



ISTITUTO COMPRENSIVO "S@MNIUM"



Scuola dell'Infanzia - Primaria - Secondaria 1° Grado

C. F. 80006670626 - C. M. BNIC804009

Viale Europa, 13 - Tel 0824.851880

e-mail: bnic804009@istruzione.it; bnic804009@pec.istruzione.it web: www.icsamnum.edu.it
82021 PONTELANDOLFO (BN)

Albo online

Sito Web: www.icsamnum.edu.it

OGGETTO: Avviso pubblico "Fondi Strutturali Europei – "PN Scuola e Competenze 2021 – 2027" - "Agenda Sud" - Obiettivo specifico ESO4.6 - Azione ESO4.6.A1 Potenziamento delle competenze di base, comprese le competenze chiave di cittadinanza e le competenze di ambito spaziale e territoriale; Sottoazione: ESO4.6.A1.B Integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base (lingua italiana, lingue straniere, matematica, scienze, nuove tecnologie e nuovi linguaggi, ecc.), di cittadinanza e di ambito spaziale e territoriale per il I ciclo" - progetto "Attiv@Menti3" – codice ESO4.6.A1.B-FSEPN-CA-2026-908- finanziato per un importo pari a Euro € 101.970,00- Codice CUP: F94D25003570007

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

- VISTO** l'avviso prot. 53338 del 09/03/2026 - Fondi Strutturali Europei - "PN Scuola e Competenze 2021 - 2027" - "Agenda Sud" - Obiettivo specifico ESO4.6 - Azione ESO4.6.A1 Potenziamento delle competenze di base, comprese le competenze chiave di cittadinanza e le competenze di ambito spaziale e territoriale; Sottoazione: ESO4.6.A1.B Integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base (lingua italiana, lingue straniere, matematica, scienze, nuove tecnologie e nuovi linguaggi, ecc.), di cittadinanza e di ambito spaziale e territoriale per il I ciclo;
- VISTA** la delibera del Collegio docenti n. 2 del 30/03/2026 e del Consiglio di Istituto n. 2 del 30/03/2026 di adesione al progetto in oggetto;
- VISTO** l'inoltro del Progetto – candidatura n. 23017 - protocollato con n. 0080016 del 03/04/2026 dal MIM;
- VISTO** la nota prot. A00GAMBI n. 101977 del 04/05/2026 con la quale la competente Direzione Generale ha comunicato che è stato autorizzato il progetto dal titolo "Attiv@Menti3" – codice ESO4.6.A1.B-FSEPN-CA-2026-908 proposto da questa Istituzione Scolastica per un importo pari a Euro 101.970,00;
- VISTE** le disposizioni ed istruzioni per l'attuazione delle iniziative cofinanziate dagli FSE+ e FESR 2021-2027;
- VISTO** il Decreto Interministeriale n° 129/2018;
- VISTA** la delibera del Consiglio di Istituto n. 2 dell'01/07/2026 relativa all'assunzione nel programma annuale 2026 del finanziamento del PN FSE+ di cui al presente avviso, autorizzandone le spese nel limite fissato dai relativi piani finanziari, per l'importo di Euro € 101.970,00;
- VISTO** il provvedimento di avvio della procedura di selezione prot. 2701/U del 06/10/2026;
- PRESO ATTO** della necessità di individuare professionalità per la realizzazione dei percorsi formativi;
- VISTO** l'art. 7 commi 6 e seguenti del D.lgs. 30 marzo 2001 n. 165 e ss.mm.ii.;
- VISTI** gli artt. 2222 e segg. c.c.

CONSIDERATO che per l'attuazione del Progetto è necessario reperire n. 14 docenti in qualità di **Esperti Interni/Esterni all'istituzione scolastica;**

ATTESA la necessità di procedere all'individuazione di tali figure;

EMANA

il presente Avviso Pubblico, avente per oggetto la selezione di n. 14 Esperti Interni/Esterni all'Istituzione Scolastica, ai quali affidare la conduzione dei Moduli Formativi appresso specificati nell'ambito del progetto dal titolo "Attiv@Menti3" - codice ESO4.6.A1.B-FSEPN-CA-2026-908.

Art.1 - Oggetto del progetto

MOD.	TITOLO	DESTINATARI	SEDE CORSO	ORE	IMPORTO
1	<i>"Tutti in scena! Il Teatro delle emozioni e delle differenze"</i>	Alunni Primaria cl. II-III-IV-V	Casalduni	60	€ 12.120,00

Tipologia modulo: Lingua madre (Italiano L1)

DESCRIZIONE

Il progetto nasce con l'obiettivo di promuovere il successo formativo e il benessere degli alunni, contribuendo al contrasto della dispersione scolastica e al rafforzamento delle competenze di base. Il percorso, della durata complessiva di 60 ore, si configura come un laboratorio teatrale a carattere inclusivo e laboratoriale, in cui il linguaggio espressivo del teatro diventa strumento privilegiato per lo sviluppo delle competenze chiave per l'apprendimento permanente, con particolare riferimento alla competenza alfabetica funzionale, alla competenza personale e sociale e alla consapevolezza ed espressione culturale. L'intervento è progettato secondo metodologie attive e partecipative, quali cooperative learning, peer tutoring e learning by doing. La pluriclasse viene valorizzata come ambiente di apprendimento dinamico, in cui gli alunni più grandi supportano i più piccoli, favorendo collaborazione e apprendimento reciproco. Il laboratorio si articola in fasi progressive che accompagnano gli alunni dalla conoscenza di sé e del gruppo alla costruzione di un prodotto finale condiviso. Particolare attenzione sarà dedicata alla dimensione emotiva, attraverso attività finalizzate al riconoscimento, all'espressione e alla gestione delle emozioni. La costruzione dello spettacolo teatrale avverrà in modo partecipato e inclusivo, attraverso l'assegnazione di ruoli diversificati, garantendo la piena partecipazione di tutti gli alunni, inclusi quelli con bisogni educativi speciali. Il percorso si concluderà con la realizzazione di una rappresentazione teatrale finale, aperta alle famiglie e alla comunità scolastica, quale momento significativo di restituzione e valorizzazione del lavoro svolto. Lo spettacolo rappresenta un compito autentico che consente agli alunni di mettere in pratica le competenze acquisite, rafforzando autostima, senso di appartenenza e motivazione.

OBIETTIVI

Sviluppare le competenze linguistiche e comunicative - Favorire l'espressione delle emozioni attraverso linguaggi verbali e non verbali - Rafforzare le abilità sociali e relazionali - Promuovere la collaborazione tra alunni di età diverse - Migliorare l'autostima e la consapevolezza di sé

FINALITÀ

Promuovere una didattica inclusiva e laboratoriale - Contrastare la dispersione scolastica - Favorire il benessere e la partecipazione attiva degli alunni - Sviluppare le competenze chiave europee, in particolare quelle personali, sociali, linguistiche e culturali

METODOLOGIA

Il progetto si basa su un approccio laboratoriale e attivo, fondato su metodologie quali cooperative learning, peer tutoring, learning by doing e role playing. Le attività saranno flessibili e differenziate, in modo da rispondere ai diversi bisogni educativi e valorizzare le potenzialità di ciascun alunno, anche attraverso l'assegnazione di ruoli diversificati.

