scuola e competenze” 2021-2027. Priorità 01 – Scuola e competenze (FSE+) – Fondo Sociale Europeo Plus – Obiettivo Specifico ESO4.6, Azione ESO4.6.A1 – Sotto azione ESO4.6.A1.B, interventi di cui al decreto del Ministro dell’istruzione e del merito n. 175 del 9 settembre 2025, destinato a finanziare azioni specifiche finalizzate a superare i divari territoriali, garantendo pari opportunità di istruzione agli studenti su tutto il territorio nazionale con l’obiettivo di combattere la dispersione scolastica fin dalla scuola primaria, attraverso interventi mirati sulle scuole del Mezzogiorno;
- Vista** la candidatura dell’Istituto Comprensivo Giovanni Verga di Scordia n. 22265 del 23/03/2026;
- Vista** la nota del Ministero dell’Istruzione e del Merito Prot. AOOGABMI. n. 0101977 del 04-05-2026 con la quale si autorizzava il progetto per un importo pari a 96.960,00 euro;
- Viste** le Linee Guida (Prot.1588 del 13 gennaio 2016) e successivi aggiornamenti, le norme di riferimento, i Complementi di Programmazione ed i relativi Regolamenti CE;
- Visto** l’art. 43 c.3 del D.I. 129/2018, regolamento di contabilità scolastica;
- Visto** l’art. 2 del regolamento per la disciplina di assegnazione degli incarichi in seno ai progetti PON e PTOF, recante i criteri per la selezione degli esperti e dei tutor;
- Visto** l’art. 7, commi 6 e 6 bis del D.lgs. 165/2001, relativo alle norme generali sull’ordinamento del lavoro alle dipendenze delle PP.AA.;

- Viste** la delibera n. 33 del Collegio dei Docenti del 18/03/2026 e la delibera n. 26 del Consiglio di Istituto del 18/03/2026 di adesione al Progetto PN 2021/2027 di cui sopra;
- Visto** il decreto di assunzione in bilancio prot. n. 6701 del 09/09/2026;
- Considerata** la necessità di realizzare il progetto PN 2021/2027 – “Avviso Pubblico prot. n. 53338 del 09/03/2026 – Agenda Sud a.s. 2025-2026 e 2026-2027 - Titolo del progetto “APPRENDO E COMPRENDO PER UN FUTURO SOSTENIBILE” CUP: C44D25002780007 / codice piano ESO4.6.A1.B-FSEPN-SI-2026-462;
- Rilevata** la necessità di selezionare figure professionali per svolgere l’attività di esperto e tutor nell’ambito dei 15 moduli del Progetto PN 2021/2027 – “Scuola e competenze” 2021-2027 – Priorità 01 – Scuola e competenze – Fondo Sociale Europeo Plus (FSE+) – Obiettivo Specifico ESO4.6, Azione ESO4.6.A1 – Sotto azione ESO4.6.A1.B, interventi di cui al decreto del Ministro dell’istruzione e del merito n. 175 del 9 settembre 2025, Avviso 53338 del 09/03/2026 – Agenda Sud a.s. 2025-2026 e 2026-2027. Titolo progetto “APPRENDO E COMPRENDO PER UN FUTURO SOSTENIBILE” CUP: C44D25002780007 / codice piano ESO4.6.A1.B-FSEPN-SI-2026-462;

Tutto ciò visto, tenuto conto e rilevato, che costituisce parte integrante del presente avviso

EMANA

Bando pubblico RIVOLTO AL PERSONALE INTERNO dell’I.C.S. Giovanni Verga di Scordia per il reclutamento di Esperti formatori e Tutor nei moduli dell’Azione: ESO4.6.A1 “Percorsi educativi e formativi finalizzati a superare i divari territoriali, garantendo pari opportunità di istruzione agli studenti su tutto il territorio nazionale con l’obiettivo di combattere la dispersione scolastica fin dalla scuola primaria, attraverso interventi mirati sulle scuole del Mezzogiorno” (c.d. Agenda Sud) - Titolo progetto “APPRENDO E COMPRENDO PER UN FUTURO SOSTENIBILE” CUP: C44D25002780007 / codice piano ESO4.6.A1.B-FSEPN-SI-2026-462, come nella seguente tabella:

Riepilogo moduli – Sottoazione ESO4.6.A4.A “Piano Estate”

Tipologia modulo	Titolo	Ore	Figure richieste	Retribuz. lorda
Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria	ENGLISH AROUND US	30	n. 1 tutor n. 1 esperto	€ 30,00/ora € 70,00/ora
Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria	PLAY AND LEARN ENGLISH	30	n. 1 tutor n. 1 esperto	€ 30,00/ora € 70,00/ora
Lingua madre (Italiano L1)	NON SOLO INCHIOSTRO	30	n. 1 tutor n. 1 esperto	€ 30,00/ora € 70,00/ora
Lingua madre (Italiano L1)	TI RACCONTO LA MIA SCUOLA	30	n. 1 tutor n. 1 esperto	€ 30,00/ora € 70,00/ora
Lingua madre (Italiano L1)	LA NOSTRA TERRA, LA NOSTRA STORIA	30	n. 1 tutor n. 1 esperto	€ 30,00/ora € 70,00/ora
Lingua madre (Italiano L1)	PONTI NON MURI: L’INCONTRO CON L’ALTRO PER SUPERARE LE POVERTÀ	30	n. 1 tutor n. 1 esperto	€ 30,00/ora € 70,00/ora
Lingua madre (Italiano L1)	INTRECCI DI PAROLE E DI MANI: Laboratorio espressivo e linguistico tra generazioni	30	n. 1 tutor n. 1 esperto	€ 30,00/ora € 70,00/ora
Lingua straniera per gli allievi di scuola secondaria di primo grado	DISCOVERING THE ENGLISH WORLD	30	n. 1 tutor n. 1 esperto	€ 30,00/ora € 70,00/ora

