



UNIONE EUROPEA

FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO-FESR

pon  
2014-2020



MIUR

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

## LICEO CLASSICO STATALE " PLINIO SENIORE "

*Liceo Classico – Liceo delle Scienze Umane – Liceo Linguistico – Liceo Artistico*

80053 - CASTELLAMMARE DI STABIA (NA) – Via Nocera, 87 tel. 081 872 47 08

Fax: 081 19 81 81 07

Cod. Mecc. NAPC350003

C.F. 82007610635

www.plinioseniore.it e-mail: [napc350003@istruzione.it](mailto:napc350003@istruzione.it) – [napc350003@pec.istruzione.it](mailto:napc350003@pec.istruzione.it)

Prot.n.3506C22.2

Castellammare, 07/06/2019

Al sito Web delle Istituzioni scolastiche  
Al personale Docente

*Liceo Plinio seniore*

*Istituto "Mastriani"*

*I Circolo Didattico "B.Cecchi"*

*IS "Ferrari"*

*IPSEOA "R.Viviani"*

**OGGETTO: AVVISO PUBBLICO SELEZIONE PERSONALE INTERNO PERSONALE DELLA SCUOLA CAPOFILA E DELLE SCUOLE PARTNER PER IL RECLUTAMENTO DI TUTOR D'AULA per la realizzazione del Progetto– PON FSE 2014-202 Per la scuola. Competenze e ambienti per l'apprendimento” 2014-2020, Asse I - Istruzione - Avviso Prot. n. AOODGEFID/4427 del 02/05/2017 “Potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico”. Obiettivo Specifico 10.2 - Azione 10.2. - Sotto-azione 10.2.5C**

**Codice Progetto: 10.2.5C-FSEPON-CA-2018-49**

**Titolo: VIVI E CONDIVIDI CASTELLAMMARE**

### IL DIRIGENTE SCOLASTICO

**VISTO** il Decreto Interministeriale n. 129/2018, “Regolamento concernente le Istruzioni generali sulla gestione amministrativo-contabile delle istituzioni scolastiche”;

**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.;



**VISTA** la legge 13 luglio 2015 n. 107, concernente "Riforma del sistema Nazionale di istruzione e formazione e delega per il riordino delle disposizioni legislative vigenti";

**VISTI** i seguenti Regolamenti (UE) n. 1303/2013 recante 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** L'avviso pubblico del MIUR prot. n. AOODGEFID/4427 del 02/05/2017, emanato nell'ambito del Programma Operativo Nazionale "Per la scuola. Competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020, Asse I - Istruzione - Fondo Europeo (FSE) Obiettivo Specifico 10.2 - Azione 10.2. - Sotto-azione 10.2.5C

**VISTA** la Nota Miur prot. Prot. n. AOODGEFID/ 8501 del 30/03/2018 di autorizzazione dell'intervento a valere sull'obiettivo/azione "Potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico". Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE) Obiettivo Specifico 10.2 Miglioramento delle competenze chiave degli allievi Azione 10.2.5. Azioni volte allo sviluppo delle competenze trasversali con particolare attenzione a quelle volte alla diffusione della cultura d'impresa quelle volte alla diffusione della cultura d'impresa" - Sotto-azione 10.2.5C. CUP F89E18000300006;

**VISTE** le delibere degli OO.CC. competenti, relative alla presentazione della candidatura e alla realizzazione del progetto con inserimento nel P.T.O.F. in caso di ammissione al finanziamento (Collegio dei docenti – delibera n° 1 del 01 settembre 2016- e Consiglio di Istituto – delibera n° 4 del 08 settembre 2016;

**VISTO** L'accordo di Rete sottoscritto in data 18/07/2018, prot. n. 4067/c22

**VISTA** la Nota Miur. prot. n. 7665 del 22 marzo 2018 con la quale è stato pubblicato l'elenco regionale dei progetti autorizzati al finanziamento, sulla base delle graduatorie definitive comunicazione MIUR prot. n. 7665 del 22 marzo 2018

**VISTA** la Nota Miur (prot. n. 8202 del 29 marzo 2018) approvazione e pubblicazione graduatorie regionali definitive;

**VISTA** La Candidatura N. 1003834 ;

**VISTA** La nota miur Prot. 3685 del 08 febbraio 2019 di "Chiarimenti per le scuole che partecipano in rete"

**VISTO** il decreto di assunzione al bilancio prot. n. 2224/C22-2 del 02/04/2019;

**RAVVISATA** la necessità, per l'attuazione del progetto, di selezionare e avvalersi di figure professionali aventi competenze specifiche in qualità di TUTOR D'AULA nell'ambito del progetto PON FSE definito dal codice Progetto 10.2.5C-FSEPON-CA-2018-49 , e dal titolo "Vivi e condividi Castellammare"

**VISTI** gli artt. 8 e 9 del DPR 275/99, concernente norme di materia di autonomia delle Istituzioni scolastiche;



**VISTE** le Linee Guida dell'Autorità di Gestione per "l'affidamento dei contratti pubblici di servizi e forniture" pubblicate con nota prot. AOODGEFID n. 1588 del 13/01/2016, aggiornate con nota prot. n. AOODGEFID/31732 del 25/07/2017;

**Tenuto conto** delle norme stabilite, con particolare riferimento al reperimento delle figure dell'Area organizzativa- gestionale, nelle "Disposizioni e istruzioni per l'attuazione delle iniziative cofinanziate dai Fondi Strutturali Europei 2014/2020" in particolare quella che determina "l'Istituzione scolastica deve rivolgersi preliminarmente al personale interno e solo una volta accertata l'impossibilità oggettiva di utilizzare risorse umane disponibili al suo interno, rivolgersi al personale esterno"

**VISTE** le Delibere degli Organi Collegiali della Scuola Capofila e delle Scuole Partner della Rete;

**VISTA** la nomina RUP del Dirigente Scolastico Scuola Capofila prot. n.2261/C22-2 del 03/04/2019;

**VISTA** la Determina di avvio delle procedure della Scuola Capofila prot. n.2439/C22-2 del 12/04/2019;

#### **EMANA**

Il presente avviso avente per oggetto la selezione, mediante procedura comparativa di titoli, esperienze didattiche e/o lavorative e certificazioni, di tutor d'aula.

Il presente Avviso è rivolto al PERSONALE INTERNO della Scuola Capofila e delle Scuole Partner, secondo la seguente ripartizione. Si specifica, inoltre, che la contrattualizzazione seguirà le regole dell'incarico interno, se il soggetto selezionato fa parte del personale Capofila, mentre al personale delle altre scuole andrà conferito un incarico in regime di collaborazioni plurime, così come da Circolare Miur Prot. 3685 del 08 febbraio 2019 di "Chiarimenti per le scuole che partecipano in rete".