RISULTATI ATTESI

Miglioramento delle competenze comunicative ed espressive - Maggiore capacità di lavorare in gruppo e collaborare - Incremento dell'autostima e della partecipazione attiva - Sviluppo della capacità di riconoscere ed esprimere le emozioni - Realizzazione di una rappresentazione teatrale finale aperta al territorio.

VERIFICA E VALUTAZIONE

La verifica sarà effettuata in itinere attraverso osservazione sistematica, monitoraggio della partecipazione e rilevazione dei progressi individuali e di gruppo. Saranno utilizzati strumenti quali griglie di osservazione, momenti di autovalutazione e feedback tra pari. La valutazione finale terrà conto del livello di coinvolgimento, dei miglioramenti nelle competenze espressive, comunicative e relazionali e della capacità di collaborazione. Particolare rilevanza sarà attribuita alla realizzazione della rappresentazione teatrale conclusiva, intesa come compito autentico e sintesi delle competenze acquisite.

MOD.	TITOLO	DESTINATARI	SEDE CORSI	ORE	IMPORTO
2	<i>"Il filo invisibile: mettersi nei panni degli altri"</i>	Alunni Primaria cl. II-IV-V	Fagneto L'Abate	30	€ 7.460,00
Tipologia modulo: Lingua madre (Italiano L1)					
DESCRIZIONE Il modulo è rivolto ad alunni e alunne di classe seconda, quarta e quinta, in orario extracurriculare, il martedì e il mercoledì in orario pomeridiano, fine delle attività didattiche giornaliere. Il progetto ha lo scopo di trasformare lo spazio-classe in un laboratorio espressivo dove il corpo, la voce e l'immaginazione diventano strumenti di comunicazione. Si configura come un viaggio metaforico verso la scoperta del sé e dell'altro dove gli alunni non si limitano a "recitare", ma esplorano il confine tra realtà e immaginazione. OBIETTIVI Sviluppare l'empatia, rispetto e autodisciplina - Migliorare la comunicazione - Favorire l'inclusione - Favorire la collaborazione Consolidare le abilità di lettura, di scrittura e di comprensione - Potenziare le capacità di ascolto e parlato - Sviluppare l'autostima Ampliare il patrimonio lessicale ed esprimersi in maniera creativa - Alla conclusione del modulo si prevede la messa in scena di una drammatizzazione. METODOLOGIA Cooperative learning, roleplaying, peer tutoring, didattica dell'errore creativo. VERIFICA Osservazioni sistematiche, prove pratiche, drammatizzazione.					

MOD.	TITOLO	DESTINATARI	SEDE CORSI	ORE	IMPORTO
3	<i>"Parole in scena"</i>	Alunni Primaria cl. V	Fagneto Monforte	30	€ 7.460,00
Tipologia modulo: Lingua madre (Italiano L1)					
DESCRIZIONE Il progetto propone il teatro come un laboratorio di lingua viva, dove le tecniche drammatiche diventano lo strumento privilegiato per consolidare le competenze di base dell'italiano. L'obiettivo centrale è trasformare l'apprendimento linguistico in un'esperienza concreta: attraverso la messa in voce dei testi, gli alunni passano dalla lettura meccanica alla lettura espressiva, acquisendo naturalezza nell'uso della punteggiatura e dell'intonazione. L'attività di drammatizzazione favorisce l'arricchimento del lessico e la padronanza delle strutture sintattiche, poiché obbliga a manipolare i testi e a rielaborarli in forma dialogica. In questo contesto, la grammatica non viene solo studiata, ma "agita" permettendo a ogni alunno di migliorare la propria capacità di esposizione orale e scritta in modo inclusivo e motivante. FINALITÀ Il progetto mira a rendere l'apprendimento linguistico un processo attivo e coinvolgente, trasformandolo in un'esperienza significativa capace di coniugare il rigore della norma grammaticale con la libertà dell'espressione creativa e relazionale. Si vuole promuovere la padronanza della lingua italiana come strumento di espressione, relazione e partecipazione attiva. Mira, inoltre alla promozione del benessere scolastico attraverso un approccio che valorizzi l'unicità di ogni alunno, trasformando la classe in una comunità cooperativa dove la lingua italiana diventa lo strumento per esprimere la propria identità e comprendere quella altrui. OBIETTIVI Padroneggiare la lettura espressiva e l'uso della punteggiatura; arricchire il lessico e saper trasformare un testo narrativo in dialogico - Sperimentare la trasformazione di testi narrativi in dialoghi (scrittura funzionale) e migliorare la chiarezza espositiva e la dizione (parlato) - Potenziare la capacità di ascolto attivo e il rispetto dei turni comunicativi all'interno del gruppo - Imparare a riconoscere e veicolare le emozioni attraverso l'uso consapevole della voce e del corpo - Favorire l'integrazione di alunni con difficoltà comunicative o linguistiche (BES/DVA) attraverso canali espressivi non verbali che supportino la parola. METODOLOGIE - Didattica Esperienziale: Utilizzo del "gioco del teatro" per smontare e rimontare le strutture della lingua, rendendo i concetti grammaticali concreti e visibili. - Cooperative Learning e Peer Tutoring: Organizzazione di piccoli gruppi di lavoro per la stesura dei copioni e la preparazione delle scene, favorendo l'aiuto Reciproco - Problem Solving Comunicativo: Proporre sfide linguistiche (es. riscrivere una scena cambiando il registro o il finale) per stimolare l'intuizione e la proprietà di linguaggio - Mediazione Creativa: Integrazione di linguaggi verbali e non verbali per facilitare l'inclusione di ogni alunno, valorizzando i diversi stili di apprendimento - Role-playing (Gioco di Ruolo): Utilizzo dell'interpretazione di personaggi per esplorare conflitti, emozioni e punti di vista. Questa tecnica permette di "vivere" la lingua in contesti dinamici, facilitando l'acquisizione di nuove strutture sintattiche in modo spontaneo - Gioco di Simulazione: Creazione di scenari realistici (es. la redazione di un giornale, un processo storico, un mercato) in cui gli alunni devono risolvere problemi utilizzando specifiche funzioni linguistiche (chiedere, spiegare, convincere, narrare).					