Matematica	MENTI DIGITALI: ROBOTICA E CODING PER GIOVANI INNOVATORI	30	n. 1 tutor n. 1 esperto	€ 30,00/ora € 70,00/ora
Matematica	MATEMATICA IN CODICE	30	n. 1 tutor n. 1 esperto	€ 30,00/ora € 70,00/ora
Matematica	ROBOT ALLA RICERCA DEI NUMERI	30	n. 1 tutor n. 1 esperto	€ 30,00/ora € 70,00/ora
Matematica	ALLA SCOPERTA DELLE COORDINATE	30	n. 1 tutor n. 1 esperto	€ 30,00/ora € 70,00/ora
Matematica	LE FORME IN GIOCO	30	n. 1 tutor n. 1 esperto	€ 30,00/ora € 70,00/ora
Scienze	ACQUA, VULCANI E CLIMA: ESPLORIAMO IL NOSTRO PIANETA	30	n. 1 tutor n. 1 esperto	€ 30,00/ora € 70,00/ora
Scienze	Sperimenti...AMO le Scienze	30	n. 1 tutor n. 1 esperto	€ 30,00/ora € 70,00/ora

**DESCRIZIONE SOMMARIA DEI MODULI E QUALIFICHE PROFESSIONALI
RICHIESTE PER RICOPRIRE IL RUOLO DI ESPERTO**

MODULO	DESCRIZIONE DEL MODULO	CARATTERISTICHE PROFESSIONALI RICHIESTE
PONTI NON MURI: L'INCONTRO CON L'ALTRO PER SUPERARE LE POVERTÀ	Il modulo si svilupperà mediante un laboratorio di educazione civica che coinvolgerà gli alunni di scuola secondaria di primo grado e ha come obiettivo principale di trattare il tema della povertà intesa come una sfida complessa e multidisciplinare di grande interesse educativo. Conoscere le diverse forme di povertà e l'impatto che esse hanno nella vita di tutti gli uomini è fondamentale per i ragazzi, al fine di acquisire un'adeguata consapevolezza etica e civile che esula dal senso di colpevolezza e inadeguatezza di coloro che si trovano in situazioni di povertà.	Risorse professionali con competenza nell'insegnamento della lingua italiana. Competenze in progetti attinenti all'educazione civica e sulle nuove metodologie didattiche collegate al digitale. Esperienze pregresse in progetti e/o corsi di formazione inerenti ai temi della legalità e dell'educazione civica. Competenze informatiche per la gestione autonoma della piattaforma.
TI RACCONTO LA MIA SCUOLA	Riflessioni e approfondimenti scritti sulle attività e sui momenti più significativi vissuti a scuola utilizzando oltre alle parole anche le immagini con produzione di elaborati di vario tipo, anche mediante l'utilizzo delle tecnologie multimediali, da condividere con le famiglie e con il territorio.	Risorse professionali con competenza nell'insegnamento della lingua italiana. Competenze in progetti attinenti all'educazione civica e sulle nuove metodologie didattiche collegate al digitale. Esperienze pregresse in progetti e/o corsi di formazione inerenti all'utilizzo di piattaforme digitali e alla produzione di elaborati in formato digitale. Competenze informatiche per la gestione autonoma della piattaforma.
NON SOLO INCHIOSTRO	È un progetto trasversale che ha come finalità l'inclusione anche attraverso il linguaggio non verbale, promuovendo l'utilizzo di immagini (fumetti, foto, video, post, ecc.) e musica come strumenti di comunicazione. Il progetto è rivolto a tutti gli alunni della scuola secondaria di primo grado. Gli alunni del corso, suddivisi per gruppi, saranno impegnati nella simulazione di una	Risorse professionali con competenza nell'insegnamento della lingua italiana. Competenze certificate sullo storytelling e sulle nuove metodologie didattiche collegate

