

FUTURA

LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI



Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEU



Ministero dell'Istruzione
e del Merito



Italiadomani
PIANO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZA



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SECONDARIA SUPERIORE

Rosa LuXemburg



ISTITUTO PROFESSIONALE indirizzi SERVIZI PER LA SANITÀ E L'ASSISTENZA SOCIALE e SERVIZI CULTURALI E DELLO SPETTACOLO

ISTITUTO TECNICO AGRARIO-GESTIONE DELL'AMBIENTE E DEL TERRITORIO

LICEO ARTISTICO indirizzi GRAFICA e AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE - Sede Acquaviva

ISTITUTO PROFESSIONALE PER L'ENOGASTRONOMIA E L'OSPITALITÀ ALBERGHIERA - Sede Casamassima

All'albo

Oggetto: Piano Nazionale Di Ripresa E Resilienza - Missione 4: Istruzione E Ricerca - Componente 1 Potenziamento dell'offerta dei servizi di istruzione: dagli asili nido alle Università - Investimento 1.4: Intervento straordinario finalizzato alla riduzione dei divari territoriali nelle scuole secondarie di primo e di secondo grado e alla lotta alla dispersione scolastica - Azioni di prevenzione e contrasto della dispersione scolastica. **Titolo del progetto "CREATTIVAMENTI" - CNP: M4C1I1.4-2022-981-P-15801. CUP: C44D22002950006.**

AVVISO AI SENSI DELL'ART. 30 DEL CCNL PER LA SELEZIONE DI DOCENTI ESPERTI PER LA REALIZZAZIONE DI PERCORSI FORMATIVI E LABORATORIALI CO-CURRICULARI A VALERE SUL PROGETTO

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

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.;

VISTO il DPR 275/99, concernente norme in materia di autonomia delle istituzioni scolastiche

VISTO il decreto del Presidente del Consiglio dei ministri del 30 settembre 2020 n. 166, recante "Regolamento concernente l'organizzazione del Ministero dell'Istruzione";

VISTA la circolare della Funzione Pubblica n.2/2008;

VISTO la circolare n° 2 del 2 febbraio 2009 del Ministero del Lavoro che regola i compensi, gli aspetti fiscali e contributivi per gli incarichi ed impieghi nella P.A.

VISTO il Decreto Interministeriale 129/2018, concernente "Regolamento concernente le Istruzioni generali sulla gestione amministrativo-contabile delle istituzioni scolastiche";

VISTO regolamento (UE) 12 febbraio 2021, n. 2021/241, che istituisce il dispositivo per la ripresa e la resilienza;

VISTO il regolamento (UE) 2021/1060 del Parlamento europeo e del Consiglio del 24 giugno 2021;

VISTO il regolamento delegato (UE) 2021/2105 della Commissione del 28 settembre 2021, che integra il regolamento (UE) 2021/241 del Parlamento europeo e del Consiglio, che istituisce il

dispositivo per la ripresa e la resilienza, definendo una metodologia per la rendicontazione della spesa sociale;

VISTO il Piano nazionale di ripresa e resilienza (PNRR), la cui valutazione positiva è stata approvata con Decisione del Consiglio ECOFIN del 13 luglio 2021 e notificata all'Italia dal Segretariato generale del Consiglio con nota LT161/21, del 14 luglio 2021 e, in particolare, la Missione 4 – Istruzione e Ricerca – Componente 1 – Potenziamento dell'offerta dei servizi di istruzione: dagli asili nido alle Università – Investimento 1.3 “Piano per le infrastrutture per lo sport nelle scuole”;

VISTO il decreto del Ministro dell'istruzione 24 giugno 2022, n. 170, recante “Definizione dei criteri di riparto delle risorse per le azioni di prevenzione e contrasto della dispersione scolastica in attuazione della linea di investimento 1.4. “Intervento straordinario finalizzato alla riduzione dei divari territoriali nel I e II ciclo della scuola secondaria e alla lotta alla dispersione scolastica” nell'ambito della Missione 4 – Componente 1 – del Piano nazionale di ripresa e resilienza, finanziato dall'Unione europea – Next Generation EU”;