MOD.	TITOLO	DESTINATARI	SEDE CORSI	ORE	IMPORTO
4	<i>"Matematica...mente in gioco"</i>	Alunni Primaria cl. III	Fragneto Monforte	30	€ 6.060,00

Tipologia modulo: Matematica

DESCRIZIONE

Il modulo si propone di consolidare le competenze logico-matematiche di base attraverso una didattica fortemente esperienziale e collaborativa. L'intervento mira a ridurre l'astrazione della matematica, legandola a situazioni quotidiane per motivare anche gli alunni più fragili o a rischio esclusione. L'intento è quello di prevenire il disinteresse verso le materie scientifiche, trasformando l'aula in un "laboratorio del fare" e proponendo attività pratiche di compito di realtà (come la gestione di un mercatino in classe per l'uso dell'euro e delle quattro operazioni), laboratori di geometria manipolativa e primi approcci al coding per lo sviluppo del pensiero computazionale.

FINALITÀ

Il percorso proposto mira a trasformare la percezione della matematica da materia astratta a strumento concreto e divertente e a rendere l'apprendimento della matematica stimolante e accessibile attraverso attività che valorizzino i diversi stili di apprendimento.

OBIETTIVI

Sviluppare il pensiero logico e computazionale - Rafforzare le competenze di calcolo mentale e problem solving attraverso il gioco - Promuovere l'inclusione di alunni con BES o difficoltà socio-culturali attraverso attività pratiche. Utilizzare la tecnologia e le STEAM per un approccio multidisciplinare.

METODOLOGIE

Learning by doing: Imparare facendo. Si privilegia l'aspetto manipolativo di oggetti concreti e l'esperienza diretta, in modo che l'alunno impari a costruire i concetti matematici partendo dalla realtà fisica, facilitando il passaggio cruciale dal concreto all'astratto - Peer Tutoring: L'apprendimento cooperativo tra pari favorisce il confronto e il supporto reciproco - Gamification: L'integrazione di dinamiche ludiche — come sfide a punti, quiz interattivi o simulazioni reali come il "mercatino della classe" — permette di mantenere alta la motivazione e l'impegno - Problem Based Learning: Per stimolare il pensiero critico e l'intuizione il docente pone agli alunni un problema reale e sfidante che obbliga la classe a formulare ipotesi e a ricercare strategie risolutive originali. Si arriva alla regola matematica attraverso un'indagine, rendendo l'apprendimento profondo, duraturo e soprattutto, significativo.

MOD.	TITOLO	DESTINATARI	SEDE CORSI	ORE	IMPORTO
5	<i>"Italiano Super... Digitale!"</i>	Alunni Primaria cl. IV	Fragneto Monforte	30	€ 7.460,00

Tipologia modulo: Lingua madre (Italiano L1)

DESCRIZIONE

Il progetto si prefigge di presentare ai bambini le web-apps di Google (documenti, presentazioni, fogli, drive...) come strumento didattico utile a potenziare le competenze linguistiche legate alla scrittura e all'esposizione orale. L'occasione diventa propizia anche per dare l'opportunità ai piccoli di interfacciarsi con le nuove tecnologie in modo sicuro e controllato, mostrando come si possano utilizzare strumenti facilmente reperibili dal web per la creazione di testi, riassunti, ricerche, presentazioni, mappe concettuali, etc.

FINALITÀ

Il percorso proposto vuole potenziare le capacità di scrittura (creativa e non) dei bambini di IV primaria, attraverso l'uso di app digitali rinvenibili sul web, appartenenti al pacchetto Google.

OBIETTIVI

Sviluppare la conoscenza del computer e delle sue funzioni di base - Potenziare la capacità di scrittura del bambino attraverso l'interazione con gli altri e con la macchina - Promuovere l'inclusione di alunni con BES o difficoltà socio-culturali attraverso attività pratiche e l'utilizzo di strumenti altrimenti non accessibili - Arricchire le competenze lessicali ed espositive, grazie al lavoro condiviso.

METODOLOGIE

Peer To Peer: L'approccio collaborativo permette a ciascuna coppia di lavoro di aiutarsi vicendevolmente, rendendo ognuno maggiormente disponibile al confronto - Learning by doing: La manipolazione dello strumento digitale automaticamente allontana il bambino dal concetto tradizionale di studio con il libro, rendendo più divertente il cimentarsi con la creazione (e successiva condivisione orale) di testi vari.

MOD.	TITOLO	DESTINATARI	SEDE CORSO	ORE	IMPORTO
6	<i>“Matematica STEM: esplorare, costruire, risolvere”</i>	Alunni Primaria cl. III	Pontelandolfo	30	€ 5.295,00
Tipologia modulo: Matematica					
DESCRIZIONE Il progetto propone un percorso di matematica con approccio STEM, basato su attività pratiche, giochi e sfide. Gli alunni imparano attraverso esperienze concrete che integrano matematica, logica, tecnologia e costruzione, sviluppando il pensiero computazionale e la capacità di risolvere problemi reali. FINALITÀ Potenziare le competenze matematiche di base - Sviluppare il pensiero logico e computazionale - Promuovere un apprendimento attivo e laboratoriale - Stimolare curiosità, creatività e collaborazione - Avvicinare gli alunni alle discipline STEM in modo inclusivo. OBIETTIVI Risolvere problemi utilizzando strategie diverse - Leggere e rappresentare dati - Sviluppare il pensiero computazionale (sequenze, istruzioni, algoritmi) - Applicare la matematica a situazioni concrete - Utilizzare strumenti digitali educativi. METODOLOGIE Didattica laboratoriale (learning by doing) - Approccio STEM integrato - Coding unplugged e digitale - Cooperative learning - Problem solving - Attività inclusive e personalizzate.					