Istituzione Scolastica coinvolta – Capofila:

**Liceo classico statale "PLINIO SENIORE"**



UNIONE EUROPEA

FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO-FESR

pon  
2014-2020



MIUR

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

### **Modulo : Vivere Castell@mmare**

**Tipologia modulo:** Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio

Descrizione modulo:

Il modulo si focalizza sulla pianificazione e realizzazione di filmati sul patrimonio.

Obiettivi:

Fornire agli studenti le conoscenze abilitanti all'uso creativo e consapevole dei diversi linguaggi di storytelling, utilizzati nell'elaborazione di contenuti finalizzati a valorizzare il patrimonio culturale materiale e immateriale del Territorio.

I FASE- Conoscenza – ricerca- progettazione:

Attraverso lavori di gruppi, guidati dal docente esperto e grazie all'utilizzo di PC e Tablet verranno effettuate ricerche sui siti della Reggia di Quisisana e del Parco Idropinico. Verranno effettuate delle visite per conoscere la Reggia di Quisisana ed il Parco Idropinico, le visite saranno utili, non solo per aumentare le conoscenze circa le bellezze monumentali presenti nel proprio territorio, ma anche per raccogliere materiale utile alla realizzazione del prodotto finale.;

II FASE-Tecnica:

Conoscenza e uso di software e programmi per la creazione della realtà aumentata;  
Conoscenza ed uso di software per il montaggio di immagini tridimensionali e audio  
Applicazione delle conoscenze attraverso l'uso di: - software CAD, CadSoft ExpressView, SketchUp, OpenSCAD, Z space  
Conoscenza ed uso dei software per la realizzazione di oggetti tridimensionali.  
Conoscenza e particolarità di una stampante 3D

III Fase: Realizzazione:

Realizzazione del percorso in digitale della visita in 3D  
Applicazione di tecniche per la realizzazione della visione 3D con Z SPACE  
Realizzazione della Reggia di Quisisana in miniatura ed in scala.

**Destinatari:**

- N. 20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)

**Luogo di svolgimento:** Liceo classico statale "PLINIO SENIORE"

**Figure professionali richieste:**

N. 1 Tutor

**Durata: 30 h**

### **Modulo : SYNCRONiter**



UNIONE EUROPEA

FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO-FESR

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

<b>Tipologia modulo:</b> Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro)
<p><b>Descrizione modulo:</b>          Il modulo prevede l'utilizzo di piattaforme virtuali e tecnologia 3D per creare un tour virtuale sincronico.          Partendo dall'individuare un sito di interesse, storico-artistico e /o paesaggistico presente sul territorio d'appartenenza i destinatari dell'azione didattica dovranno strutturare dei tour virtuali che mostrino il luogo indifferentemente nel passato, nel presente o nel futuro.          Si tratta di ricostruire la storia del luogo in 3D ma anche di immaginarla nel futuro in modo che si possa sfruttare al massimo l'ingegno e la creatività dei giovani e che si possa anzi sollecitare un intervento di tutela e di intervento a misura dei fruitori: i nostri giovani.          Contenuti e struttura:          Il modulo si svilupperà in tre fasi tematiche, ideate in maniera flessibile e strutturate in modo da potersi realizzare in sequenze non necessariamente lineari e propedeutiche. I Fase – Ricerca e progettazione: si tratta di una fase di sperimentazione in cui si lavorerà di gruppo, attraverso il brain storming, guidati dagli esperti del settore didattico (in questa fase provenienti dal mondo umanistico) per ricercare le informazioni e pianificarle per la successiva fase di rielaborazione.          In questa prima fase si selezioneranno:          -i siti da valorizzare          -le epoche del passato da ricostruire          -il sito immaginato nel futuro          II Fase – Tecnica: attraverso la quale gli studenti impareranno ad utilizzare il materiale tecnologico a disposizione e le piattaforme digitali dedicate alla realizzazione del prodotto          III Fase – Realizzativa: Gli studenti applicheranno i contenuti alle tecnologie per realizzare il tour sincronico.</p>
<b>Destinatari:</b> - N. 20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
<b>Luogo di svolgimento:</b> Liceo classico statale "PLINIO SENIORE"
<b>Figure professionali richieste:</b> N. 1 Tutor
<b>Durata:</b> 30 h

**Modulo: Stabia in 3 D**

<b>Tipologia modulo:</b> Sviluppo di contenuti curricolari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources)
<p><b>Descrizione modulo:</b>          Realizzazioni in digital gaming su eventi e personaggi della storia locale. Si intende :          1. effettuare Riproduzione dell'antica Città attraverso il videogioco Minecraft con l'interazione di personaggi storici in costumi d'epoca che contribuiscono a rendere partecipi i ragazzi alla storia in</p>



<p>cui sono immersi.</p> <p>2. Realizzazione di mondi Minecraft basati su tematiche culturali da rilasciare pronti all'uso a chiunque volesse utilizzarli o sia desideroso di arricchirne i contenuti".</p>
<p><b>Destinatari:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- N. 20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)</li> </ul>
<p><b>Luogo di svolgimento: Liceo Classico statale "PLINIO SENIORE"</b></p>
<p><b>Figure professionali richieste:</b></p> <p><u>N. 1 Tutor</u></p>
<p><b>Durata: 30 h</b></p>

<p><b><u>Modulo : CIAK : SI ASCOLTA</u></b></p>
<p><b>Tipologia modulo:</b> Produzione artistica e culturale</p>
<p><b>Descrizione modulo:</b></p> <p>Il modulo sarà così strutturato:</p> <p>FASE PROPEDEUTICA: Accoglienza e orientamento</p> <p>Durante tali ore gli allievi saranno introdotti allo spirito del progetto, agli obiettivi, alle finalità e ai contenuti del percorso, motivandoli a diventare protagonisti. Verranno spiegate le attività proposte, programmando tappe, impegni, scadenze e le "regole" che dovranno seguire per la partecipazione ai lavori, che saranno stilate, quanto più possibile in condivisione con gli stessi partecipanti, tenendo conto delle loro aspettative, del background di provenienza.</p> <p>II FASE:</p> <p>Durante questa fase sono previsti incontri dal carattere teorico- pratico e laboratoriale che permetterà di far acquisire alcune competenze utili per la creazione finale della Web radio, quali:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Rassegna di ascolti sulle tracce del documentario radiofonico dagli anni 50 ad oggi.</li> <li>- Analisi degli elementi strutturali di una produzione audio per la radio e della scelta dei soggetti.</li> <li>- Registratore e microfono; presa del suono e intervista. I vari tipi di intervista e il rapporto intervistatore-intervistato;</li> <li>- Esercitazione con interviste in strada</li> <li>- Scrittura radiofonica. Stili e generi a confronto nel parlato radiofonico; scrivere per la messa in voce.</li> <li>- Esercitazione: scrittura e produzione di racconti.</li> </ul> <p>III FASE</p> <p>Questa è la fase che consente di entrare nel vivo della Web Radio, attraverso le seguenti attività:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Divisione in gruppi e realizzazione di un mini reportage sul territorio con visite e interviste in loco.</li> <li>- Registrare la propria voce.</li> <li>- Lettura, ritmo e intonazione, analisi dei diversi registri possibili.</li> <li>- Realizzazione di sigle e sketch: condivisione delle proposte ed elaborazione dei testi.</li> </ul>