VISTO L'Allegato al decreto del Ministro dell'istruzione 24 giugno 2022, n. 170 - Criteri di riparto delle risorse per le azioni di prevenzione e contrasto della dispersione scolastica in attuazione dell'investimento 1.4, finanziato dall'Unione Europea - Next Generation EU - Riparto istituzioni scolastiche

VISTE le istruzioni operative dell'Unità di missione per il PNRR del Ministero dell'istruzione e del merito prot. n. 109799 del 30 dicembre 2022;

VISTO il progetto M4C1I1.4-2022-981-P-15801 presentato da questa Istituzione scolastica in data 27/02/2023;

VISTO l'Accordo di Concessione tra il Ministero dell'Istruzione e del Merito, nella persona della dott.ssa Montesarchio, Direttore Generale e Coordinatrice dell'Unità di Missione per il PNRR, e l'ISS “R. Luxemburg” di Acquaviva delle Fonti, rappresentato dal Dirigente Scolastico, prof. Rocco Fazio;

CONSIDERATO che il suddetto Accordo risulta firmato digitalmente dal Coordinatore dell'Unità di Missione, Dott.ssa Simona Montesarchio, e protocollato con n. 52253 del data 18/03/2023;

CONSIDERATO che il progetto M4C1I1.4-2022-981-P-15801 risulta autorizzato;

ATTESA la necessità di ratificare nella prima seduta utile del Consiglio d'Istituto l'approvazione del progetto inoltrato da questa istituzione scolastica in data 30/03/2023;

RICHIAMATA la Deliberazione del Consiglio di Istituto n. 35 del 30/03/2023;

TENUTO CONTO dei chiarimenti sopravvenuti da parte del Gruppo di supporto PNRR presso l'U.S.R. Puglia;

VISTO il decreto dirigenziale di iscrizione a bilancio del finanziamento autorizzato, prot. 0002275/U del 21/03/2023;

VISTO Il Programma Annuale 2024 approvato con delibera n. 30 del 08/02/2024;

CONSIDERATO che il progetto dovrà essere realizzato entro il 31 dicembre 2024;

RITENUTO che per la presente procedura selettiva è individuato, quale responsabile del procedimento il prof. Rocco Fazio, in qualità di Dirigente scolastico che risulta pienamente idonea a ricoprire tale incarico e che soddisfa i requisiti richiesti dalla legge n. 241/1990;

VISTO l'art. 6 bis della citata legge n. 241/1990, relativo all'obbligo di astensione dall'incarico del responsabile del procedimento in caso di conflitto di interessi, e all'obbligo di segnalazione da parte dello stesso di ogni situazione di conflitto (anche potenziale);

VISTO l'art. 35, comma 3, lett. a), del citato decreto legislativo n. 165/2001;

VISTO altresì, l'art. 19, commi 1 e 2, del citato decreto legislativo n. 33/2013;

VISTA la delibera del Consiglio d'Istituto di questa Istituzione Scolastica relativa al conferimento degli incarichi individuali;

PRESO ATTO della nota prot. 21092 del 20/02/2023 Chiarimenti E F.A.Q.

PRESO ATTO in particolare della FAQ n° 09 che delinea il ruolo delle figure retribuiti nella voce dei costi indiretti

VISTO l'articolo 53 del Dlgs. 165/2001 che al comma 2 declina: "Le pubbliche amministrazioni non possono conferire ai dipendenti incarichi, non compresi nei compiti e doveri di ufficio, che non siano espressamente previsti o disciplinati da legge o altre fonti normative, o che non siano espressamente autorizzati.