MOD.	TITOLO	DESTINATARI	SEDE CORSO	ORE	IMPORTO
7	<i>“Laboratorio teatrale: voci e corpi per crescere insieme”</i>	Alunni Primaria cl. I	Pontelandolfo	30	€ 5.295,00
Tipologia modulo: Lingua madre (Italiano L1)					
DESCRIZIONE Il progetto "Laboratorio teatrale: voci e corpi per crescere insieme" è un laboratorio esperienziale di 30 ore destinato alla classe prima della scuola primaria di Pontelandolfo, concepito per favorire l'inclusione attraverso il linguaggio universale del corpo e dell'emozione. Utilizzando la metodologia dell'apprendimento creativo e cooperativo, l'intervento mira a valorizzare l'eterogeneità degli stili cognitivi, offrendo a ogni bambino uno spazio per esplorare le proprie potenzialità espressive e migliorare le competenze linguistiche in italiano. Attraverso dieci incontri di 3 ore, modulati sull'equilibrio tra movimento, ascolto e narrazione, il percorso trasforma l'ambiente scolastico in un ambiente dinamico dove il gioco di ruolo e la mimica fungono da ponti comunicativi, facilitando l'integrazione sociale, l'alfabetizzazione emotiva e il rafforzamento della fiducia in se stessi, in piena coerenza con gli obiettivi del programma ESO 4.6. FINALITÀ Promuovere il benessere scolastico e il senso di appartenenza - Sviluppare le competenze comunicative e l'intelligenza emotiva - Valorizzare le diversità. OBIETTIVI Sviluppare l'ascolto attivo e la comprensione di messaggi verbali, consegne operative e brevi testi narrativi attraverso la mediazione dell'azione drammatica e del gioco scenico - Arricchire il lessico e le capacità espressive attraverso l'utilizzo di nuovi vocaboli relativi alle emozioni, alle azioni e alle sequenze temporali, sperimentando diverse sfumature della voce (tono, volume e ritmo) - Potenziare il linguaggio non verbale: utilizzare consapevolmente il corpo, la mimica facciale e la gestualità come strumenti comunicativi per trasmettere stati d'animo e messaggi complessi, superando eventuali barriere linguistiche - Favorire la gestione delle emozioni: riconoscere le proprie emozioni e quelle dei compagni attraverso l'immedesimazione nei personaggi, sviluppando l'empatia e la capacità di autocontrollo in contesti di gruppo - Promuovere la cooperazione e il rispetto delle regole nella collaborazione con i pari per il raggiungimento di un obiettivo creativo comune - Sviluppare il pensiero divergente e la creatività trasformando oggetti quotidiani in elementi di scena, stimolando la capacità di problem-solving e l'astrazione. METODOLOGIE Il progetto sarà sviluppato attraverso una metodologia esperienziale e ludica che mette al centro il "fare" per facilitare l'apprendimento naturale della lingua e delle emozioni. Attraverso il Cooperative Learning e il Circle Time, il gruppo-classe sperimenta l'aiuto reciproco e l'ascolto attivo, trasformando l'eterogeneità in risorsa. L'uso del Role-playing e dello Storytelling offre la possibilità di esplorare diverse identità e risolvere conflitti. Il percorso è scandito da una costante riflessione metacognitiva che valorizza i tempi e gli stili cognitivi di ogni alunno, garantendo una serena e autentica inclusione.					

MOD.	TITOLO	DESTINATARI	SEDE CORSI	ORE	IMPORTO
8	<i>“Raccontare storie con immagini e parole”</i>	Alunni Primaria cl. IV-V	Pontelandolfo	30	€ 6.060,00
Tipologia modulo: Lingua madre (Italiano L1)					
DESCRIZIONE Il progetto è destinato agli alunni delle classi quarte e quinte della scuola primaria e ha l’obiettivo di stimolare la loro curiosità verso l’apprendimento attraverso il linguaggio del fumetto. L’idea di fondo è quella di valorizzare il ruolo attivo dei bambini, incoraggiandoli a esprimersi liberamente e a raccontare esperienze, emozioni e aspetti del proprio vissuto. In questo modo diventano protagonisti consapevoli del percorso e del prodotto finale. Il fumetto rappresenta uno strumento particolarmente efficace e coinvolgente: il linguaggio visivo, infatti, risulta immediato e accessibile a tutti, a differenza della lingua scritta che richiede la conoscenza di regole specifiche per essere compresa. Sfruttando le potenzialità di questo mezzo espressivo, il progetto prevede la realizzazione di un elaborato finale attraverso attività significative e motivanti, che favoriscono la collaborazione e la condivisione degli obiettivi. Le attività proposte includono la lettura e l’analisi di fumetti, giochi linguistici, laboratori di scrittura creativa, disegno e produzione di storie illustrate, anche con il supporto di strumenti digitali. FINALITÀ Sviluppare la capacità espressiva e comunicativa - Favorire nei bambini l’uso integrato di linguaggio verbale e visivo per raccontare esperienze, emozioni e idee - Promuovere la creatività e l’immaginazione - Stimolare la produzione di storie originali attraverso attività di scrittura creativa e rappresentazione grafica - Potenziare le competenze linguistiche - Migliorare la capacità di narrazione, arricchire il lessico e consolidare le strutture della lingua italiana in modo motivante - Favorire la collaborazione e la socializzazione - Sviluppare abilità di lavoro di gruppo, rispetto dei ruoli e condivisione di obiettivi comuni - Sviluppare competenze digitali di base - Utilizzare strumenti informatici per la creazione di fumetti, in modo consapevole e creativo - Rafforzare l’autostima e il senso di autoefficacia - Rendere gli alunni protagonisti del proprio apprendimento, valorizzando le loro idee e produzioni - Educare alla lettura e alla comprensione di testi multimodali - Avvicinare i bambini al linguaggio del fumetto, imparando a interpretare immagini, sequenze e dialoghi. OBIETTIVI Comprendere la struttura narrativa di una storia (inizio, sviluppo, conclusione) - Riconoscere e utilizzare gli elementi del fumetto (vignette, balloon, onomatopée, sequenze) - Produrre brevi testi narrativi coerenti e coesi - Arricchire il lessico e migliorare la correttezza ortografica e sintattica - Scrivere dialoghi efficaci e pertinenti al contesto narrativo. Ideare e sviluppare storie originali partendo dalla propria esperienza o fantasia - Rappresentare graficamente personaggi, ambienti e azioni - Utilizzare immagini e parole in modo integrato per comunicare un messaggio. Sperimentare diverse modalità espressive (disegno, colore, simboli) - Utilizzare semplici strumenti digitali per creare fumetti - Organizzare contenuti (testi e immagini) in formato digitale - Acquisire familiarità con programmi/app di storytelling visivo - Collaborare in piccoli gruppi rispettando ruoli e tempi - Condividere idee e prendere decisioni in modo partecipato - Sviluppare autonomia nel portare a termine un compito - Rafforzare la fiducia nelle proprie capacità espressive. METODOLOGIE Didattica laboratoriale - Learning by doing (imparare facendo) - Cooperative learning - Didattica attiva e partecipativa Brainstorming - Problem solving - Peer tutoring.					

MOD.	TITOLO	DESTINATARI	SEDE CORSI	ORE	IMPORTO
9	<i>“Ci vuole coraggio per emergere”</i>	Alunni Sec. Cl. II-III	Pontelandolfo	30	€ 7.460,00
Tipologia modulo: Lingua madre (Italiano L1)					
DESCRIZIONE Il modulo è un percorso laboratoriale volto a sviluppare le competenze comunicative ed espressive degli alunni attraverso l’incontro tra lettura, scrittura, teatro e musica. Gli alunni saranno guidati nella produzione di testi scritti e nella rielaborazione in forma teatrale e musicale. Attraverso esercizi di lettura espressiva, improvvisazione e drammatizzazione impareranno a dare voce e corpo alle parole. Particolare attenzione sarà dedicata all’inclusione e alla valorizzazione delle diverse abilità di ciascun alunno. Il percorso si concluderà con la realizzazione di un prodotto finale, che potrà consistere nella messa in scena della performance teatrale o nella pubblicazione di una raccolta di testi. FINALITÀ Il progetto mira a garantire pari opportunità di apprendimento e a sostenere il successo formativo di tutti gli alunni, con particolare attenzione ai contesti più fragili. Si intendono recuperare e potenziare le competenze di base in italiano contribuendo a ridurre i divari di apprendimento. Allo stesso tempo, per contrastare la dispersione scolastica e la					

demotivazione si propongono attività capaci di stimolare la partecipazione attiva. Il progetto prevede un percorso laboratoriale volto a sviluppare competenze comunicative, espressive, linguistiche, musicali.

