



**MINISTERO DELL'ISTRUZIONE, DELL'UNIVERSITA' E
DELLA RICERCA**
UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER IL LAZIO
ISTITUTO COMPrensIVO ARDEA II - TOR S. LORENZO

C.U.P. C76G17000360007

Ardea, 14/02/2020

Ai docenti dell'Istituto
Comprensivo Ardea II

p.c. al DSGA

Oggetto: Comunicazione del DS a tutto il personale – procedura di selezione interna per incarichi PON

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

- Visto l'avviso pubblico per lo sviluppo del pensiero computazionale, della creatività digitale e delle competenze di **“cittadinanza digitale”**, a supporto dell'offerta formativa prot. 2669 del 03 marzo 2017;
- Vista l'autorizzazione prot. n. AOODGEFID/28234 data 30/10/2018 al progetto per lo sviluppo del pensiero logico e computazionale e della creatività digitale e delle competenze di “cittadinanza digitale”: **Autorizzazione progetto codice 10.2.2AFdRPOC-LA-2018-5;**
- Visto il manuale operativo del 22/11/2017 “Manuale per la documentazione delle selezioni del personale per la formazione”;
- Vista la candidatura del nostro istituto N. 44812 2669 del 03/03/2017 - FSE - Pensiero computazionale e cittadinanza digitale **“TECHNOlogica”**;
- Considerato che per la realizzazione delle azioni previste dal progetto è necessario reperire primariamente figure professionali specifiche presenti nell'Istituzione Scolastica, corrispondenti ai percorsi formativi e in grado di adempiere all'incarico;
- tenuto conto che il conferimento dell'incarico al personale interno deve avvenire nel rispetto dei principi di trasparenza e parità di trattamento e che qualsiasi incarico conferito a personale esterno o interno deve essere preceduto da specifiche procedure di selezione e che nessun incarico, quindi, può essere conferito direttamente,

tenute presenti le griglie di valutazione dei titoli e delle competenze regolarmente approvate in sede di collegio dei docenti e del consiglio d'Istituto

AVVISA

il personale interno Docente e ATA che è indetta selezione, mediante procedura comparativa per titoli ed esperienze professionali, finalizzata all'attribuzione di incarichi relativi alla conduzione e gestione delle attività previste dai Moduli dei Progetti PON non ancora attuati, come di seguito descritte:

MODULO	ATTIVITA' LABORATORIALE	GIORNO E ORARIO	INCARICO
<p>Titolo modulo: IO ROBOT!</p> <p>ALUNNI DI PRIMA, SECONDA E TERZA SECONDARIA DI PRIMO GRADO</p> <p>ORE: 30 TOTALI</p> <p>LEZIONI: 10 DA 3 ORE CADAUNA</p> <p>SEDE: CAMPO DI CARNE 2 SSPG</p> <p>ALUNNI: MAX 25 - MIN 15</p>	<p>Il modulo prevede la partecipazione di alunni nella fascia di età compresa tra gli 11 e i 14 anni. I contenuti sono da intendersi come attività di approfondimento di attività curricolari. Le attività del modulo si inseriscono in un percorso verticale in cui gli stessi concetti vengono ripresi, approfonditi e applicati in contesti autentici, per realizzare strumenti sempre più complessi al fine di consolidare obiettivi specifici disciplinari e interdisciplinari. Le attività coinvolgeranno gli alunni nella programmazione di un robot affinché questo attraversi uno spazio vuoto, ad esempio, tra i banchi. Una seconda attività prevede l'invenzione di un labirinto che un robot possa affrontare utilizzando i sensori. La terza attività prevede un'attività condotta a squadre dove ogni squadra creerà delle sequenze di danza robotica in sincronia tra loro.</p>	<p>Laboratorio in orario pomeridiano</p> <p>DATA PRESUNTA INIZIO: 4 MARZO 2020</p> <p>GIORNO: MERCOLEDI' DALLE 14.20 ALLE 17.20</p>	<p>1 ESPERTO</p> <p>1 TUTOR</p>