VISTO le note operative prot. n° 109799 del 30/12/2022 che a pagina 6 capoverso 1 declinano "*Le attività retribuite al personale scolastico interno devono essere svolte al di fuori dell'orario di servizio, devono essere prestate unicamente per lo svolgimento delle azioni strettamente connesse ed essenziali per la realizzazione del progetto finanziato, funzionalmente vincolate all'effettivo raggiungimento di target e milestone di progetto, ed espletate in maniera specifica per assicurare le condizioni di realizzazione del medesimo progetto.*"

VISTO le note operative prot. n° 109799 del 30/12/2022 che a pagina 6 capoverso 3 declinano "*Ai sensi dell'articolo 6, paragrafo 2 del Regolamento (UE) 2021/241, non sono ammissibili i costi relativi alle attività di preparazione, monitoraggio, controllo, audit e valutazione, in particolare: studi, analisi, attività di supporto amministrativo alle strutture operative, azioni di informazione e comunicazione, consultazione degli stakeholders, spese legate a reti informatiche destinate all'elaborazione e allo scambio delle informazioni. **Non sono, altresì, ammissibili i costi relativi al funzionamento ordinario dell'istituzione scolastica, compresi i costi relativi alla rendicontazione degli interventi.***"

VISTA la necessità di individuare docenti esperti per la realizzazione di percorsi formativi e laboratoriali co-curricolari nell'ambito del progetto "CREATTIVAMENTI":

DETERMINA

Il seguente avviso di selezione per comparazione di titoli per la selezione di esperti/docenti interni ed esterni per la realizzazione di attività nei percorsi formativi e laboratoriali co-curricolari nell'ambito del progetto "CREATTIVAMENTI" di cui alle premesse presumibilmente dal giorno 22 aprile 2024 e fino al giorno 30 settembre 2024, nelle giornate e nelle ore programmate nel calendario redatto dal Coordinatore del progetto.

Le edizioni (attività) da realizzare, per n. 21 ore ciascuna, sono di seguito descritte:

A) " DESIGN delle LUMINARIE" alla scoperta di una tradizione radicata nel territorio: Storia e tendenze

OBIETTIVI SPECIFICI:

1. Ricercare e analizzare nuovi modelli attraverso la storia e la tradizione dei maestri paratori artigiani del territorio sui media tradizionali e sul web.
2. Promuovere la crescita di cittadini consapevoli, responsabili e attivamente protagonisti delle sfide ambientali e della conseguente gestione razionale del territorio;
3. Osservare, rielaborare e rappresentare elementi dello spazio urbano, ambientale
4. Elaborare ideazioni innovative per una applicazione, diffusione e fruizione in ambiti diversi
5. Applicare un metodo di lavoro progettuale per un lavoro autonomo e personalizzato.
6. Utilizzare gli strumenti fondamentali per una fruizione consapevole del patrimonio artistico.

COMPETENZE ATTESE:

1. Sviluppare competenze proprie della sfera dell'organizzazione come il lavoro di gruppo, la comunicazione e la pianificazione

2. Applicare le regole compositive attraverso metodologie operative corrette.
3. Sviluppare la capacità di progettazione autonoma e di gruppo
4. Potenziare la capacità di intraprendere attitudini creative partendo da usi e punti di vista non consueti.
5. Cogliere le relazioni tra i diversi linguaggi e tecnologie.
6. Favorire l'impiego di codici e linguaggi artistici diversi
7. Accrescere la capacità d'interazione e di cooperazione
8. Sviluppare idee creative e propositive
9. Sfruttare al meglio idee e opportunità.
10. Crede in sé stessi e continuare a crescere

Bisogni formativi

- sviluppare la creatività in ambiti espressivi diversi
- stimolare occasioni di socializzazione e condivisione di esperienze culturali
- Orientare gli alunni rendendoli consapevoli delle loro difficoltà e delle loro potenzialità
- imparare le strategie e le tecniche della cooperazione
- Promuovere il massimo coinvolgimento stimolando la conoscenza dei propri talenti
- sviluppare il senso di appartenenza al territorio anche attraverso il recupero delle sue tradizioni locali in forme nuove.
- stimolare forme di progettazione e realizzazione di oggetti con materiali riciclati

ATTIVITA'

Corso Laboratoriale, Destinatari: Alunni delle classi prime, seconde, terze e quarte del Liceo Artistico - IISS Rosa Luxemburg **Durata corso:** 21 ore (7 incontri da 3 ore)