OBIETTIVI

Attraverso attività pratiche gli alunni saranno guidati ad imparare in modo collaborativo. Il percorso stimola il pensiero critico e il problem solving, e promuove creatività, autonomia e lavoro di gruppo. Particolare attenzione è dedicata all'inclusione e alla valorizzazione delle diverse abilità.

METODOLOGIE

Brainstorming, role-play, cooperative learning, problem posing e problem solving.

MOD.	TITOLO	DESTINATARI	SEDE CORSI	ORE	IMPORTO
10	<i>"Voyage dans le coeur de la musique francophone"</i>	Alunni Sec. Cl. II-III	Fragneto Monforte	30	€ 7.460,00

Tipologia modulo: Lingua straniera per gli allievi di scuola secondaria di primo grado.

DESCRIZIONE

Il corso di lingua francese vuole basarsi sul linguaggio musicale ed espressione canora:

- per scoprire la Francia e il mondo francofono attraverso le canzoni e gli artisti più famosi
- per imparare a capire e a parlare la lingua francese anche ascoltando e cantando le canzoni più famose per scoprire la sua cultura e la sua storia.

FINALITÀ

Il progetto ha l'obiettivo di potenziare la comunicazione in lingua straniera con particolare attenzione all'uso pratico e quotidiano della lingua straniera, riducendo il divario culturale e promuovendo l'inclusione di alunni con fragilità cognitive e socio-economiche oltre a promuovere competenze trasversali come la collaborazione, la creatività e il rafforzamento dell'autostima.

OBIETTIVI

- Migliorare lo sviluppo delle competenze comunicative (ascolto, lettura, produzione orale e scritta);
- arricchire l'acquisizione di lessico e strutture grammaticali di base;
- perfezionare l'inclusione sociale tra pari attraverso lavori di gruppo (peer education).

METODOLOGIE

- learning by doing;
- cooperative learning

MOD.	TITOLO	DESTINATARI	SEDE CORSI	ORE	IMPORTO
11	<i>"Parole in scena"</i>	Alunni Sec. Cl. II	Fragneto Monforte	30	€ 7.460,00

Tipologia modulo: Lingua madre (Italiano L1)

DESCRIZIONE

"Parole in scena" è pensato come un laboratorio multidisciplinare che unisce lingua italiana e musica attraverso la realizzazione di un musical originale. Gli studenti creeranno testi, dialoghi e canzoni con l'obiettivo di sviluppare competenze linguistiche in modo attivo, creativo e collaborativo. La musica diventa veicolo di apprendimento della lingua dove ritmo, melodia e interpretazione aiutano la memorizzazione, la comprensione, la lettura espressiva, la pronuncia e l'espressione emotiva. Il laboratorio prevede una performance finale.

FINALITÀ

Promuovere l'apprendimento della lingua italiana in modo esperienziale e coinvolgente attraverso la musica, favorendo la socializzazione, la collaborazione, il problem solving e la creatività.

OBIETTIVI

Sviluppare e consolidare le competenze linguistiche degli alunni - Arricchire il lessico e potenziare la scrittura creativa Collaborare nella creazione di prodotti musicali sviluppando capacità vocali e interpretative attraverso l'uso della voce e del corpo in modo espressivo - Rafforzare la cooperazione tra pari favorendo l'inclusione e la partecipazione.

METODOLOGIE

Cooperative Learning, didattica laboratoriale, peer education, Learning by doing.

MOD.	TITOLO	DESTINATARI	SEDE CORSI	ORE	IMPORTO
12	<i>"Parole in scena 2"</i>	Alunni Sec. cl. III	Fragneto Monforte	30	€ 7.460,00
Tipologia modulo: Lingua madre (Italiano L1)					
DESCRIZIONE "Parole in scena" è pensato come un laboratorio multidisciplinare che unisce lingua italiana e musica attraverso la realizzazione di un musical originale. Gli studenti creeranno testi, dialoghi e canzoni con l'obiettivo di sviluppare competenze linguistiche in modo attivo, creativo e collaborativo. La musica diventa veicolo di apprendimento della lingua dove ritmo, melodia e interpretazione aiutano la memorizzazione, la comprensione, la lettura espressiva, la pronuncia e l'espressione emotiva. Il laboratorio prevede una performance finale. FINALITÀ Promuovere l'apprendimento della lingua italiana in modo esperienziale e coinvolgente attraverso la musica, favorendo la socializzazione, la collaborazione, il problem solving e la creatività. OBIETTIVI Sviluppare e consolidare le competenze linguistiche degli alunni - Arricchire il lessico e potenziare la scrittura creativa Collaborare nella creazione di prodotti musicali sviluppando capacità vocali e interpretative attraverso l'uso della voce e del corpo in modo espressivo - Rafforzare la cooperazione tra pari favorendo l'inclusione e la partecipazione. METODOLOGIE Cooperative Learning, didattica laboratoriale, peer education, Learning by doing.					

MOD.	TITOLO	DESTINATARI	SEDE CORSI	ORE	IMPORTO
13	<i>"Let's Improve! Percorso di recupero in inglese"</i>	Alunni Sec. cl. III	Casalduni	30	€ 7.460,00
Tipologia modulo: Lingua straniera per gli allievi di scuola secondaria di primo grado.					
DESCRIZIONE Il progetto si propone di offrire un percorso di recupero e consolidamento delle competenze linguistiche in lingua inglese rivolto agli alunni delle classi seconde e terze che presentano difficoltà negli apprendimenti di base. Attraverso un approccio didattico attivo e coinvolgente, il corso mira a rafforzare le abilità di comprensione e produzione orale e scritta, favorendo una maggiore sicurezza nell'uso della lingua. Il percorso, della durata complessiva di 30 ore, sarà strutturato in moduli operativi e laboratoriali, con attività mirate al recupero delle principali criticità emerse durante il percorso curricolare. FINALITÀ Ridurre le difficoltà linguistiche degli alunni in lingua inglese - Favorire il successo formativo e prevenire l'insuccesso Scolastico - Migliorare l'autostima e la motivazione allo studio della lingua Straniera - Promuovere un apprendimento attivo e partecipato - Sviluppare competenze comunicative di base utili nella vita quotidiana OBIETTIVI Obiettivi generali: Consolidare le competenze linguistiche di base (livello A1/A2 del QCER) - Migliorare la comprensione orale e scritta Potenziare la produzione orale e scritta - Ampliare il lessico di uso quotidiano - Favorire l'autonomia nello studio della lingua Obiettivi specifici: Comprendere semplici messaggi orali e scritti - Interagire in brevi dialoghi su argomenti familiari - Scrivere frasi e brevi testi guidati - Utilizzare correttamente strutture grammaticali di base (present simple, present continuous, past simple, ecc.) - Migliorare la pronuncia e l'intonazione METODOLOGIE Il percorso adotterà metodologie didattiche inclusive e attive, volte a favorire la partecipazione di tutti gli alunni: Didattica laboratoriale: attività pratiche e operative - Cooperative learning: lavoro a coppie e piccoli gruppi - Learning by doing: apprendimento attraverso l'esperienza - Role play e simulazioni: per sviluppare la comunicazione orale Utilizzo di strumenti multimediali: video, audio, app didattiche - Gamification: giochi linguistici per aumentare la motivazione - Didattica personalizzata: adattamento delle attività ai diversi livelli. Le lezioni saranno strutturate in modo dinamico, alternando momenti di spiegazione, esercitazione guidata e attività interattive, con particolare attenzione al coinvolgimento e al recupero della fiducia nelle proprie capacità.					