UNIONE EUROPEA

FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO-FESR

pon  
2014-2020



MIUR

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

- Editing di una singola traccia.
- Gli strumenti, gli effetti e le accortezze essenziali per editare una traccia audio.
- Esercitazione attraverso l'uso del software Audacity.
- Narrare con i suoni. Costruire un paesaggio sonoro che avvolga o si sostituisca al racconto. Didascalica o evocativa? La scelta della musica e il ruolo nel montaggio.
- Divisione in gruppi e realizzazione di un mini reportage sul territorio con visite e interviste in loco.

#### IV FASE

L'attività comprende i seguenti passi:

##### - IL PRE-DIRETTA

Preparare la diretta. Ruoli e compiti durante una diretta radiofonica. L'ospite in studio, l'intervista al telefono, la conduzione, la corrispondenza, e dall'altra parte del vetro: la regia e i tecnici. Esercitazione: si prepara nel dettaglio la diretta della settimana successiva.

- Preparazione del format della trasmissione messa in atto per documentare le attività svolte.
- La trasmissione: la diretta e gli approfondimenti. Messa in pratica di quanto appreso.

#### **Destinatari:**

- N. 20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)

**Luogo di svolgimento:** Liceo classico statale "PLINIO SENIORE"

#### **Figure professionali richieste:**

N. 1 Tutor

**Durata: 30 h**

### **Modulo : Cultura, territorio e...Lip Dub!"**

**Tipologia modulo:** Produzione artistica e culturale

#### **Descrizione modulo:**

Il modulo si propone come un viaggio avvincente nella storia millenaria e sconosciuta del territorio di castellammare grazie alla produzione di piccoli video con la metodologia comunicativa del Lip Dub. L'azione del percorso è suddivisa in due aspetti: tematica e pratica. Il modulo prevede una prima lezione nella quale si spiega il patrimonio storico, artistico e culturale dell'area di Ponticelli e i successivi incontri saranno invece dedicati alla costruzione di tre prodotti Lip Dub girati nei siti di interesse riferiti alle diverse stratificazioni storico artistiche e a scopo promozionale del territorio. Per quanto riguarda i contenuti: Il territorio sul quale insiste l'istituzione scolastica reca ancora tracce visibili di un insediamento che parte dall'antica Roma e attraversa le epoche.

I video riguarderanno:

- 1.Epoca Romana
- 2.Medievale-Moderna
3. Contemporanea.

#### **Destinatari:**

- N. 20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)



<b>Luogo di svolgimento: Liceo classico statale “PLINIO SENIORE”</b>
<b>Figure professionali richieste:</b> <u>N. 1 Tutor</u>
<b>Durata: 30 h</b>

<b><u>Modulo :ArchiVia</u></b>
<b>Tipologia modulo:</b> Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio
<p><b>Descrizione modulo:</b>          Il percorso intende condurre alla scoperta della storia del territorio attraverso la conoscenza del patrimonio culturale archivistico locale. Il modulo è articolato nei seguenti argomenti e le relative azioni.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Leggere un documento</li> <li>- Rudimenti di diplomatica</li> <li>-Le scritture del sud italia</li> <li>- Rudimenti di paleografia e tecnica di scrittura antica</li> <li>-Archivi e patrimoni comuni</li> </ul> <p>Storia degli archivi, normative e tecniche di conservazione del patrimonio documentario</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Carte antiche e nuove tecnologie</li> </ul> <p>Raffronto tra il documento attuale e quello antico.          L’impatto delle nuove tecnologie sulla conservazione dei documenti: gli archivi digitali</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Atti e norme dell’immaginario</li> <li>- Creazione di una piattaforma virtuale</li> </ul>
<p><b>Destinatari:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- N. 20Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)</li> </ul>
<b>Luogo di svolgimento: Liceo classico statale “PLINIO SENIORE”</b>
<b>Figure professionali richieste:</b> <u>N. 1 Tutor</u>
<b>Durata: 30 h</b>

Istituzione Scolastica coinvolta

**I Circolo Didattico “B. CECCHI ”**





UNIONE EUROPEA

FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO-FESR

pon  
2014-2020



MIUR

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

### Modulo :Letterarte

**Tipologia modulo:** Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio

#### **Descrizione modulo:**

Il progetto si basa sulla creazione di un percorso volto a recuperare storie, racconti, fiabe e favole tradizionali legate alle al territorio stabbiense custodite dagli anziani del luogo delle famiglie degli studenti della scuola, coinvolgendole di fatto nella progettazione dell'attività.

Fasi del modulo

1) Introduzione:

la prima fase del percorso prevede un laboratorio orientato a trasmettere il valore della conoscenza, gli alunni verranno coinvolti nell'ascolto di un racconto che affronta il tema e saranno chiamati ad individuare gli archetipi della storia per poi rappresentarla attraverso una prima sperimentazione del teatro delle ombre, gli alunni saranno chiamati a costruire le identità e le storie dei personaggi della storia raccontata mettendo in luce comportamenti e atteggiamenti negativi.

2) Racconti di culture:

la seconda fase prevede il reperimento di storie e racconti legati alle ville vesuviane attraverso il coinvolgimento delle famiglie degli alunni e degli anziani. In fase laboratoriale gli educatori reperiranno storie e narrazioni, sulle quali verranno individuati gli elementi culturali caratterizzanti ed i valori specifici.

3) Sceneggiatura:

per gruppi di lavoro gli alunni lavoreranno supportati dagli educatori alla ri-sceneggiatura del racconto funzionale alla rappresentazione attraverso il teatro delle ombre. Verranno definite le scene, personaggi, dialoghi ed elementi di contesto attraverso delle schede descrittive specifiche prodotte attraverso l'uso di parole chiave e disegni.