Argomenti

L'obiettivo del corso è quello di stimolare nei giovani la consapevolezza della propria appartenenza ai luoghi, utilizzando l'arte delle luminarie per arredare spazi interni. Gli oggetti progettati manterranno come struttura di base il legno, elemento madre delle "architetture effimere", su cui saranno montate le lampadine a led. Gli elementi di arredo così concepiti avranno dunque una duplice funzione: accesi, saranno lampade con un pieno utilizzo, funzionale e insieme suggestivo; spenti, creeranno accessori di arredamento originali, realizzati con particolare attenzione al rispetto dell'ambiente e alle tecniche del riuso creativo. Gli studenti impareranno a collaborare e progettare, ma soprattutto ad avere la consapevolezza del proprio potenziale e talento

MODULI

Modulo 1

Conoscenza di una tradizione antica e artistica delle luminarie nell'area Mediterranea.
presentazione di tecniche di grafiche-operative, schema progettuale
Esercitazione laboratoriale: ricerca, studio formale.

Modulo 2

analisi strutturale, analisi formale, analisi dimensionale
scala di proporzione
Elaborazione esecutiva: costruzione grafica

Modulo 3

Effetti coloristici nelle luminarie

principali tecniche di rappresentazione coloristiche
esercitazione laboratoriale: prove di colore

Modulo 4

Tecniche di riporto del disegno sul legno
Composizione del telaio
Esercitazione laboratoriale

Modulo 5

Tecniche di ritaglio del motivo disegnato
Colorazione del telaio ottenuto.
Esercitazione laboratoriale

Modulo 6

Teoria: Il circuito elettrico in serie
Realizzazione del circuito elettrico
Esercitazione laboratoriale

Modulo 7

Montaggio del circuito elettrico sul telaio
Montare le lampadine led secondo effetti coloristici
Prove di collaudo.

PROFILO ESPERTO: ARCHITETTO - LIGHT DESIGNER – MAESTRO D'ARTE

L'esperto richiesto dovrà avere competenze nella progettazione tecnica e grafica di elementi destinati alla realizzazione di strutture di arte antica tipo luminarie da realizzare in piccola dimensione, passando dalla progettazione grafica vettoriale alla realizzazione delle stesse.

L'esperto dovrà avere competenza nella progettazione tecnica e grafica nonché la capacità nella realizzazione concreta degli elementi progettati. Inoltre competenze avanzate nell'utilizzo dei software: Autocad 2D e Adobe Photoshop.

Titolo di Studio:

- Maturità d'arte applicata
- Diploma o qualifica di Light Designer
- Laurea in Architettura
- Certificazione software autocad 2D

Competenze Professionali:

- Capacità di utilizzo di software grafici specifici: Autocad e Adobe Photoshop.
- Competenza avanzata nella tecnica illustrativa grafica.
- Conoscenza approfondita nella realizzazione di strutture tipo luminarie, ovvero delle caratteristiche tecniche legate alla loro realizzazione, taglio legno e impianto elettrico legato alle stesse.
- Esperienze di docenza nella progettazione e realizzazione di luminarie di design
- Esperienza lavorativa in azienda del settore.

B) EMOTION PLAY LAB - Esplorando le Life Skills.”

Si propone, di seguito, un percorso laboratoriale finalizzato all’incremento delle life skills promosse dall’OMS.

Fenomeni quali bullismo, devianza, stati d’ansia e dispersione scolastica, cui sempre più frequentemente si assiste tra gli adolescenti, richiedono oggi un’attenzione pedagogica che si pone come emergenza per tutta la società e, in particolare, per le istituzioni scolastiche e formativo-educative.

Progettare percorsi che mirino ad una maggiore competenza emotiva, nonché alla padronanza di tutte le differenti “competenze per la vita”, ritenute indispensabili dalla stessa OMS, diviene quindi punto di partenza per prevenire e disincentivare comportamenti lesivi o devianti.