MOD.	TITOLO	DESTINATARI	SEDE CORSI	ORE	IMPORTO
14	<i>"I piccoli Darwin"</i>	Alunni Sec. cl. I	Pontelandolfo	30	€ 7.460,00
Tipologia modulo: Scienze					
DESCRIZIONE Il modulo si propone di avvicinare gli alunni alle scienze in modo attivo, creativo e interdisciplinare, integrando tinkering, coding e making come strumenti per la conoscenza e il racconto della realtà naturale. Attraverso la narrazione delle emozioni legate alla sorpresa della scoperta nella vita di alcuni grandi scienziati, gli studenti esploreranno il tema degli ecosistemi, dei loro elementi costitutivi e delle relazioni tra organismi viventi e ambiente. Gli alunni saranno coinvolti nella riproduzione di modelli reali e scene virtuali, in cui animali e piante prenderanno vita per raccontare la propria storia biologica. Il percorso sarà suddiviso in varie fasi: esplorazione, scomposizione e composizione, reinvenzione, comunicazione e riflessione. Verrà utilizzata l'attività laboratoriale manuale per la costruzione di scenografie e personaggi, nonché programmi e software di programmazione a blocchi per raccontare le storie. FINALITÀ L'obiettivo è promuovere un approccio allo studio delle scienze che sia attivo e creativo, capace di coinvolgere gli studenti in modo diretto e stimolante. In questo percorso, si intende sviluppare il pensiero critico e lo spirito d'indagine, facendo leva sul metodo scientifico e sulle attività di tinkering, che incoraggiano la sperimentazione e la scoperta. Allo stesso tempo, si vuole favorire un uso consapevole delle tecnologie digitali, considerate non solo come strumenti operativi, ma come mezzi per esplorare, rappresentare e comunicare le conoscenze. È inoltre importante stimolare la collaborazione tra gli studenti e promuovere la riflessione sulle relazioni che legano gli esseri viventi all'ambiente. Infine, si punta a far riconoscere il valore dell'emozione nella scoperta scientifica, aiutando gli studenti a collegare ciò che apprendono con le proprie esperienze e vissuti personali. OBIETTIVI Conoscere i principali ecosistemi e i loro elementi - Comprendere i rapporti tra organismi viventi e ambiente - Scoprire alcuni scienziati che hanno contribuito all'evoluzione del pensiero scientifico e le loro scoperte - Costruire modelli materiali e ambienti virtuali con software di programmazione a blocchi (es. Scratch) - Usare strumenti tecnologici per esplorare e comunicare concetti scientifici - Lavorare in gruppo. METODOLOGIE Tinkering - Learning by doing – Storytelling - Coding e making - Lavoro laboratoriale e cooperative - Riflessione metacognitiva.					

Articolo 2 – Destinatari

Il presente avviso è destinato a:

1. Personale in servizio presso questo istituto (personale interno);
2. a seguire e se necessario, a personale in servizio presso altre II.SS. (collaborazione plurima);
3. da ultimo, a personale estraneo all'amministrazione (persone fisiche).

Art. 3 - Requisiti di ammissibilità e titoli richiesti

1. Possono partecipare alla selezione i candidati (a seguire, anche "**Partecipanti**") che, alla data di scadenza del bando:
 - i. abbiano la cittadinanza italiana o di uno degli Stati membri dell'Unione europea;
 - ii. abbiano il godimento dei diritti civili e politici;
 - iii. non siano stati esclusi dall'elettorato politico attivo;
 - iv. possiedano l'idoneità fisica allo svolgimento delle funzioni cui la presente procedura di selezione si riferisce;
 - v. non abbiano riportato condanne penali e non siano destinatari di provvedimenti che riguardano l'applicazione di misure di prevenzione, di decisioni civili e di provvedimenti amministrativi iscritti nel casellario giudiziale;
 - vi. non siano stati destituiti o dispensati dall'impiego presso una Pubblica Amministrazione;
 - vii. non siano stati dichiarati decaduti o licenziati da un impiego statale;
 - viii. non si trovino in situazione di incompatibilità, ovvero, nel caso in cui sussistano cause di incompatibilità, si impegnano a comunicarle espressamente, al fine di consentire l'adeguata valutazione delle medesime;

- ix. non si trovino in situazioni di conflitto di interessi, neanche potenziale, che possano interferire con l'esercizio dell'incarico;
 - x. titoli di studio specifici coerenti con le attività e i contenuti dei percorsi formativi;
2. Tutti i requisiti per l'ammissione devono essere posseduti e comprovati alla data di scadenza del termine utile per la presentazione delle domande. L'accertamento della mancanza di uno solo dei requisiti prescritti per l'ammissione, sarà motivo di esclusione dalla selezione.
 3. I Partecipanti alla selezione attestano il possesso dei sopraelencati requisiti di partecipazione mediante dichiarazione sostitutiva, ai sensi del D.P.R. 445/2000, contenuta nella domanda di partecipazione, che dovrà essere debitamente sottoscritta.
 4. L'Istituzione scolastica si riserva di effettuare le verifiche circa il possesso dei requisiti di cui al presente articolo.

Art. 4 - Criteri selezione degli esperti

Per la realizzazione dei suddetti moduli questa Istituzione Scolastica ritiene indispensabile che gli aspiranti abbiano **adeguate competenze didattiche e metodologiche certificate, coerenti con la disciplina specifica.**

Sarà altresì valutato il possesso dei seguenti requisiti:

esperienze lavorative e/o docenza nel settore di pertinenza anche nell'ambito del PON FSE PNRR;

esperienze pregresse nella gestione di gruppi di lavoro e di apprendimento;

disponibilità al lavoro in team, all'ascolto e alla comunicazione interpersonale;

conoscenza della piattaforma predisposta e possesso di competenze informatiche accertate tali da consentire l'inserimento on-line dei dati relativi alla gestione del percorso progettuale nelle sezioni di competenza;

particolare e comprovata specializzazione anche universitaria strettamente correlata al contenuto della prestazione richiesta.