<p>Titolo modulo: ALICE NEL WEB DELLE MERAVIGLIE</p> <p>ALUNNI DI PRIMA, SECONDA E TERZA SECONDARIA DI PRIMO GRADO</p> <p>ORE: 30 TOTALI</p> <p>LEZIONI 10 DA 3 ORE CADAUNA</p> <p>SEDE: CAMPO DI CARNE 2 SSPG</p> <p>MAX 25 ALUNNI - MIN 15 ALUNNI</p>	<p>Questo modulo prevede un approccio alla conoscenza attraverso il “fare”, e all'esperienza diretta della progettazione e costruzione, nello specifico favorendo l'uso di software semplici di progettazione 3D, di disegno e di tecniche per la digitalizzazione di volumi e immagini. Gli studenti hanno crescenti difficoltà a mettere in relazione gli oggetti virtuali e il mondo digitale con la realtà fisica e spaziale. L'esperienza digitale dei nativi digitali avviene in uno spazio mentale di fantasia che manca di progettazione creativa e di “spessore”, dove ci si relaziona solo per comunicare e non anche per creare, quindi obiettivo principale è sviluppare l'intelligenza spaziale dei ragazzi, ovvero la capacità di comprendere, muoversi e progettare nello spazio tridimensionale, reale e simulato.</p>	<p>Laboratorio in orario pomeridiano dalle ore 14.20 alle ore 17.20</p> <p>PER ORE 30 COMPLESSIVE</p> <p>DATA PRESUNTA INIZIO: 5 MARZO 2020</p> <p>GIORNO: GIOVEDI'</p>	<p>1 ESPERTO 1 TUTOR</p>
<p>Titolo modulo: ARTIGIANI DIGITALI</p> <p>ALUNNI DI PRIMA, SECONDA E TERZA SECONDARIA DI PRIMO GRADO</p> <p>GIORNO: VENERDI' DALLE 14.20 ALLE 17.20</p> <p>SEDE: CAMPO DI CARNE 2 SSPG</p> <p>MAX 25 ALUNNI - MIN 15 ALUNNI</p>	<p>Questo modulo prevede un approccio alla conoscenza attraverso il “fare”, e all'esperienza diretta della progettazione e costruzione, nello specifico favorendo l'uso di software semplici di progettazione 3D, di disegno e di tecniche per la digitalizzazione di volumi e immagini. Gli studenti hanno crescenti difficoltà a mettere in relazione gli oggetti virtuali e il mondo digitale con la realtà fisica e spaziale. L'esperienza digitale dei nativi digitali (smartphones, tablet, PC) avviene in uno spazio mentale di fantasia che manca di progettazione creativa e di “spessore”, dove ci si relaziona solo per comunicare e non anche per creare, quindi obiettivo principale è sviluppare l'intelligenza spaziale dei ragazzi, ovvero la capacità di comprendere, muoversi e progettare nello spazio tridimensionale, reale e simulato. La metodologia che verrà utilizzata è di tipo laboratoriale learning by doing, approccio più partecipativo e coinvolgente. A livello didattico, l'oggetto e il suo processo di creazione divengono un pretesto per mettere in atto processi di analisi e autoanalisi e di messa in pratica di conoscenze e abilità.</p>	<p>Laboratorio in orario pomeridiano</p> <p>ORE: 30 TOTALI</p> <p>LEZIONI 10 DA 3 ORE CADAUNA</p> <p>DATA PRESUNTA INIZIO: 6 MARZO 2020</p>	<p>1 ESPERTO 1 TUTOR</p>