Obiettivi specifici

1. Incrementare l’autoconsapevolezza
2. Riconoscere le proprie e altrui emozioni
3. Imparare a gestire le emozioni
4. Imparare ad esprimere bisogni
5. Saper comunicare in maniera efficace
6. Saper praticare l’ascolto attivo
7. Migliorare, per qualità e quantità, le relazioni efficaci.
8. Incrementare la creatività
9. Incrementare il problem solving

Competenze attese

1. Consapevolezza del sé e capacità empatica
2. Gestione delle emozioni e delle situazioni di stress
3. Incremento del problem solving e della competenza creativa
4. Interazione sociale efficace
5. Competenza comunicativa efficace

Destinatari

Studenti della scuola secondaria di primo e secondo grado

Attività e metodologia

Attraverso attività di tipo laboratoriale e ludico-formativo, i ragazzi impareranno a mettersi in gioco per conoscere meglio se stessi, a confrontarsi con le proprie e altrui emozioni e a sperimentare concretamente la comunicazione efficace, l’ascolto attivo, il problem solving e la gestione di situazioni emotivamente coinvolgenti.

Le metodologie utilizzate (roleplay, circle time, team game, team experience) saranno finalizzate all’incremento della motivazione intrinseca e all’apprendimento significativo, nonché all’acquisizione di tecniche valide ed efficaci ai fini del raggiungimento degli obiettivi.

PROFILO ESPERTO

Titoli

- Laurea coerente con il profilo richiesto (da preferire Laurea in Scienze Pedagogiche, Pedagogia, Scienze dell’Educazione).
- Esperienza in campo pedagogico-formativo-educativo.
- Corsi di specializzazione professionale nel settore

- Master di specializzazione professionale nel settore
- Pregresse esperienze di collaborazione in progetti affini (presso scuole, Enti, Associazioni ecc.)

Competenze professionali

Capacità nella gestione e conduzione di un gruppo.

Padronanza nelle life skills, non solo in termini di conoscenza, quanto come competenza acquisita.

Utilizzo di metodologie motivanti.

C) GAME DESIGN con UNREAL ENGINE

Obiettivo del Corso

Il corso ha l'obiettivo di introdurre gli studenti delle scuole superiori al software Unreal Engine 5 e all'utilizzo degli asset 3D forniti da Quixel Bridge per la creazione di scenografie videoludiche.

Il game designer è la figura che si occupa di concepire un videogioco in tutte le sue fasi, dalla nascita fino alla sua messa a punto. L'obiettivo finale degli esperti in game design è dare vita ad un gioco che sia perfettamente in linea con il tipo di dispositivo per cui è progettato - console, pc, web o smartphone - e con il target di giocatori in focus, per offrire un'esperienza totalizzante. Infine, non possono mancare divertimento e coinvolgimento, fattori chiave in grado di fare davvero la differenza.

Il Game Design è il vero e proprio cuore del videogioco, l'atto più creativo, innovativo e complesso alla base del suo sviluppo; è forse la figura più poetica e completa, in quanto richiede conoscenze tecnico-artistiche, una propensione al pensiero critico e analitico, doti di team working, creatività e team building, che lo rendono in grado di interfacciarsi in maniera efficace con il project manager, il narrativo designer, il level designer, i team di grafica e di programmazione.

È la mente dietro l'idea è colui che dà vita alle proprie idee e ha il compito di assicurarsi di creare una connessione a livello emozionale e psicologico con i giocatori.

Grazie all'apprendimento delle teorie di design e di comunicazione interattiva, sviluppa in game engine e produce i livelli e le sfide di giochi e videogiochi; è in grado di applicare le dinamiche di gioco anche in ambiti non ludici quali l'industria dell'intrattenimento, della cultura, della formazione e della comunicazione

La digitalizzazione e l'avvento delle nuove tecnologie ha rivoluzionato il mondo dei videogiochi, contribuendo alla crescita di professioni sempre più specializzate. Tra queste, il game designer è una professione in crescita, sempre più richiesta per rispondere alle esigenze dei gamer, ma anche per sviluppare soluzioni all'interno di ambiti differenti.

Il videogioco non è solo uno dei prodotti culturali più popolari in Italia, ma, da circa un decennio, rappresenta uno dei settori produttivi con il più alto tasso di crescita.