Per quanto riguarda l'individuazione di n. 1 Esperto interno/esterno limitatamente al Mod. n. 8 dal titolo "Raccontare storie con immagini e parole" - si richiede almeno uno tra i seguenti titoli:

laurea in Lettere, Accademia di Belle Arti, Scienze della Formazione Primaria, Scienze della comunicazione (o materie affini);

diploma scuola secondaria.

Per quanto riguarda l'individuazione di n. 1 Esperto interno/esterno limitatamente al Mod. n. 1, dal titolo "Tutti in scena! Il teatro delle emozioni e delle differenze", Mod. n. 2, dal titolo "Il filo invisibile: mettersi nei panni degli altri", Mod. 3 dal titolo "Parole in scena", Mod. 7 dal titolo "Laboratorio teatrale: Voci e corpi per crescere insieme", Mod. 9 dal titolo "Ci vuole coraggio per emergere", Mod. 11 dal titolo "Parole in scena", Mod. 12 dal titolo "Parole in scena 2", - si richiede almeno uno tra i seguenti titoli:

laurea in Lettere, DAMS, Scienze della Formazione Primaria, Scienze della comunicazione, Conservatorio (o materie affini);

diploma scuola secondaria.

I candidati saranno valutati comparativamente sulla base del curriculum vitae e dei titoli accademici e di studio presentati, come segue:

N.	TITOLI VALUTABILI	PUNTI	PUNTI MAX
1*	a. Laurea Specialistica/Vecchio ordinamento attinente al profilo richiesto/Diploma Accademico di 2° Livello (Accademia di Belle Arti/Conservatorio)	110 e lode	25
		= 110	24
		≥ 105	20
		≥ 100	18
		≥ 95	15
		≤ 94	13
	b. Laurea triennale/Diploma Accademico di 1° livello (Accademia di Belle Arti)	10	25
	c. Diploma scuola superiore	5	

2	Altra laurea attinente al settore di pertinenza		1	1
3	Abilitazione all’insegnamento attinente alla tipologia di intervento		1	1
4	Dottorato di ricerca		3	3
4	Corsi di perfezionamento post lauream/ Master specifici		2 (max 2)	4
6	Esperienza di docenza nel settore di pertinenza in percorsi PON-FSE-PNRR		2 (max 5)	10
7	Competenze informatiche certificate (AICA, EIPASS ...)		1	1
8	Certificazione competenze linguistiche QCER (Il punteggio è attribuito per una sola certificazione e solo per i MOD. di inglese)	C2	5	5
		C1	4	
		B2	3	
		B1	2	
TOTALE**				50

* Al punto 1 (1a;1b;1c) si valuta il titolo più elevato. **A parità di punteggio prevale la minore età.

La selezione delle candidature sarà effettuata in base al seguente ordine di priorità:

- **SELEZIONE INTERNA** Candidature presentate dal personale docente interno, in servizio presso questo Istituto;
- **COLLABORAZIONE PLURIMA** In caso di accertata assenza di candidature da parte del personale interno in servizio presso questo Istituto, si procederà con la selezione di personale in servizio presso altre istituzioni scolastiche;
- **ESPERTI ESTERNI** In caso di accertata assenza di candidature da parte del personale docente in servizio presso altre istituzioni scolastiche, si procederà con la selezione di candidature provenienti da personale esterno al comparto scuola, lavoratori autonomi o dipendenti in possesso dei requisiti previsti dal presente Avviso pubblico e coerenti con il profilo professionale richiesto.

Art. 5 - Compiti e funzioni degli esperti

Gli esperti selezionati saranno impegnati nelle seguenti attività:

- 1) Redigere un puntuale progetto didattico relativamente alle tematiche previste dal percorso formativo;
 - 2) seguire gli allievi per tutto il percorso formativo;
 - 3) accettare senza riserve il calendario predisposto dall'Istituzione Scolastica;
 - 4) espletare le attività di predisposizione, somministrazione e tabulazione di materiali di esercitazione, test di valutazione in entrata, in itinere e finali, materiale documentario;
 - 5) compilare on - line, sulla piattaforma dedicata, la documentazione relativa all'incarico ricevuto;
 - 6) collaborare con il tutor ed il referente per la valutazione per la predisposizione di idonee forme di verifica;
 - 7) predisporre la relazione finale sull'intervento svolto e la scheda analitica delle competenze acquisite per ciascun allievo;
 - 8) partecipare agli incontri per l'organizzazione dei percorsi formativi presso l'istituto;
 - 9) tenere gli incontri formativi sulle specifiche tematiche oggetto dell'incarico ricevuto, in base al calendario stabilito dalla Scuola conferente;
 - 10) provvedere alla stesura di una dettagliata relazione finale;
- Ogni altra attività di competenza, richiesta dalla realizzazione del percorso formativo e dalla piattaforma gestionale.

Art. 6- Periodo di svolgimento e sedi

Le attività dei Moduli avranno inizio a partire, presumibilmente, dal 25/11/2026 e comunque al termine dell'iter di selezione del personale e si concluderanno entro il 30/06/2027.

Le sedi dei corsi sono quelle specificate all'art.1.

Per le scuole Primarie di Fragneto Monforte (solo classe terza), Casalduni, e Pontelandolfo, il giorno di erogazione dei moduli è fissato inderogabilmente nella giornata del sabato in orario antimeridiano.

Art. 7 - Incarichi e compensi

Gli incarichi di **ESPERTO** verranno remunerati al costo orario di € **70,00 (lordo Stato)**, onnicomprensivo di tutti gli oneri fiscali e previdenziali. Nulla è dovuto all'esperto per la eventuale partecipazione alle riunioni programmate dall'istituzione scolastica in merito alla realizzazione del progetto in quanto tale attività rientra nel suo incarico. **Gli importi complessivi dei singoli contratti saranno corrisposti al termine della prestazione previo riscontro positivo di tutti gli adempimenti dovuti e, comunque, ad accreditamento dei fondi da parte del Ministero.**

I dipendenti di altre istituzioni scolastiche interessati alla selezione dovranno essere autorizzati dal loro Dirigente Scolastico e l'affidamento dell'incarico sarà subordinato al rilascio di detta autorizzazione.

Art.8 - Termini e modalità per la presentazione delle domande

La domanda di partecipazione, (Mod. A), la valutazione dei titoli posseduti (Mod. B), il Curriculum Vitae in formato europeo, comprendente **l'elencazione precisa dei requisiti e dei titoli valutabili**, devono pervenire al Dirigente Scolastico dell'Istituto Comprensivo "S@MNIUM" di Pontelandolfo (BN) improrogabilmente entro e non oltre le ore **12:00 del giorno 03.11.2026**, con le seguenti modalità:

- *brevi manu* presso la segreteria dell'Istituto in busta chiusa recante la dicitura: "**ISTANZA SELEZIONE ESPERTI INTERNI/ESTERNI - Progetto PON FSE** denominato "Agenda SUD" - dal titolo "Attiv@Menti3".
- In formato digitale, formato pdf, inviata tramite mail/pec ai seguenti indirizzi: bnic804009@istruzione.it; bnic804009@pec.istruzione.it.