	squadra di redazione di un giornalino, all'interno della quale verranno assegnati vari ruoli che terranno in considerazione le attitudini di ogni singolo studente (reporter, titolista, fotografo, compositore...). Il giornalino scolastico costituisce il migliore strumento per coinvolgere alunni e docenti in un'attività che rafforzi lo spirito d'istituto, attraverso la circolazione di opinioni e notizie. Saper comunicare per iscritto, con metodo giornalistico e secondo una linea editoriale definita, è un'opportunità che attirerà gli alunni di ogni classe ed età. La pubblicazione di un giornalino rappresenta il migliore modo per coltivare il talento dei ragazzi interessati alla scrittura, la creatività e favorire il gioco di squadra. Per stabilire una linea editoriale si dovrà organizzare una redazione, che dovrà assegnare i vari ruoli agli alunni-articolisti. In particolare, agli studenti con difficoltà verranno assegnati ruoli a loro congeniali per es. quelli relativi alla parte grafica. L'apporto dei ragazzi, mediante l'ascolto del loro punto di vista, è fondamentale per favorire l'integrazione tra le classi e per arricchire il percorso educativo proposto dall'istituto.	al digitale. Esperienze pregresse in progetti e/o corsi di formazione inerenti alla realizzazione di giornalini di classe, fumetti e vignettistica. Competenze informatiche per la gestione autonoma della piattaforma.
LA NOSTRA TERRA, LA NOSTRA STORIA	Il modulo tratterà la storia e la cultura popolare del territorio di riferimento per favorirne la conoscenza. Obiettivi: - Sviluppare le competenze linguistiche in italiano - Conoscere il territorio e la storia della propria comunità - Sviluppare la consapevolezza dell'importanza del proprio ambiente Attività: 1. Presentazione della scuola e del territorio: i ragazzi creano un testo descrittivo sulla propria scuola e sul territorio circostante. 2. Intervista a un anziano del paese: i ragazzi intervistano un anziano del paese per conoscere la storia e le tradizioni locali. 3. Creazione di un giornale di classe: i ragazzi creano un giornale di classe con articoli, foto e disegni sulla propria scuola e sul territorio. 4. Visita guidata: organizzare una visita guidata nella scuola e nel territorio circostante per scoprire i luoghi più significativi. 5. Creazione di un libro: i ragazzi creano un libro con testi e immagini sulla propria scuola e sul territorio. Competenze linguistiche: - Descrivere luoghi e persone - Fare domande e rispondere - Scrivere testi descrittivi e narrativi - Leggere e comprendere testi	Risorse professionali con competenza nell'insegnamento della lingua italiana. Competenze certificate sullo storytelling e sulle nuove metodologie didattiche collegate al digitale. Esperienze pregresse in progetti e/o corsi di formazione inerenti alla realizzazione di giornalini di classe, fumetti e vignettistica. Competenze informatiche per la gestione autonoma della piattaforma.
INTRECCI DI PAROLE E DI MANI: Laboratorio espressivo e linguistico tra generazioni	Tipologia di attività. Percorso laboratoriale co-curricolare per il potenziamento delle competenze linguistiche (Italiano L1) e il contrasto alla dispersione scolastica. Descrizione intervento. Il progetto propone un laboratorio integrato di manualità creativa (maglia e uncinetto) e potenziamento linguistico in italiano L1. Le attività manuali diventano occasione per sviluppare competenze comunicative attraverso la descrizione, la narrazione e la rielaborazione delle esperienze. Il percorso è arricchito da momenti di incontro con anziani del territorio che condividono saperi, tecniche e racconti legati ai lavori manuali, offrendo agli studenti occasioni autentiche di ascolto, dialogo e produzione linguistica. L'esperienza favorisce l'apprendimento in contesti significativi e relazionali, particolarmente efficaci per studenti a rischio di dispersione.	Risorse professionali con competenza nell'insegnamento della lingua italiana. Competenze in progetti attinenti all'educazione civica e sulle nuove metodologie didattiche collegate al digitale. Esperienze pregresse in progetti e/o corsi di formazione inerenti all'utilizzo di piattaforme digitali, al tinkering e al making. Competenze informatiche per la gestione autonoma della piattaforma.
ENGLISH AROUND US	Il modulo è finalizzato al potenziamento delle competenze linguistiche di base in lingua inglese, con particolare attenzione allo sviluppo delle abilità comunicative orali e alla comprensione di semplici messaggi in contesti quotidiani. Il percorso prevede attività didattiche di tipo laboratoriale, basate su	Risorsa professionale in possesso della laurea in lingue straniere e/o in possesso di certificazione in lingua inglese almeno di livello C1.

	metodologie attive e partecipative, che favoriscano l'apprendimento attraverso il gioco, il movimento, la cooperazione tra pari e l'utilizzo di strumenti multimediali. Attraverso attività di listening, speaking, reading e writing, gli alunni saranno guidati a utilizzare la lingua inglese in situazioni comunicative significative, sviluppando sicurezza nell'espressione orale e ampliando il proprio repertorio lessicale. Il modulo mira inoltre a promuovere atteggiamenti positivi verso l'apprendimento delle lingue straniere e a favorire l'apertura verso altre culture.	Competenze certificate sulle nuove metodologie didattiche legate all'utilizzo del digitale. Per la figura di tutor costituiscono titolo valutabile anche le esperienze nel settore di pertinenza (docenza lingua inglese)
PLAY AND LEARN ENGLISH	Il modulo è finalizzato all'avvicinamento alla lingua inglese attraverso attività ludiche, motorie e laboratoriali che favoriscano un primo contatto positivo con la lingua straniera. L'apprendimento avverrà principalmente attraverso l'ascolto, l'imitazione e la ripetizione di parole e semplici espressioni, privilegiando la dimensione orale e comunicativa. Le attività saranno basate su giochi, canzoni, filastrocche, storytelling e attività creative, metodologie particolarmente efficaci nella fascia d'età della scuola primaria. Il percorso intende sviluppare nei bambini curiosità verso la lingua inglese, favorendo la partecipazione attiva e la socializzazione attraverso attività cooperative.	Risorsa professionale in possesso della laurea in lingue straniere e/o in possesso di certificazione in lingua inglese almeno di livello C1. Competenze certificate sulle nuove metodologie didattiche legate all'utilizzo del digitale. Per la figura di tutor costituiscono titolo valutabile anche le esperienze nel settore di pertinenza (docenza lingua inglese)
DISCOVERING THE ENGLISH WORLD	Il modulo coinvolgerà un gruppo di alunni prevalentemente delle classi seconde e terze di scuola secondaria di primo grado e/o alunni delle classi prime con un eccellente livello di competenza linguistica. Il corso, di complessive 60 ore, si articolerà in tre fasi: •Analisi delle competenze in ingresso e bilancio delle competenze iniziali, volti a valorizzare le conoscenze degli allievi; •Didattica; •Verifiche in itinere e finali e valutazione degli apprendimenti. Il corso si svolgerà nelle aule dell'I.C.S. Giovanni Verga di Scordia CT, in particolare si farà uso del laboratorio linguistico dell'istituto e dell'aula immersiva multimediale "MIRI". Inizialmente gli allievi svolgeranno un test di ingresso (entry test); da qui avrà inizio lo svolgimento del programma. Si utilizzeranno i seguenti materiali e sussidi didattici: Testo di preparazione al conseguimento del livello A2 del CEFR per la lingua inglese, materiale didattico ed esercizi forniti in fotocopie, sussidi tecnici per l'ascolto di brani, dialoghi e conversazioni in lingua originale. Il programma si articolerà in argomenti di grammatica e funzioni comunicative relative ai gradi 3- 4, corrispondenti al livello A2 del Quadro Comune Europeo di Riferimento del Consiglio d'Europa, per lo sviluppo delle competenze richieste per il superamento degli esami di una eventuale certificazione linguistica.	Risorsa professionale in possesso della laurea in lingue straniere e/o in possesso di certificazione in lingua inglese almeno di livello C1. Competenze certificate sulle nuove metodologie didattiche legate all'utilizzo del digitale. Per la figura di tutor costituiscono titolo valutabile anche le esperienze nel settore di pertinenza (docenza lingua inglese)
LE FORME IN GIOCO	È un progetto che ha come finalità di insegnare agli studenti il pensiero critico, la cittadinanza digitale e la creatività digitale, in quanto al di là delle competenze specifiche (che il coding e la programmazione portano con sé) il vero valore aggiunto consiste proprio nel metodo che queste nuove discipline consentono di acquisire, finalizzato a stimolare e rafforzare la capacità di pensiero logico e creativo, di analisi e di risoluzione dei problemi, attraverso il Coding e la robotica educativa applicati alla matematica. Il progetto è rivolto a tutti gli alunni della scuola secondaria di primo grado. Partendo dallo studio classico della geometria, conoscendo i padri stessi del pensiero logico-matematico, si cercherà di	Risorse professionali con competenza nell'insegnamento della matematica con specializzazione nella progettazione. Competenze certificate sulle STEM (compresa la robotica) e sulle nuove metodologie didattiche collegate al digitale. Competenze informatiche per la gestione autonoma della piattaforma.