Note - Ogni modulo sarà strutturato con una combinazione di lezioni teoriche, dimostrazioni pratiche e esercitazioni guidate. - Gli studenti saranno incoraggiati a lavorare in gruppi per favorire la collaborazione e lo scambio di idee.

Risultati dell'apprendimento attesi

- Apprendere conoscenze basilari nell'ambito dei game studies e del game design
- Sviluppare abilità specifiche nell'analisi tecnica e nell'interpretazione culturale di un gioco.
- Sviluppare abilità specifiche relative alla progettazione di un gioco.
- Sviluppare competenze trasversali a partire dalla progettazione di un gioco.

Competenze E Abilità Attese

- Sviluppare app e produrre prototipi di gioco con l'ausilio di tecniche specifiche
- Installare e implementare elementi di gamification ed elementi correlati in diversi contesti

- Coinvolgere i giocatori nella narrazione del progetto e gestire le risorse collegate alle campagne
- Concetti alla base del game e del level design, sia dal lato del gameplay, sia dal lato dello storytelling
- Unreal Engine, per imparare a scrivere e leggere il codice e utilizzare gli asset grafici
- Analizzare le diverse sfaccettature e discipline del design e le tecniche avanzate di narrative design
- Produrre un progetto professionale in team
- Analizzare gli elementi più complessi del design e della narrativa rispetto alle produzioni console e mobile
- Nozioni teoriche, con lezioni su Game Theory, Gamification, Arte Contemporanea
- Realizzare uno studio approfondito di Game Engine, 3D e 2D, programmazione di spazi reali, sonori e virtuali, tecnologie mockup AR e VR

Requisiti candidati:

- Laurea triennale Accademia di Belle Arti Di Bari in NTA (nuove tecnologie dell'arte)
- Esperienza in Autodesk Maya e Unreal Engine
- Certificato di partecipazione a un corso Unreal Engine firmato da un docente certificato

Competenze principali

Per essere un game designer occorre essere in grado di gestire un flusso di lavoro molto tecnico e complesso e, allo stesso tempo, mantenere un approccio creativo. A questo scopo, serve un mix di competenze tecniche e caratteristiche attitudinali, come:

- Conoscenza dei videogiochi: il game designer deve avere una buona conoscenza di diversi tipi di videogiochi, tendenze del settore e meccaniche di gioco.
- Creatività: per creare giochi coinvolgenti e originali, serve aver sviluppato il pensiero creativo.
- Capacità di progettazione: per progettare i giochi, è necessario conoscere i principi di base del game design, come la struttura del gameplay, la narrazione, l'interfaccia utente, l'equilibrio del gioco e la progressione del giocatore.
- Conoscenze tecniche: il game designer deve avere una conoscenza tecnica di base dei linguaggi di programmazione più diffusi e dei programmi di grafica sia 2D che 3D.
- Capacità di comunicative: per poter trasmettere le proprie idee in modo chiaro e dettagliato ai membri del team di sviluppo, servono ottime doti comunicative.
- Teamworking: il game designer deve essere in grado di lavorare in team e di collaborare con altri professionisti del settore, come artisti, programmatori, produttori e musicisti.
- Capacità di adattamento: è fondamentale sapersi adattare a nuove situazioni, tecnologie o tendenze del settore dei videogiochi. Inoltre, è richiesta una buona capacità di problem solving per affrontare eventuali problemi durante lo sviluppo e trovare soluzioni creative.
- Passione per i videogiochi: il game designer deve infine avere una grande passione per i videogiochi e per la creazione di nuove esperienze di gioco.

Durata del Corso 21 ore (divise in moduli)

Modulo 1: Introduzione a Unreal Engine 5 (4 ore)

- Presentazione del software Unreal Engine 5 e delle sue caratteristiche principali.

- Installazione e configurazione dell'ambiente di sviluppo.
- Panoramica dell'interfaccia utente e dei principali strumenti di lavoro.