I titoli posseduti devono essere documentati, anche con autocertificazione, fermo restando l'obbligo di esibire, a richiesta, la documentazione necessaria.

Saranno ammessi a comparazione solo i curricula dai quali si evince il possesso dei requisiti previsti dal bando. Non verranno prese in considerazione candidature pervenute oltre il termine fissato, incomplete o presentate in maniera difforme da quanto previsto nel presente Avviso.

La domanda di partecipazione (Mod. A) dovrà essere debitamente datata e sottoscritta dal candidato, pena l'esclusione.

Art. 9 - Formazione delle graduatorie

La selezione degli esperti verrà effettuata da un'apposita Commissione, costituita con provvedimento del Dirigente Scolastico, che provvederà a comparare i curricula pervenuti secondo la tabella indicata all'art. 4.

Il presente avviso è rivolto alla predisposizione di graduatorie separate per tipologia di modulo, di intervento e di ordine di priorità.

Si provvederà all'individuazione dell'Esperto anche in presenza di una sola domanda di partecipazione alla selezione, purché i titoli e le esperienze possedute e dichiarate siano congruenti con quelle previste dall'Avviso.

Sarà assegnato, generalmente, secondo la graduatoria, un solo modulo a ciascun esperto. Tuttavia, la Commissione potrà assegnare, per questioni organizzative, più moduli allo stesso candidato tenendo presente la graduatoria definitiva, nel caso in cui dovesse pervenire un numero di candidature inferiore alle reali esigenze.

Qualora l'esito della procedura individui le figure previste dal presente Avviso con personale interno, non si darà seguito alla selezione di altro personale per collaborazione plurima o esterno all'amministrazione.

Nel caso di parità di punteggio tra candidati interni verrà selezionato il candidato più giovane di età. In caso di ulteriore parità si procederà per sorteggio.

Le graduatorie provvisorie verranno pubblicate all'albo on-line del sito web dell'Istituto.

La pubblicazione delle graduatorie ha valore di notifica agli interessati.

Avverso le stesse è consentito reclamo entro 5 giorni dalla pubblicazione.

Trascorso il termine di 10 giorni, ed esaminati eventuali reclami, la graduatoria provvisoria avrà valore definitivo.

Il Dirigente Scolastico si riserva, inoltre, di convocare gli interessati per un eventuale colloquio finalizzato a:

- accertare attitudini relazionali e motivazionali;
- chiedere l'integrazione del curriculum vitae relativamente alle certificazioni originali dei titoli e/o delle esperienze dichiarate.

Art. 10 - Rinunce e surroghe

In caso di rinuncia all'incarico da parte dell'Esperto, si provvederà alla surroga scorrendo la graduatoria degli idonei. La rinuncia dovrà essere presentata in forma scritta e consegnata a mano presso la segreteria dell'IC S@MNIUM o inviata tramite mail/PEC ai seguenti indirizzi: bnic804009@istruzione.it; bnic804009@pec.istruzione.it.

Articolo 11 - Codice di comportamento dei dipendenti pubblici

I soggetti individuati secondo le modalità e la procedura sopradescritta, dovranno attenersi agli obblighi di condotta, per quanto compatibili, previsti dal Codice di comportamento dei dipendenti pubblici di cui al DPR 16 aprile 2013, n.62 e s.m.i..

Articolo 12 - Controlli

L'Istituto si riserva di effettuare i controlli ex art. 71 Dpr 445/2000, sulla veridicità delle dichiarazioni sostitutive di cui agli articoli 46 e 47 rese nella proposizione della candidatura anche con richiesta all'interessato della relativa documentazione comprovante quanto dichiarato. Fermo restando quanto previsto dalle norme penali in caso di dichiarazione mendace, l'accertata non veridicità di quanto dichiarato dal candidato comporta l'immediata interruzione del rapporto con l'Istituto.

Articolo 13 - Responsabile del procedimento

Ai sensi di quanto disposto dall'art. 5 della legge 7 Agosto 1990, n. 241, il responsabile del procedimento nella presente selezione è il Dirigente Scolastico **Dott.ssa Elisanna Pezzuto**.

Art. 14 - Trattamento dei dati personali - Informativa

Ai sensi e per gli effetti dell'art.13 del D.Lgs. 196/2003, art. 13 del Regolamento Europeo 2016/679 e del D.Lgs 101/2018 riguardanti "le regole generali per il trattamento dei dati", si informa che i dati personali forniti dai candidati verranno acquisiti nell'ambito del procedimento relativo al presente avviso pubblico. I dati saranno raccolti e trattati, anche con l'ausilio di mezzi elettronici, esclusivamente per le finalità connesse alla presente procedura, ovvero per dare esecuzione agli obblighi previsti dalla Legge.

Il titolare del trattamento è **I.C. S@MNIUM di Pontelandolfo**, rappresentato dal Dirigente Scolastico Dott.ssa Elisanna Pezzuto

Il Responsabile della Protezione dei Dati (RPD) è l'**Ing. Mauta Pierluigi**. I riferimenti per contattare il RPD sono i seguenti: Telefono + 39 3496465498 – email: ingmauta@tin.it

I candidati potranno esercitare i diritti di cui agli artt. da 7 a 10 della medesima legge e dal Capo III del Regolamento. Relativamente ai dati personali di cui dovesse venire a conoscenza, il candidato è responsabile del trattamento degli stessi, ai sensi del D.Lgs. 196/2003 e del Regolamento Europeo 2016/679.

Qualora si ritenga che il trattamento sia avvenuto in modo non conforme al Regolamento, ci si potrà rivolgere all'Autorità di controllo, ai sensi dell'art. 77 del medesimo Regolamento.

Ulteriori informazioni in ordine ai diritti sulla protezione dei dati personali sono reperibili sul sito web del Garante per la protezione dei dati personali all'indirizzo www.garanteprivacy.it.

Art. 15 – Pubblicazione

Il presente avviso pubblico viene pubblicato nell'apposita sezione di pubblicità legale (albo on line) del sito web dell'Istituto raggiungibile al seguente link: www.icsamnum.edu.it, nonché sulla sezione Amministrazione Trasparente del medesimo sito istituzionale

Articolo 16 - Rinvio all'art. 53 del decreto legislativo 30 marzo 2001, n. 165

Con riferimento agli incarichi conferiti ai dipendenti pubblici, si applicano le previsioni di cui all'art. 53 del d.lgs. n. 165/2001.

Articolo 17 - Norme di rinvio

Per quanto non espressamente previsto dal presente Avviso, si rinvia al d.lgs. n. 165/2001, al codice civile e alle altre norme vigenti.

In allegato:

- **Mod. A** - Domanda di partecipazione alla selezione
- **Mod. B** - Tabella Autovalutazione Titoli

Pontelandolfo, 19/10/2026

Firmato digitalmente
IL DIRIGENTE SCOLASTICO
Dott.ssa Elisanna PEZZUTO