4) Disegno e produzione:

I gruppi di lavoro, facendo riferimento alle schede personaggio prodotte, disegneranno sui supporti funzionali alla proiezione, i personaggi e gli elementi della storia. Con l'ausilio di supporti tecnologici verranno registrati elementi audio funzionali alla rappresentazione.

5) Rappresentazioni:

I gruppi di lavoro simuleranno la rappresentazione di uno spettacolo realizzando proiezioni di prova nella quale ogni alunno avrà un ruolo specifico sia nella rappresentazione che nella fase organizzativa e realizzativa dello spettacolo.

#### **Destinatari:**

- N. 20 Allievi (Primaria primo ciclo)

**Luogo di svolgimento: I Circolo Didattico "B. Cecchi"**

#### **Figure professionali richieste:**

N. 1 Tutor

**Durata: 30 h**

### Modulo 18: Musica di Stabia



UNIONE EUROPEA

FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO-FESR

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

<b>Tipologia modulo:</b> Produzione artistica e culturale
<p><b>Descrizione modulo:</b> Il modulo è finalizzato alla realizzazione di percorsi laboratoriali sulla:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Didattica musicale</li> <li>- Principi di tecnica vocale</li> <li>- Musica corale</li> <li>- Costruzione di strumenti con materiali da riciclo</li> <li>- Lavoro su brani musicali corali</li> <li>- performance artistico-musicali</li> </ul> <p>CONTENUTI: Durante le attività, i materiali e i lavori proposti saranno strutturati in modo da presentare sia aspetti e riflessioni teoriche che attività proprie:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Didattica musicale</li> <li>- Direzione di coro</li> <li>- Musica di insieme</li> <li>- Condivisione con gli studenti delle fasi necessarie per realizzare la studio della partitura;</li> <li>- Realizzazione strumenti musicali con materiali da riciclo</li> <li>- Realizzazione del prodotto finale</li> </ul>
<p><b>Destinatari:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- N. 20 Allievi (Primaria primo ciclo)</li> </ul>
<b>Luogo di svolgimento:</b> I Circolo Didattico "Basile Cecchi"
<p><b>Figure professionali richieste:</b> <u>N. 1 Tutor</u></p>
<b>Durata:</b> 30 h

<b><u>Modulo: Street Stabbia</u></b>
<b>Tipologia modulo:</b> Produzione artistica e culturale
<p><b>Descrizione modulo:</b> Il modulo si propone di allestire e realizzare laboratori artistici con la tecnica del Writing e produrre un murales, per migliorare e ri-qualificare il contesto urbano della stessa scuola o anche del territorio circostante. L'idea di base è realizzare un disegno prendendo come riferimento un bene come ad esempio la Reggia di Quisisana così da fissare nella mente dei bambini e dei genitori la presenza di un bene caratterizzante il territorio dove vivono. Il writing rappresenta una manifestazione sociale, culturale e artistica diffusa in tutto il pianeta, basata sull'espressione della propria creatività tramite interventi pittorici sul tessuto urbano e costituisce, soprattutto, una nuova forma di arte giovanile da valorizzare e promuovere.</p>



UNIONE EUROPEA

FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO-FESR

pon  
2014-2020



MIUR

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

<b>Destinatari:</b> - N. 20 Allievi (Primaria primo ciclo)
<b>Luogo di svolgimento: I Circolo Didattico "Basile Cecchi"</b>
<b>Figure professionali richieste:</b> N. 1 Tutor
<b>Durata: 30 h</b>

<b>Modulo: R@dio piccoli stabiesi</b>
<b>Tipologia modulo:</b> Produzione artistica e culturale
<p><b>Descrizione modulo:</b> Il modulo mira a costituire un laboratorio permanente strutturato come una redazione, che operi per la realizzazione di una vera web radio tempi di svolgimento gestita dagli studenti per promuovere il patrimonio culturale territoriale. Il modulo sarà così strutturato: FASE PROPEDEUTICA: Accoglienza e orientamento II FASE: Durante questa fase sono previsti incontri dal carattere teorico- pratico e laboratoriale che permetterà di far acquisire alcune competenze utili per la creazione finale della Web radio, quali:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Rassegna di ascolti sulle tracce del documentario radiofonico dagli anni 50 ad oggi.</li> <li>- Analisi degli elementi strutturali di una produzione audio per la radio e della scelta dei soggetti.</li> <li>- Registratore e microfono; presa del suono e intervista. I vari tipi di intervista e il rapporto intervistatore- intervistato.</li> <li>- Esercitazione con interviste in strada</li> <li>- Scrittura radiofonica. Stili e generi a confronto nel parlato radiofonico; scrivere per la messa in voce.</li> <li>- Esercitazione: scrittura e produzione di racconti.</li> </ul> <p>III FASE Questa è la fase che consente di entrare nel vivo della Web Radio, attraverso le seguenti attività:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Divisione in gruppi e realizzazione di un mini reportage sul territorio con visite e interviste in loco.</li> <li>- Registrare la propria voce.</li> <li>- Lettura, ritmo e intonazione, analisi dei diversi registri possibili.</li> <li>- Realizzazione di sigle e sketch: condivisione delle proposte ed elaborazione dei testi.</li> <li>- Editing di una singola traccia.</li> <li>- Gli strumenti, gli effetti e le accortezze essenziali per editare una traccia audio. Esercitazione attraverso l'uso del software Audacity.</li> <li>- Narrare con i suoni. Costruire un paesaggio sonoro che avvolga o si sostituisca al racconto. Didascalica o evocativa? La scelta della musica e il ruolo nel montaggio.</li> <li>- Divisione in gruppi e realizzazione di un mini reportage sul territorio con visite e interviste in loco.</li> </ul> <p>IV FASE L'attività comprende i seguenti passi: - IL PRE-DIRETTA Preparare la diretta. Ruoli e compiti durante una diretta radiofonica. L'ospite in studio, l'intervista al telefono, la conduzione, la corrispondenza, e dall'altra parte del vetro: la regia e i tecnici.</p>

<p>Esercitazione: si prepara nel dettaglio la diretta della settimana successiva.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Preparazione del format della trasmissione messa in atto per documentare le attività svolte.</li> <li>- La trasmissione: la diretta e gli approfondimenti. Messa in pratica di quanto appreso.</li> </ul>
<p><b>Destinatari:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- N. 20 Allievi (Primaria primo ciclo)</li> </ul>
<p><b>Luogo di svolgimento: I Circolo Didattico "Basile Cecchi"</b></p>
<p><b>Figure professionali richieste:</b></p> <p>N. 1 Tutor</p>
<p><b>Durata: 30 h</b></p>