<p>Titolo modulo: ACCETTI LA SFIDA?</p> <p>ALUNNI DELLA SCUOLA PRIMARIA (PRIMA, SECONDA E TERZA)</p> <p>LEZIONI 15 DA 2 ORE CADAUNA</p> <p>ORE: 30 TOTALI</p> <p>ALUNNI: MAX 25 - MIN 15</p> <p>SEDE: VIA TANARO</p>	<p>Il modulo è indicato per una fascia di età dai 6 agli 8 anni. Alcune attività saranno svolte in coerenza con la piattaforma code.org per la familiarità che gli alunni dell'Istituto, già hanno acquisito fin dalla scuola dell'infanzia. la sfida dei labirinti: attraverso questa attività di coding, anche unplugged, gli alunni saranno invitati, di volta in volta a realizzare programmi per uscire o per inventare labirinti sempre più complessi da proporre per realizzare giochi a squadre che diventeranno vere e proprie sfide. La sfida degli artisti: disegnare con carta e matita per poi programmare istruzioni per realizzare geometrie e, viceversa, programmare istruzioni per far realizzare geometrie. La sfida de personaggi robot: ogni squadra avrà il compito di realizzare un proprio personaggio robot per poi inventare una storia che lo riguardi, animando, attraverso la programmazione e l'invenzione/realizzazione di scenari, le sequenze della storia.</p>	<p>Laboratorio in orario pomeridiano dalle ore 16.30 alle ore 18.30</p> <p>PER ORE 30 COMPLESSIVE</p> <p>GIORNO: MERCOLEDI'</p> <p>DATA PRESUNTA INIZIO: 5 MARZO 2020</p>	<p>1 ESPERTO 1 TUTOR</p>
<p>Titolo modulo: ARRIVANO I ROBOT</p> <p>ALUNNI DELLA SCUOLA PRIMARIA (QUARTA E QUINTA)</p> <p>ORE: 30 TOTALI</p> <p>LEZIONI 15 DA 2 ORE CADAUNA</p> <p>SEDE: VIA TANARO</p> <p>MAX 25 ALUNNI - MIN 15 ALUNNI</p>	<p>L'intento del modulo è quello di avviare, dopo un'attività condotta insieme all'insegnante, alla creazione di: 1) un robot-macchina, utilizzando motori, luci, e creare un programma per farlo funzionare e spiegare agli altri le funzioni (reali, simulate o fantastiche) in cui tale robot potrebbe essere utilizzato. 2) un secondo robot creato e programmato per eseguire qualcosa in sequenza contraria. 3) Un terzo robot creato per afferrare e lanciare oggetti</p>	<p>Laboratorio in orario pomeridiano dalle ore 16.30 alle ore 18.30</p> <p>DATA PRESUNTA INIZIO: 2 MARZO 2020</p>	<p>1 ESPERTO 1 TUTOR</p>

Si chiede pertanto di esprimere la propria candidatura per l'attribuzione dei seguenti incarichi:

5 ESPERTI IN METODO COMPUTAZIONALE E/O ROBOTICA

5 TUTOR A SUPPORTO DELL'ESPERTO PER LA GESTIONE DEI LABORATORI

1 VALUTATORE DEL PROGETTO **codice 10.2.2A-FdRPOC-LA-2018-5 "TECHNOlogica"**

La candidatura dovrà essere presentata sul modulo predisposto (All.A) **entro e non oltre il 21 febbraio** come da Collegio dei Docenti Straordinario del 12/02/2020. La nomina verrà effettuata con a seguito di nomina commissione valutazione titoli. Per i requisiti culturali e professionali richiesti si rimanda agli allegati approvati dal Collegio dei Docenti e dal Consiglio d'Istituto.

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Allegato A

AL DIRIGENTE SCOLASTICO ISTITUTO COMPRENSIVO ARDEA II

DOMANDA DI PARTECIPAZIONE PER LA SELEZIONE ESPERTO, TUTOR E VALUTATORE

Istanza di partecipazione come ESPERTO/TUTOR/VALUTATORE: _____

Il/La sottoscritto/la _____
 docente/_____ nato il _____ a
 _____ Prov. _____

CHIEDE

di partecipare al bando interno per selezione ESPERTO/TUTOR/VALUTATORE al corso di seguito riportato:

ALLEGA ALLA DOMANDA CURRICULUM VITAE digitale

<i>Titolo Modulo</i>	<i>Esperto /tutor</i>
<i>Io Robot!</i>	
<i>Accetti la sfida?</i>	
<i>Artigiani digitali</i>	
<i>Arrivano i Robot</i>	
<i>Alice nel web delle meraviglie</i>	

*SCRIVERE IL RUOLO ACCANTO AL MODULO SCELTO

Ardea, _____

FIRMA _____