	andare oltre e applicare le conoscenze apprese alle nuove tecnologie, come la programmazione a blocchi con scratch e la sua applicazione nella programmazione di robot didattici. L'attività proposta avrà come scopo la creazione di semplici algoritmi attraverso la programmazione in blocchi con Scratch. Gli alunni si cimenteranno nella programmazione a blocchi, per la costruzione e lo studio delle figure geometriche piane. Attraverso la robotica si cercherà di realizzare la loro costruzione anche a livello visivo e pratico, con l'utilizzo di robot che usano un linguaggio di programmazione con un livello di complessità crescente. L'attività favorirà la capacità degli studenti di imparare: · a programmare per dare un senso al mondo che cambia rapidamente intorno a noi; · ad ampliare la comprensione sul funzionamento della tecnologia; · a sviluppare abilità e capacità relative al problem solving. Il progetto prevede differenti percorsi di base ed avanzati in relazione all'età e alle esperienze pregresse di programmazione informatica degli alunni, seguiranno integrazioni al progetto con relativa pianificazione temporale. Scopo di questa iniziativa è insegnare agli studenti il pensiero critico e la cittadinanza digitale e attraverso il gioco potenziale le loro conoscenze in ambito matematico. Il gioco, infatti, è una componente che permette di verificare come i concetti matematici tradizionali non sono soltanto teoria, ma strumenti fondamentali nelle applicazioni pratiche.	
ALLA SCOPERTA DELLE COORDINATE	Il modulo è indirizzato prioritariamente agli alunni delle classi terze e quarte della scuola primaria. Contesto e motivazione. Nel secondo ciclo della scuola primaria gli alunni iniziano ad affrontare concetti matematici più strutturati, come l'organizzazione dello spazio su una griglia, le relazioni tra numeri e le prime rappresentazioni di tipo cartesiano. Il coding e la robotica educativa offrono un contesto particolarmente efficace per esplorare tali concetti attraverso attività di problem solving, sperimentazione e cooperazione. Programmando robot o risolvendo sfide su griglie, gli alunni sono chiamati a pianificare percorsi, prevedere risultati e verificare le proprie strategie. Il percorso consente di rafforzare competenze matematiche legate a coordinate, percorsi e relazioni numeriche, sviluppando parallelamente abilità di pensiero computazionale come la progettazione di algoritmi, la scomposizione dei problemi e il debugging. Le attività assumono la forma di missioni e sfide, rendendo l'apprendimento motivante e significativo.	Risorse professionali con competenza nell'insegnamento della matematica con specializzazione nella progettazione e nella statistica. Competenze certificate sulle STEM e sulle nuove metodologie didattiche collegate al digitale. Competenze informatiche per la gestione autonoma della piattaforma.
MENTI DIGITALI: ROBOTICA E CODING PER GIOVANI INNOVATORI	È un progetto trasversale che ha come finalità l'impiego della robotica educativa e della programmazione e del pensiero computazionale come valido ausilio per la realizzazione di ambienti di apprendimento che combinano scienza e tecnologia, teoria e pratica, studio individuale e collaborativo. Imparare a programmare diventa così una risorsa per gli alunni di oggi per renderli non solo utilizzatori attivi dei dispositivi ma soprattutto sviluppatori di nuove idee, di nuovi software. Questo progetto propone un approccio multidisciplinare che ha l'intento di avvicinare gli alunni all'informatica, alla matematica, alla scienza e alla fisica, favorendo lo sviluppo delle competenze STEAM.	Risorse professionali con competenza nell'insegnamento della matematica con specializzazione nella progettazione. Competenze certificate sulle STEM (compresa la robotica) e sulle nuove metodologie didattiche collegate al digitale. Competenze informatiche per la gestione autonoma della piattaforma.