Istituzione scolastica coinvolta:

**I.I.S. "Enzo Ferrari"**

<p><b><u>Modulo: Itinerari virtuali</u></b></p>
<p><b>Tipologia modulo:</b> Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile</p>
<p><b>Descrizione modulo:</b></p> <p>Il modulo prevede di attivare una serie di lezioni teorico- pratiche improntate su attività di ricerca al fine di progettare un itinerario turistico sul territorio di Castellammare che preveda la valorizzazione dei seguenti aspetti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Beni artistici e monumenti (individuato in maniera particolare nella chiesa delle anime del purgatorio)</li> <li>- Tradizioni enogastronomiche (con particolare riferimento alla produzione locale)</li> <li>- Figure storico-letterarie di rilievo</li> <li>- Musica, folklore e tradizioni</li> </ul> <p>I contenuti saranno i seguenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Il patrimonio artistico e o paesaggistico: Gli studenti e le studentesse selezioneranno i luoghi preposti a sviluppare parte del tour su queste tematiche</li> <li>- Patrimonio artigianale: gli studenti e le studentesse struttureranno il percorso mostrando le eccellenze dell'artigianato locale con un particolare riferimento al settore enogastronomico e con azioni volte al recupero di produzioni e ricette dimenticate connesse a particolari luoghi della città.</li> </ul>
<p><b>Destinatari:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- N. 20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)</li> </ul>
<p><b>Luogo di svolgimento: I.I.S. "Enzo Ferrari"</b></p>
<p><b>Figure professionali richieste:</b></p> <p>N. 1 Tutor</p>
<p><b>Durata: 30 h</b></p>

<b><u>Modulo: Versus Castellammare Futuro</u></b>
<b>Tipologia modulo:</b> Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile
<b>Descrizione modulo:</b> Il progetto prevede un modulo di cultura imprenditoriale, nel quale gli studenti saranno stimolati a sviluppare una propria idea imprenditoriale attraverso la messa a punto di un business plan per l'avvio della propria iniziativa imprenditoriale nell'ambito della filiera dei beni culturali e ICT. <b>Finalità</b> Sviluppare le competenze trasversali con particolare attenzione a quelle volte alla diffusione della cultura imprenditoriale nell'ambito della valorizzazione del patrimonio culturale, artistico e paesaggistico <b>Descrizione di attività/contenuti</b> A partire dall'analisi dei macro comparti che compongono il sistema produttivo culturale: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Industrie culturali (film, video e radio-tv; videogiochi e software; musica; libri e stampa);</li> <li>• Industrie creative (architettura; comunicazione e branding; design e produzione di stile; artigianato);</li> <li>• Performing arts e arti visive (rappresentazioni artistiche, intrattenimento, convegni)</li> <li>• Patrimonio storico artistico architettonico (musei, biblioteche, archivi e gestione di luoghi e monumenti storici).</li> </ul> <b>Fasi di lavoro:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lo sviluppo dell'idea di impresa</li> <li>- L'analisi del mercato di riferimento</li> <li>- Le valutazioni della fattibilità tecnica ed economica</li> <li>- Il piano delle attività</li> <li>- Le persone e le alleanze per lo sviluppo culturale, artistico e paesaggistico locale</li> <li>- La realtà locale</li> </ul>
<b>Destinatari:</b> - N. 20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
<b>Luogo di svolgimento: I.I.S. " Enzo Ferrari"</b>
<b>Figure professionali richieste:</b> <u>N. 1 Tutor</u>
<b>Durata: 30 h</b>

<b><u>Modulo: Mod@</u></b>
<b>Tipologia modulo:</b> Sviluppo di contenuti curriculari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources)
<b>Descrizione modulo:</b> Il modulo prevede un viaggio nella storia sartoriale del territorio con l'applicazione pratica dei



UNIONE EUROPEA

FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO-FESR

pon  
2014-2020



MIUR

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

contenuti appresi: ricreare i costumi d'epoca. Dalle suggestioni desunte dal mondo folclorico delle Tammurriate a quello letterario di Giambattista Basile il modulo intende sviluppare l'artigianato e il patrimonio culturale del territorio attraverso una finalità pratica ed esclusiva. Il Modulo potrebbe anche essere utilizzato per gli altri percorsi previsti dal progetto che sono caratterizzati dalla presenza di coreografie in costume in modo da poter creare una vera e propria filiera nella realizzazione dell'intero progetto.

Il Modulo prevede:

- Lezioni storiche sulla moda e sui vestiti d'epoca: dai primi insediamenti nella zona che riguardano l'antichità classica a quelli più recenti.
- Analisi e selezione dei modelli da riprodurre e progettazione digitale
- Effettiva realizzazione dei costumi."

**Destinatari:**

- N. 20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)

**Luogo di svolgimento: I.I.S. "Enzo Ferrari"**

**Figure professionali richieste:**

N. 1 Tutor

**Durata: 30 h**

Istituzione scolastica coinvolta

**Istituto " Mastroiani"**

**Modulo: @RTE**

**Tipologia modulo:** Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio

**Descrizione modulo:**

Il modulo si propone di allestire e realizzare laboratori artistici con la tecnica del Writing e produrre un murales, per migliorare e ri-qualificare il contesto urbano della stessa scuola o anche del territorio circostante.

Obiettivi specifici del modulo:

- Offrire un curriculum integrativo rispetto a quello già predisposto dalla scuola, che consenta lo sviluppo delle abilità fondamentali di tutti gli alunni, attraverso l'organizzazione di un'attività espressiva, un murales collettivo, pensata per far partecipare in maniera paritaria tutti i destinatari coinvolti;
- Favorire la crescita delle motivazioni legate all'apprendimento, alla partecipazione ed all'espressività sviluppando nel contempo, anche sentimenti positivi rispetto alla vita ed all'ambiente scolastico.
- Educare i giovani in età scolare al rispetto dei monumenti e degli spazi pubblici.
- Sensibilizzarli al rispetto dei beni comuni e delle opere artistiche
- Far conoscere ai cittadini l'arte urbana

- Sensibilizzare alla differenza tra vandalismo grafico e intervento artistico.
- Promuovere il patrimonio artistico

**Destinatari:**

- N. 20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)

**Luogo di svolgimento: Istituto "Mastriani"**

**Figure professionali richieste:**

N. 1 Tutor

**Durata: 30 h**

**Modulo: Gr@fic**

**Tipologia modulo:** Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio

**Descrizione modulo:**

Il modulo prevede l'utilizzo di piattaforme virtuali e tecnologia 3D per creare un tour virtuale sincronico.