	L'utilizzo della robotica educativa permette di far lavorare in gruppo docenti e alunni per consentire di apprendere in modo divertente e creativo come utilizzare tecniche costruttive e di programmazione. Questo approccio metodologico: · favorisce l'ingegno e la creatività, · consente l'acquisizione del concetto di RESILIENZA, infatti, durante le attività di educazione STEM, gli studenti imparano in un ambiente sicuro che consente loro di sbagliare e riprovare, senza arrendersi. · Incoraggia il lavoro di squadra · Incoraggia l'applicazione della conoscenza, agli studenti vengono insegnate abilità che possono utilizzare nel mondo reale. L'uso della programmazione, della robotica e del gioco serve per risolvere problemi concreti e far capire, ad esempio, che la Matematica è di fondamentale importanza in tutte le attività umane e che: il gioco è una componente che permette di verificare come i concetti matematici tradizionali non sono soltanto teoria, ma strumenti fondamentali nelle applicazioni pratiche; L'errore non è un tabù ma uno stimolo per ricercare nuove soluzioni (imparare a imparare) e acquisire nuove competenze. Il progetto prevede differenti percorsi di base ed avanzati in relazione all'età e alle esperienze pregresse di programmazione informatica degli alunni, seguiranno integrazioni al progetto con relativa pianificazione temporale.	
MATEMATICA IN CODICE	Il modulo è indirizzato agli studenti delle classi quarte e/o quinte di scuola primaria. Contesto e motivazione. Nelle classi finali della scuola primaria gli alunni consolidano e approfondiscono competenze matematiche legate alla geometria, alle relazioni numeriche e alla risoluzione di problemi. Il coding e la robotica educativa rappresentano strumenti efficaci per esplorare questi concetti attraverso attività di progettazione, sperimentazione e verifica. Attraverso la programmazione di robot o la creazione di semplici applicazioni digitali, gli alunni possono rappresentare e risolvere problemi matematici in modo creativo e significativo. Il coding diventa così un linguaggio per modellizzare situazioni matematiche, visualizzare percorsi e costruire giochi o sfide logiche. Il progetto mira a consolidare le competenze matematiche e a sviluppare capacità di pensiero computazionale avanzato, come la progettazione di algoritmi, la verifica delle soluzioni e la riflessione sui processi utilizzati. Finalità Utilizzare il coding e la robotica educativa come strumenti per esplorare e rappresentare concetti matematici, sviluppando capacità di problem solving, progettazione e pensiero logico.	Risorse professionali con competenza nell'insegnamento della matematica con specializzazione nella progettazione. Competenze certificate sulle STEM e sulle nuove metodologie didattiche collegate al digitale. Competenze informatiche per la gestione autonoma della piattaforma.
ROBOT ALLA RICERCA DEI NUMERI	Il modulo è pensato per alunni delle classi prime e/o seconde di scuola primaria. Contesto e motivazione. L'introduzione del coding e della robotica educativa nella scuola primaria rappresenta un'opportunità significativa per sviluppare il pensiero computazionale, favorendo al tempo stesso l'apprendimento di concetti matematici fondamentali. Nelle classi prime e seconde l'apprendimento passa principalmente attraverso l'esperienza concreta, il gioco e la manipolazione. L'utilizzo di robot educativi e attività di coding	Risorse professionali con competenza nell'insegnamento della matematica con specializzazione nella progettazione. Competenze certificate sulle STEM e sulle nuove metodologie didattiche collegate al digitale. Competenze informatiche per la gestione autonoma della piattaforma.

	unplugged consente agli alunni di esplorare i numeri, le quantità e l'orientamento nello spazio in modo attivo e coinvolgente. Attraverso sfide e missioni su griglie e tappetini, gli alunni imparano a costruire sequenze di istruzioni, a prevedere il risultato delle proprie azioni e a correggere eventuali errori. In questo modo il coding diventa uno strumento per rafforzare competenze matematiche di base e sviluppare capacità di problem solving, collaborazione e pensiero logico.	
ACQUA, VULCANI E CLIMA: ESPLORIAMO IL NOSTRO PIANETA	L'acqua, i vulcani e il cambiamento climatico sono elementi interconnessi che definiscono l'equilibrio dinamico del pianeta Terra. L'acqua è il pilastro della vita, i vulcani sono una manifestazione della potenza interna del pianeta, mentre il cambiamento climatico rappresenta la sfida ambientale contemporanea, spesso accelerata dall'azione umana, ecco perché è fondamentale stimolare nelle nuove generazioni comportamenti rispettosi dell'ambiente ed ecosostenibili adottando stili di vita più sostenibili non solo per aiutare il pianeta, ma anche per migliorare la qualità della vita, riducendo l'inquinamento e promuovendo una maggiore salute e benessere.	Risorse professionali con competenza nell'insegnamento delle scienze con specializzazione nel tinkering e nella didattica laboratoriale. Competenze certificate sulle STEM e sulle nuove metodologie didattiche collegate al digitale. Competenze informatiche per la gestione autonoma della piattaforma.
Sperimenti...AMO le Scienze	Le materie scientifiche non vanno solo studiate sui libri di testo, ma vanno "scoperte". L'obiettivo è stimolare l'apprendimento e lo studio delle scienze attraverso una didattica attiva fondata su attività laboratoriali. Gli alunni vengono guidati e stimolati nella ricerca di un metodo per studiare e comprendere la realtà che li circonda. Attraverso la didattica laboratoriale come applicazione del metodo scientifico, gli alunni diventano dei piccoli "scienziati", si fanno delle domande e cercano delle risposte, progettano, costruiscono, imparano ad utilizzare strumenti, osservano, discutono; non sono soggetti passivi, ma solo loro i "protagonisti" del loro apprendimento attraverso l'aiuto del loro insegnante che facilita, guida, stimola e accompagna. Il laboratorio di Scienze è rivolto a tutte le tipologie di alunno, dai ragazzi stranieri, a quelli con bisogni educativi speciali, ma anche a tutti i ragazzi appassionati alle scienze e a quelli senza particolari interessi; la partecipazione a questo laboratorio può essere uno strumento efficace a livello motivazionale e per fare appassionare alle materie scientifiche 2. Nello specifico il laboratorio di Scienze si articola in tre fasi: insegnamento delle basi teoriche con lezioni partecipare e di tipo interattivo, discussioni collettive e il metodo del problem solving, preparazione, esecuzione dell'esperimento e raccolta e discussione sui risultati. I ragazzi che frequenteranno il laboratorio di Scienze inoltre parteciperanno anche al progetto continuità facendo da tutor ai bambini della scuola primaria nell'esecuzione degli esperimenti. Diventeranno quindi anche loro dei "piccoli professori".	Risorse professionali con competenza nell'insegnamento delle scienze con specializzazione nel tinkering e nella didattica laboratoriale. Competenze certificate sulle STEM e sulle nuove metodologie didattiche collegate al digitale. Competenze informatiche per la gestione autonoma della piattaforma.

ART. 1 – Oggetto dell'incarico

Agli ESPERTI sono richieste le seguenti competenze sulla base del C.V. presentato:

- conoscenza approfondita dell'ambito tematico inerente al modulo formativo;
- esperienze di immissione dati in GPU PON (oggi PN 2021/2027);
- competenze certificate relative alle nuove metodologie didattiche e all'utilizzo delle strumentazioni digitali presenti a scuola inerenti al progetto per cui ci si candida;
- esperienze maturate in attività di formazione (Scuola, PON, POR, PNRR, altro...)

Ai TUTOR sono richiesti:

- titoli di studio coerenti con l'attività formativa del modulo per cui propongono la propria candidatura;
- conoscenze delle problematiche socio-educative relative alla pre-adolescenza;
- esperienze metodologiche e didattiche in riferimento alle tipologie e ai bisogni delle fasce di utenza interessata al

progetto;

- esperienze nell'uso delle tecnologie digitali e nell'attività laboratoriale;
- esperienze di formazione in settori attinenti alla tipologia del modulo.

ART. 2 – Compiti di pertinenza delle varie figure.

Compiti di pertinenza del docente ESPERTO

L'esperto ha come compito essenziale quello di facilitare i processi di apprendimento degli allievi, nonché di collaborare nella conduzione delle attività del piano. Pertanto:

- predispone, in collaborazione con i Tutor del piano integrato, una programmazione dettagliata dei contenuti dell'intervento, che dovranno essere suddivisi in moduli corrispondenti a segmenti disciplinari e competenze da acquisire;
- collabora con il Referente per la valutazione al bilancio delle competenze e alla valutazione/certificazione degli esiti formativi degli allievi;
- si impegna a consegnare specifiche relazioni sull'andamento dell'attività svolta e sui risultati fino a quel momento conseguiti;
- si impegna ad inserire in GPU tutto quanto richiesto;
- produrre una relazione finale.

Compiti di pertinenza del docente TUTOR

Il Tutor ha i seguenti compiti:

- Predisporre spazi, strumenti e materiali necessari ai corsisti e all'esperto;
- Provvedere allo spostamento, se necessario, degli alunni;
- Acquisire agli atti del corso eventuali richieste di autorizzazione ad uscite anticipate dalla lezione;
- Completare la propria anagrafica;
- Profilare i corsisti;
- Accertare l'avvenuta compilazione della scheda di iscrizione allievo;
- Fungere da collegamento didattico, organizzativo e amministrativo col D.S., con il referente per la valutazione e col D.S.G.A.;
- Garantire l'efficienza e la regolarità delle attività tutorate;
- Provvedere alla gestione della classe curandone scrupolosamente la documentazione;
- Registrare le presenze dei corsisti, degli esperti e la propria, l'orario di inizio e fine della lezione;
- Curare, in collaborazione con l'esperto, l'inserimento nel sistema "gestione progetti PN 2021/2027", del modulo per il consenso al trattamento dei dati, degli elementi riferiti alla programmazione delle attività, ai test iniziali e finali, alle verifiche effettuate durante lo svolgimento dei corsi di formazione;
- Provvedere all'emissione della certificazione finale per ogni allievo-corsista;
- Garantire che il numero dei partecipanti non scenda al di sotto dello standard previsto e segnalare in tempo reale al Dirigente Scolastico eventuali problemi in merito;
- Curare il monitoraggio fisico del corso, contattando gli alunni in caso di assenza ingiustificata;
- Interfacciarsi con gli esperti che svolgono azione di monitoraggio o di bilancio di competenza, accertando che l'intervento venga effettuato;
- Mantenere il contatto con i Consigli di classe di appartenenza dei corsisti per monitorare la ricaduta dell'intervento sulle competenze curriculari degli allievi e fornire ai relativi coordinatori tutte le informazioni utili per la valutazione degli alunni e la ricaduta didattica delle attività svolte;
- Tenere conto di eventuali problematiche o necessità di ulteriore approfondimento degli alunni;
- Predisporre, in collaborazione con l'esperto, la programmazione giornaliera e dettagliata dei contenuti dell'intervento;
- Partecipare alle riunioni di verifica e coordinamento;
- A fine corso, monitorare e tabulare i dati relativi al rapporto iscrizioni/presenza ed inviarli al referente per la valutazione;
- Presentare al D.S. una relazione finale sullo svolgimento e sui risultati delle attività.

ART. 3 – Criteri di comparazione dei curricula e modalità di selezione

La selezione è effettuata subito dopo la presentazione delle candidature mediante comparazione dei curricula pervenuti. In caso di presenza di più istanze la valutazione dei curricula sarà effettuata secondo i parametri delle seguenti tabelle:

ESPERTI

TITOLI DI STUDIO Max punti 30,00	
<i>A. Possesso di laurea specifica</i>	<i>Max punti 10,00</i>
Laurea specifica MAGISTRALE O SPECIALISTICA	punti 10,00