Partendo dall'individuare un sito di interesse, storico-artistico e /o paesaggistico presente sul territorio d'appartenenza i destinatari dell'azione didattica dovranno strutturare dei tour virtuali che mostrino il luogo indifferentemente nel passato, nel presente o nel futuro.

Si tratta di ricostruire la storia del luogo in 3D ma anche di immaginarla nel futuro in modo che si possa sfruttare al massimo l'ingegno e la creatività dei giovani e che si possa anzi sollecitare un intervento di tutela e di intervento a misura dei fruitori: i nostri giovani.

Contenuti e struttura:

Il modulo si svilupperà in tre fasi tematiche, ideate in maniera flessibile e strutturate in modo da potersi realizzare in sequenze non necessariamente lineari e propedeutiche. I Fase – Ricerca e progettazione: si tratta di una fase di sperimentazione in cui si lavorerà di gruppo, attraverso il brain storming, guidati dagli esperti del settore didattico (in questa fase provenienti dal mondo umanistico) per ricercare le informazioni e pianificarle per la successiva fase di rielaborazione.

In questa prima fase si selezioneranno:

- i siti da valorizzare
- le epoche del passato da ricostruire
- il sito immaginato nel futuro

II Fase – Tecnica: attraverso la quale gli studenti impareranno ad utilizzare il materiale tecnologico a disposizione e le piattaforme digitali dedicate alla realizzazione del prodotto

III Fase – Realizzativa: Gli studenti applicheranno i contenuti alle tecnologie per realizzare il tour sincronico..

**Destinatari:**

- N. 20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)

**Luogo di svolgimento: Istituto "Mastriani"**

**Figure professionali richieste:**

N. 1 Tutor

<b>Durata: 30 h</b>
---------------------

<b><u>Modulo: Music@Imare</u></b>
<b>Tipologia modulo:</b> Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio
<p><b>Descrizione modulo:</b> Il modulo è finalizzato alla realizzazione di percorsi laboratoriali sulla:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Didattica musicale</li> <li>- Principi di tecnica vocale</li> <li>- Musica corale</li> <li>- Costruzione di strumenti con materiali da riciclo</li> <li>- Lavoro su brani musicali corali</li> <li>- performance artistico-musicali</li> </ul> <p>CONTENUTI: Durante le attività, i materiali e i lavori proposti saranno strutturati in modo da presentare sia aspetti e riflessioni teoriche che attività proprie:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Didattica musicale</li> <li>- Direzione di coro</li> <li>- Musica di insieme</li> <li>- Condivisione con gli studenti delle fasi necessarie per realizzare la studio della partitura;</li> <li>- Realizzazione strumenti musicali con materiali da riciclo</li> <li>- Realizzazione del prodotto finale</li> </ul>
<p><b>Destinatari:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- N. 20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)</li> </ul>
<b>Luogo di svolgimento: Istituto "Mastriani"</b>
<p><b>Figure professionali richieste:</b> <u>N. 1 Tutor</u></p>
<b>Durata: 30 h</b>

<b><u>Modulo: CARTOON STABBIE</u></b>
<b>Tipologia modulo:</b> Produzione artistica e culturale
<p><b>Descrizione modulo:</b> Il progetto si basa sulla creazione di un percorso volto a recuperare storie, racconti, fiabe e favole tradizionali legate alle al territorio stabbiese custodite dagli anziani del luogo delle famiglie degli studenti della scuola, coinvolgendole di fatto nella progettazione dell'attività. Fasi del modulo</p>





UNIONE EUROPEA

FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO-FESR

pon  
2014-2020



MIUR

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

1) Introduzione:

la prima fase del percorso prevede un laboratorio orientato a trasmettere il valore della conoscenza, gli alunni verranno coinvolti nell'ascolto di un racconto che affronta il tema e saranno chiamati ad individuare gli archetipi della storia per poi rappresentarla attraverso una prima sperimentazione del teatro delle ombre, gli alunni saranno chiamati a costruire le identità e le storie dei personaggi della storia raccontata mettendo in luce comportamenti e atteggiamenti negativi.

2) Racconti di culture:

la seconda fase prevede il reperimento di storie e racconti legati alle ville vesuviane attraverso il coinvolgimento delle famiglie degli alunni e degli anziani. In fase laboratoriale gli educatori reperiranno storie e narrazioni, sulle quali verranno individuati gli elementi culturali caratterizzanti ed i valori specifici.

3) Sceneggiatura:

per gruppi di lavoro gli alunni lavoreranno supportati dagli educatori alla ri-sceneggiatura del racconto funzionale alla rappresentazione attraverso il teatro delle ombre. Verranno definite le scene, personaggi, dialoghi ed elementi di contesto attraverso delle schede descrittive specifiche prodotte attraverso l'uso di parole chiave e disegni.

4) Disegno e produzione:

I gruppi di lavoro, facendo riferimento alle schede personaggio prodotte, disegneranno sui supporti funzionali alla proiezione, i personaggi e gli elementi della storia. Con l'ausilio di supporti tecnologici verranno registrati elementi audio funzionali alla rappresentazione.

5) Rappresentazioni:

I gruppi di lavoro simuleranno la rappresentazione di uno spettacolo realizzando proiezioni di prova nella quale ogni alunno avrà un ruolo specifico sia nella rappresentazione che nella fase organizzativa e realizzativa dello spettacolo.

**Destinatari:**

- N. 20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)

**Luogo di svolgimento: Istituto "Mastriani"**

**Figure professionali richieste:**

N. 1 Tutor

**Durata: 30 h**

Istituzione scolastica coinvolta

**I.P.S.E.O.A. "R. Viviani"**

**Modulo: App stabbiese**

**Tipologia modulo:** Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile



UNIONE EUROPEA

FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO-FESR

pon  
2014-2020



MIUR

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

### Descrizione modulo:

Il presente modulo mira a produrre, come risultato, la creazione di una App per dispositivi mobili abbinando la tecnologia QR Code. Esso è un codice a barre bidimensionale con una struttura a punti bianchi e neri che consente la cifratura di diverse centinaia di caratteri. 'QR' è l'abbreviazione di 'Quick Response' e si riferisce al processo di scansione particolarmente rapido. Tale applicazione permetterà all'utente di conoscere le caratteristiche del territorio stabiese e limitrofo in merito alla cultura, ai luoghi di interesse e al paesaggio. In pratica, il turista che vuole conoscere gli attrattori, tramite l'utilizzo di questa App, utilizzerà i QR Code che saranno posizionati presso gli uffici comunali, gli esercizi commerciali, gli alberghi e gli stessi siti monumentali archeologici.