Laurea specifica TRIENNALE	punti 6,00
Laurea in discipline affini; punteggio dimezzato in funzione della durata	Punti 5,00 – 3,00
B. Possesso di titoli specifici afferenti alla tipologia di intervento	Max punti 10,00
Corsi di perfezionamento o di aggiornamento in disciplina specifica (almeno 20 h)	punti 1,00
Corsi di perfezionamento o di aggiornamento in disciplina affine (almeno 20 h)	punti 0,50
Master annuali in disciplina specifica	punti 2,00
Master annuali in disciplina affine	punti 1,00
Certificazioni specifiche di settore attestanti competenze e/o abilità particolari (Esaminatore ECDL/Certificazione AICA, Formatore Scuola 4.0/DigCompEdu, Esaminatore Autodesk, Esaminatore Cambridge, Trinity, o altri enti riconosciuti)	punti 2,00
Certificazioni attestanti capacità particolari (Patente Europea – ECDL, certificazione linguistica, ecc.)	punti 1,00
C. Pubblicazioni	Max punti 7,00
Autore libri attinenti all'area specifica	punti 2,00
Autore libri attinenti area analoga	punti 1,00
Autore articoli attinenti all'area specifica	punti 1,00
Autore articoli attinenti area analoga	punti 0,50
Autore di dispense, opuscoli, prodotti multimediali attinenti all'area specifica	punti 1,00
D. Abilitazioni e Specializzazioni	Max punti 3,00
Per ogni abilitazione, oltre a quella per la quale si insegna	punti 1 c.u.
Specializzazione per il sostegno e/o per la lingua inglese	punti 1 c.u.

ESPERIENZA DI LAVORO Max punti 30,00	
D. Esperienza di docenza nel settore di pertinenza (in particolare nei progetti europei)	Max punti 10,00
Per incarico di docenza in qualità di esperto in progetti specifici come PON, PNRR, POR, EDA, IFTS, MIUR, INDIRE, post-qualifica, post-diploma (per ogni attività svolta di minimo 30 ore)	punti 2,00
Per incarico di docenza in qualità di esperto in progetti affini come PON, PNRR, POR, EDA, IFTS, MIUR, INDIRE, post-qualifica, post-diploma (per ogni attività svolta di minimo 30 ore)	punti 1,00
E. Esperienze lavorative nel settore di pertinenza	Max punti 10,00
Per ogni anno di docenza universitaria in disciplina specifica	punti 2,50
Per ogni anno di docenza in classe di concorso specifica	punti 1,00
Per ogni anno di docenza a tempo indeterminato nella scuola (max 2,00 pt)	punti 0,20
Per ogni anno di servizio presso aziende esterne nel settore specifico	punti 2,00
F. Esperienza presso enti di formazione accreditati Regione Sicilia	Max punti 10,00
Per ogni anno di lavoro presso Enti di formazione nel settore specifico accreditato dalla Regione Sicilia	punti 2,5

N.B. Nel caso di percorsi formativi in lingua inglese sarà prioritaria la laurea in lingue straniere e in assenza, la certificazione in lingua inglese di livello almeno C1.

TUTOR

TITOLI DI STUDIO Max punti 30,00	
A. Possesso di laurea specifica o similare	Max punti
Laurea specifica magistrale o specialistica	punti 10,00
Laurea specifica triennale	punti 6,00
Laurea in discipline affini; punteggio dimezzato in funzione della durata	punti 5,00 – 3,00

B. Conoscenze per il controllo automatico delle informazioni	Max punti 10,00
Partecipazione a corsi di formazione/aggiornamento relativi al trattamento automatico delle informazioni	punti 1,00
Partecipazioni a seminari di formazione del Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca relativi alla "Diffusione e Utilizzo del Sistema Informativo per la Gestione Progetti PON"	punti 0,50
C. Possesso di titoli specifici afferenti alla tipologia di intervento	Max punti 10,00
Corsi di perfezionamento o di aggiornamento in disciplina specifica (almeno 10 ore)	punti 1,00
Corsi di perfezionamento o di aggiornamento in disciplina affine (almeno 10 ore)	punti 0,50
Master annuali in disciplina specifica	punti 2,00
Master annuali in disciplina affine	punti 1,00
Certificazioni specifiche di settore attestanti competenze e/o abilità particolari (Esaminatore ECDL/Certificazione AICA, Formatore Scuola 4.0/DigCompEdu, Esaminatore Autodesk, Esaminatore Cambridge, Trinity, o altri enti riconosciuti)	punti 2,00
Certificazioni attestanti capacità particolari (Patente Europea – ECDL, certificazione linguistica almeno di livello B2, ecc.)	punti 1,00

ESPERIENZA DI LAVORO Max punti 20,00	
C. Esperienza significativa nel campo del tutoraggio (in particolare nei progetti europei)	Max punti 10,00
Per incarico in qualità di tutor in progetti specifici come PON, PNRR, POR, EDA, IFTS, MIUR, INDIRE, post-qualifica, post-diploma (per ogni attività svolta di minimo 30 ore)	punti 2,00
Per incarico in qualità di tutor in progetti affini come PON, POR, PNRR, EDA, IFTS, MIUR, INDIRE, post-qualifica, post-diploma (per ogni attività svolta di minimo 30 ore)	punti 1,00
Per incarico in qualità di tutor in altre tipologie di progetti (per ogni attività svolta di minimo 30 ore)	punti 0,50
Per ogni anno di docenza a tempo indeterminato nella scuola (max 3,00 pt)	punti 0,20
D. Conoscenza della piattaforma per la Gestione on line del Piano Integrato	Max punti 10,00
Per incarico di Facilitatore del Piano integrato degli Interventi, e/o Delegato del Dirigente Scolastico	punti 2,50
Per incarico di Referente per la Valutazione del Piano integrato degli Interventi	punti 2,00
Per incarico di tutor di progetto PON nell'ambito del Piano Integrato degli Interventi	Punti 1,00
Per incarico di esperto di progetto PON nell'ambito del Piano Integrato degli Interventi	Punti 0,50

N.B.

Nel caso di percorsi formativi in lingua inglese sarà prioritaria la laurea in lingue straniere e in assenza della certificazione in lingua inglese di livello almeno C1; solo in caso di unica candidatura sarà considerato il titolo di docente specialista lingua inglese per la scuola primaria.