Il progetto consiste nella realizzazione di adesivi QR code di 10x10 cm applicato nelle insegne metalliche già esistenti così impostati:

- il logo comunale al centro, visto che è possibile modificare il codice senza danneggiarne la struttura.
- link all'informazione (testo)- video- foto.

### Obiettivi

- promuovere la propria realtà territoriale mediante App per Smartphone
- accedere a informazioni dettagliate inerenti i punti di interesse presenti sul territorio, quali, ad esempio, siti naturali o culturali, servizi turistici
- informare riguardo i luoghi, i servizi o i prodotti
- Costruire una App che può utilizzare anche codici QR Code, leggibili attraverso il proprio Smartphone.
- Valorizzare e promuovere il patrimonio culturale del paese/area di appartenenza con una mappatura geografica, multimediale e interattiva attraverso video, audio e immagini realizzate dai bambini, che raccontano il territorio secondo il loro personale e unico punto di vista.

### Destinatari:

- N. 20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)

### Luogo di svolgimento: IPSSEOA "Raffaele Viviani"

### Figure professionali richieste:

N. 1 Tutor

### Durata: 30 h

### Modulo: Virtual Tour

**Tipologia modulo:** Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile

### Descrizione modulo:

Il progetto Virtual Tour, le cui finalità e contenuti sono state condivise .- in fase di ideazione – da allievi, docenti e famiglie, vuole valorizzare il territorio locale in tutti i suoi aspetti, rivolgendosi in particolare a quello turistico del compartimento storico-culturale, attraverso l'interazione dei ragazzi con il bene culturale del comune di Castellammare di Stabia, come la Reggia di Quisisana

**CONTENUTI**

Un Virtual Tour richiede numerose fasi di sviluppo: il sopralluogo degli ambienti da fotografare e



dell'itinerario turistico da creare, la progettazione generale, la ripresa fotografica e le operazioni di post-produzione (ritocco e montaggio delle immagini a 360 gradi), l'implementazione del tour seguendo un percorso predefinito, per finire con l'aggiunta di elementi multimediali (audio, video, testi) che arricchiscono la visita virtuale per farla diventare un'esperienza coinvolgente e ricca di informazioni.
<b>Destinatari:</b> - N. 20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
<b>Luogo di svolgimento: IPSEOA "R.Viviani"</b>
<b>Figure professionali richieste:</b> <u>N. 1 Tutor</u>
<b>Durata: 30 h</b>

<b><u>Modulo: A spasso col curriculum 3 D</u></b>
<b>Tipologia modulo:</b> Sviluppo di contenuti curriculari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources)
<b>Descrizione modulo:</b> Gli itinerari strutturati dai precedenti moduli andranno a essere tradotti anche in contenuti multimediali attraverso il presente percorso. Questo modulo prevede di attivare un percorso progettato attraverso la tecnologia 3 D e fruito grazie alla realtà aumentata e alle piattaforme di didattica immersiva. Il percorso turistico organizzato dagli studenti e le studentesse del Liceo, tradotto in diverse lingue andrà a confluire in un itinerario di contenuti multimediali in due modi possibili e non necessariamente alternativi. a) creazione dell'itinerario per il centro di Giugliano interamente virtuale che prevede l'attivazione di contenuti audio-visivi e di realtà aumentata. Il percorso potrà essere così totalmente accessibile anche per persone con disabilità. 1. La città potrebbe essere ricostruita attraverso il videogioco Minecraft per ospitare delle sessioni pratiche di arte all'interno del Museo Virtuale. Tutti i monumenti possono essere selezionati, esportati e dettagliati per una visita virtuale più dettagliata e senza necessità di avere il videogioco Minecraft sulla piattaforma Creatubbles.com oppure Sketchfab.com B) con l'utilizzo della stampante 3D si realizzeranno copie di piccoli elementi architettonici da innestare sul territorio con contenuti virtuali si realizzeranno cioè teche e pannelli interattivi sul patrimonio intangibile con la forma di elementi caratteristici del luogo.
<b>Destinatari:</b> - N. 20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
<b>Luogo di svolgimento: IPSSEO "Raffaele Viviani"</b>
<b>Figure professionali richieste:</b> <u>N. 1 Tutor</u>
<b>Durata: 30 h</b>

<b><u>Modulo: Cake Design virtual</u></b>
<b>Tipologia modulo:</b> Sviluppo di contenuti curriculari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources)
<b>Descrizione modulo:</b> Il modulo, a sostegno delle scelte formative dei formandi, intende avvicinare i giovani all'arte del decoro personalizzato delle torte, utilizzando pasta di zucchero e altri elementi decorativi commestibili, avvalendosi della grafica tridimensionale per progettare e realizzare prototipi modellati e scolpiti secondo il gusto personale <b>FINALITA':</b> Realizzare torte di forma particolare o decori innovativi integrando arte grafica tridimensionale e arte manuale <b>CONTENUTI</b> Grafica tridimensionale per n° 30 ore: Realizzare un'immagine, modellarla e plasmarla secondo le proprie esigenze Realizzare un prototipo con la stampante 3D Realizzare un catalog virtuale Il modulo si svilupperà essenzialmente in quattro fasi Fase 1: Individuazione delle conoscenze/competenze rispetto all'attività da avviare; Definizione delle attività da svolgere Fase 2: progettazione grafica del prodotto da realizzare completo di decori Stampa in 3D del prototipo Fase 3: realizzazione della pasta di zucchero con modellazione della stessa per realizzare i decori Posizionamento dei decori per valorizzare lo scenario definito Fase 4 Rifinitura e completamento della torta
<b>Destinatari:</b> - N. 20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
<b>Luogo di svolgimento: IPSSEO "Raffaele Viviani"</b>
<b>Figure professionali richieste:</b>  N. 1 Tutor
<b>Durata: 30 h</b>

## Art. 2. Compiti delle Figure professionali richieste

### TUTOR D'AULA:

- Partecipare alle riunioni per la programmazione delle attività;
- Collaborare con gli esperti;
- Avere cura che nel registro didattico e di presenza vengano annotate le presenze e le

firme dei partecipanti, l'orario di inizio e fine lezione, accertare l'avvenuta compilazione della scheda allievo, la stesura e la firma del patto formativo;

- Segnalare in tempo reale se il numero dei partecipanti scende a meno di 9 unità per due incontri consecutivi;
- 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;
- Coadiuvare l'esperto e il valutatore nelle operazioni di verifica, valutazione e certificazione;
- Gestire la piattaforma GPU con la sua password;
- Inserire tutti i dati e le informazioni relative al modulo sulla piattaforma GPU;
- Caricare a sistema il modulo contenente i dati anagrafici e l'informativa per il consenso dei corsisti;
- Redigere una relazione finale delle attività.