La proposta progettuale dovrà esplicitare dettagliatamente:

- I risultati attesi
- Le attività formative proposte collegate agli indicatori prescelti
- Le conoscenze e le competenze
- Le modalità di attestazione del percorso formativo
- Gli strumenti e gli ambienti virtuali eventualmente da utilizzare (piattaforme, siti, ecc.).

ART. 4 – Compenso orario previsto e durata dell'incarico

Per la prestazione effettuata, alla figura che sarà selezionata con il presente Bando sarà corrisposto un compenso:

Figura	Costo orario al lordo dei contributi prev.li
ESPERTO	€ 70,00 per ogni ora svolta
TUTOR	€ 30,00 per ogni ora svolta

La liquidazione del compenso previsto avverrà alla conclusione delle attività e a seguito dell'effettiva erogazione, da parte dell'Autorità di Gestione, dell'importo assegnato a questa istituzione Scolastica. Sul compenso spettante saranno applicati i contributi previdenziali ed assistenziali e le ritenute fiscali nella misura prevista dalle vigenti disposizioni di legge. L'incarico avrà durata sino agli adempimenti finali richiesti.

ART. 5 – Modalità di presentazione delle candidature.

Le istanze, corredate dal Curriculum Vitae in formato europeo e Proposta progettuale, dovranno essere indirizzate al Dirigente Scolastico e pervenire all'ufficio di segreteria tramite mail all'indirizzo ctic8an003@pec.istruzione.it, utilizzando gli appositi modelli allegati alla presente, entro le ore 20,30 del 11/10/2026. Non si terrà conto delle istanze pervenute oltre il termine fissato. La domanda deve essere indirizzata al Dirigente Scolastico dell'ICS Giovanni Verga di Scordia, con l'indicazione in oggetto, "SELEZIONE ESPERTI o TUTOR PN 2021/2027– Avviso prot. n. Avviso 53338del 09/03/2026 – Agenda Sud a.s. 2025-2026 e 2026-2027. Titolo progetto "APPRENDO E COMPRENDO PER UN FUTURO SOSTENIBILE" CUP: C44D25002780007 / codice piano ESO4.6.A1.B-FSEPN-SI-2026-462, specificando il titolo del modulo per il quale si intende partecipare. Alla domanda (Allegato B o Allegato C) debitamente compilata anche nella parte che riguarda la tabella di valutazione dei titoli, devono essere allegati:

- il curriculum vitae in formato europeo;
- la copia del documento di identità in corso di validità;
- proposta progettuale (solo per la figura di esperto).

Le domande prodotte e i relativi allegati devono essere sottoscritti dal candidato, pena l'esclusione dalle procedure di selezione. Le domande che risultassero incomplete o prive del CV non verranno prese in considerazione. Il possesso di titoli può essere autocertificato purché la dichiarazione contenga tutti gli elementi utili alla valutazione. L'amministrazione si riserva, in caso di affidamento di incarico, di richiedere la documentazione comprovante i titoli dichiarati. La non veridicità delle dichiarazioni rese è motivo di rescissione del contratto. L'aspirante dovrà assicurare la propria disponibilità per l'intera durata del progetto, che si concluderà ENTRO IL MESE DI GIUGNO 2027.

ART. 6 Valutazione delle domande e approvazione della graduatoria.

La selezione tra tutte le candidature pervenute nei termini avverrà ad opera del Dirigente Scolastico (anche senza nomina di una commissione qualora le domande pervenute siano esattamente corrispondenti ai ruoli da affidare) in base alla valutazione comparativa dei titoli, delle competenze e delle esperienze maturate, in riferimento ai criteri di valutazione precedentemente riportati (Requisiti per l'ammissione alla selezione), cui saranno attribuiti punteggi sulla base degli indicatori riportati nella tabella di valutazione. Inoltre, si precisa che, in caso di domande plurime per lo stesso modulo e per la stessa attività formativa, a parità di punteggio sarà data precedenza al personale più giovane. L'esito della selezione sarà comunicato direttamente al candidato individuato, affisso all'Albo e pubblicato sul sito web della scuola. Gli interessati potranno presentare reclamo avverso la graduatoria entro 5 giorni dalla data di pubblicazione della stessa. Decorso tale termine, in assenza di ricorsi, la graduatoria provvisoria diventerà definitiva dal giorno successivo ed avrà validità per il periodo di attuazione dei vari moduli. In caso di ricorsi, dopo averli esaminati, la relativa graduatoria definitiva sarà pubblicata entro l'ottavo giorno.

ART. 7 – Autorizzazione al trattamento dei dati personali e disposizioni finali

Ai sensi del D.L.gs 196 del 30/06/2003, la scuola si impegna al trattamento dei dati personali dichiarati solo per fini istituzionali e necessari per la gestione giuridica del presente bando. Il responsabile del procedimento e del trattamento dei dati è il Dirigente Scolastico. Per quanto non espressamente indicato valgono le disposizioni ministeriali indicate nelle linee guida di attuazione degli interventi finanziati con i Fondi Strutturali. Il presente avviso viene reso pubblico mediante affissione all'Albo dell'Istituto e pubblicato sul sito web della istituzione scolastica.

Allegati del presente Avviso:

- Allegato B (Istanza di partecipazione TUTOR Azione: ESO4.6.A1 – Sotto azione ESO4.6.A1.B, "Agenda Sud") azioni finalizzate al superamento dei divari territoriali.
- Allegato C (Istanza di partecipazione ESPERTO Azione: ESO4.6.A1 – Sotto azione ESO4.6.A1.B, "Agenda Sud") azioni finalizzate al superamento dei divari territoriali.

IL DIRIGENTE SCOLASTICO
prof.ssa Giuseppina FERRANTE

*Documento informatico firmato digitalmente ai sensi del D.Lgs 82/2005 e ss.mm.ii.
e norme collegate, il quale sostituisce il documento cartaceo e la firma autografa*

GIUSEPPINA FERRANTE
30.09.2026 13:49:52 CEST