L'incarico di tutor per ciascun modulo potrà essere affidato ad un solo docente.

### Art. 3 Criteri di valutazione

La selezione tra tutte le candidature pervenute nei termini avverrà ad opera di una Commissione composta dai **Dirigenti Scolastici delle Istituzioni della Rete**, per la valutazione circa il possesso dei titoli di studio, dei titoli culturali specifici/ competenze informatiche e dei titoli di servizio maturati, sulla base dei criteri di seguito specificati.

### PER I TUTOR D'AULA

NR.	CRITERI	PUNTI
1	Titolo di studio, con valutazione del punteggio:  fino a 105 punti 5;  da 106 a 108 punti 7;  da 109 a 110 punti 8;  110 con lode punti 10	Max.10
2	Diploma (non cumulabile con il punteggio precedente; valutazione in centesimi)	Fino a 70/100 punti 0,1 Da 71/100 a 80/100 punti 0,5 Da 81/100 a 90/100 punti 1 Da 91/100 a 98/100 punti 1,5 Da 99/100 a 100/100 punti 2
3	Diploma (non cumulabile con il punteggio precedente; valutazione in sessantesimi )	Fino a 42/60 punti 0,1 Da 43 /60 a 48/60 punti 0,5 Da 49/60 a 54/60 punti 1

		Da 55/60 a 59/60 punti 1,5 60/60 punti 2
4	titoli coerenti con le attività progettuali:  per ogni titolo punti 1	Max 5
5	Anzianità di servizio nell'Istituto:  per i primi 5 anni punti 2;  da 6 a 15 anni ulteriori punti 6;  oltre 15 anni ulteriori punti 7	Max 15
6	Esperienza di tutor in progetti PON-POR maturata negli ultimi tre anni:  per ogni incarico punti 15	Max 45
7	Incarichi svolti nell'organizzazione scolastica negli ultimi tre anni:  per ogni incarico punti 5	Max 15

**Si darà precedenza:**

- ai docenti della classe se il percorso riguarda l'intera classe (titolo preferenziale);
- ai docenti che insegnano discipline attinenti (titolo preferenziale).

**Art. 4 Modalità di presentazione delle domande**

I docenti interessati devono presentare presso gli Uffici di Segreteria dell'Istituto Scolastico di appartenenza, a mano o via pec, la propria candidatura entro e non oltre le ore 12 del giorno 14/06/2019.

La domanda di partecipazione dovrà essere corredata da:

- **Curriculum vitae in formato europeo;**
- **Documento di riconoscimento in corso di validità;**
- **l'Allegato A Istanza di partecipazione;**
- **l'Allegato B Autovalutazione dei titoli.**



Non saranno prese in considerazione domande incomplete o pervenute oltre la data di scadenza del bando. Non saranno esaminate domande pervenute tramite modulistica DIVERSA da quella allegata al bando.

**Ogni Istituzione scolastica della Rete, al termine del periodo utile di presentazione delle domande, trasmetterà, via PEC, all'Istituto Scolastico Capofila, le candidature pervenute dal personale degli Istituti, al fine di procedere alla valutazione e alla definizione della graduatoria.**

Le attività modulari inizieranno entro la fine di giugno e termineranno nel luglio 2019.

### **Art. 5. Valutazione comparativa e pubblicazione della graduatoria**

La valutazione comparativa sarà effettuata da una commissione composta dai Dirigenti Scolastici delle scuole della Rete, in data successiva al termine di presentazione delle domande. Saranno valutati esclusivamente i titoli, le esperienze professionali e le certificazioni già acquisiti alla data di scadenza del presente Avviso, l'attinenza dei titoli dichiarati a quelli richiesti deve essere esplicita e diretta. La pubblicazione ha valore di notifica agli interessati che, nel caso ne ravvisino gli estremi, potranno produrre reclamo entro gg.3 dalla pubblicazione, visto il carattere di urgenza della procedura. Trascorso tale termine, la graduatoria diventerà definitiva. In caso di reclamo il Dirigente Scolastico dell'Istituto Capofila, esaminerà le istanze ed, eventualmente, apporgerà le modifiche in fase di pubblicazione della graduatoria definitiva. Le graduatorie, provvisoria e definitiva, saranno pubblicate sui siti web delle Scuole. L'aspirante dovrà assicurare la propria disponibilità per l'intera durata dei Moduli per i quali presenta la candidatura

### **Art. 6 Incarichi e compensi**

L'attribuzione dell'incarico, così come espressamente esplicitato **dall'Autorità di Gestione PON FSE 2014-2020 con Nota prot. n. 3685 del 08 febbraio 2019**. La durata dell'incarico è stabilita in **30 ore**. La misura del compenso per il **tutor d'aula** è stabilita in **€ 30,00** onnicomprensivi all'ora e sarà commisurata all'attività effettivamente svolta.

Il trattamento economico sarà corrisposto a conclusione del progetto previo espletamento da parte dell'incaricato di tutti gli obblighi specificati dal contratto di cui sopra e, comunque, solo a seguito dell'effettiva erogazione dei Fondi Comunitari, cui fa riferimento l'incarico, da parte del MIUR. La durata del contratto sarà determinata in ore effettive di prestazione lavorativa.



## Art. 7 Informativa Privacy

Ai sensi del D.lgs.196/2003 e del GDPR (Regolamento UE 2016/679) i dati personali forniti dagli aspiranti saranno raccolti presso l'Istituto per le finalità strettamente connesse alla sola gestione della selezione. I medesimi dati potranno essere comunicati unicamente alle amministrazioni pubbliche direttamente interessate a controllare lo svolgimento della selezione o a verificare la posizione giuridico-economica dell'aspirante. L'interessato gode dei diritti di cui al citato D.Lgs. 196/2003 e del GDPR (Regolamento UE 2016/679)Allegati:

- **All. A Istanza di partecipazione;**
- **All. B. Tabella di Autovalutazione**

Il Dirigente Scolastico  
Prof. Ssa Fortunella Santaniello  
Firma autografa sostituita a mezzo stampa ai  
Sensi e per gli effetti dell' art. 3, co. 2, del  
D.Lgs n. 39/93