Modulo 2: Concetti Fondamentali di Creazione di Ambienti e introduzione a Quixel Bridge (4 ore)

- Concetti base di design di livelli e scenografie videoludiche.
- Utilizzo delle mesh e dei materiali per creare ambienti realistici.
- Illuminazione e rendering: tecniche per ottenere effetti visivi di alta qualità.
- Presentazione di Quixel Bridge e della sua libreria di asset 3D.
- Navigazione e ricerca all'interno della libreria Bridge.
- Download e importazione degli asset nella scena di Unreal Engine 5.

Modulo 3: Integrare Quixel Bridge in Unreal Engine 5 (4 ore)

- Procedure per importare gli asset Bridge in Unreal Engine 5.
- Ottimizzazione degli asset per prestazioni ottimali.
- Utilizzo degli asset Bridge per creare ambienti dettagliati e realistici.

Modulo 4: Creazione di una Scenografia Videoludica (4 ore)

- Progettazione di una scenografia videoludica utilizzando gli asset Bridge.
- Implementazione di elementi interattivi e funzionalità di gioco all'interno della scenografia.
- Testing e ottimizzazione della scenografia per garantire una buona esperienza utente.

Modulo 5: Presentazione dei Progetti e Conclusioni (5 ore)

- Presentazione dei progetti realizzati dagli studenti durante il corso.
- Discussione sulle sfide incontrate e sulle soluzioni adottate.
- Conclusioni e prospettive future sull'utilizzo di Unreal Engine 5 e Quixel Bridge nel settore del game development.

D) LABORATORIO DI GRAPHIC DESIGN - Comunicare con segni, colori e illustrazioni digitali

OBIETTIVI SPECIFICI:

1. Ricercare e analizzare modelli di comunicazione pubblicitaria relativi a prodotti sui media tradizionali e sul web.
2. Progettare una comunicazione visiva multiforme che spazia dalla grafica tradizionale alle nuove forme espressive digitali.
3. Conoscere le modalità di costruzione dell'immagine digitalizzata.
4. Elaborare messaggi pubblicitari con l'utilizzo di tecnologie diverse di realizzazione e diffusione.
5. Applicare un metodo di lavoro progettuale per un lavoro autonomo e personalizzato.
6. Utilizzare software specifico di settore Adobe Illustrator e Adobe Photoshop.

COMPETENZE ATTESE:

1. Competenze di base nell'uso dei principali software grafici.
2. Applicare le regole compositive attraverso metodologie operative corrette.
3. Produrre il file con le necessarie caratteristiche ai fini della produzione finale su stampa o sul web.
4. Cogliere le relazioni tra i diversi linguaggi e tecnologie.
5. Progettare prodotti pubblicitari per differenti tipologie di media.
6. Elaborare messaggi pubblicitari con l'utilizzo di tecnologie diverse di realizzazione e diffusione.

7. Sviluppare idee creative e propositive
8. Lavorare seguendo la propria visione del futuro
9. Sfruttare al meglio idee e opportunità.
10. Credere in sé stessi e continuare a crescere

Bisogni formativi

- Avvicinare gli studenti alle molteplici forme espressive dell'Arte
- Sviluppare negli studenti una maggiore responsabilità verso i traguardi educativi
- Orientare gli alunni rendendoli consapevoli delle loro difficoltà e delle loro potenzialità
- Promuovere il massimo coinvolgimento stimolando la conoscenza dei propri talenti

ATTIVITA' - Corso Laboratoriale - Destinatari: alunni delle classi prime, seconde, terze e quarte -
IISS Rosa Luxemburg **Durata corso:** 21 ore (7 incontri da 3 ore) -

Argomenti

L'obiettivo del corso è quello di realizzare illustrazioni grafiche animate accattivanti per comunicare messaggi attuali e innovativi. Si utilizzeranno effetti grafici per raccontare ed emozionare. Grazie a mirate azioni di peer tutoring tra gli alunni, si imparerà a collaborare e progettare, ma soprattutto verranno sperimentati i talenti di ognuno al fine di costruire il progetto di vita di ogni partecipante.

MODULI

Modulo 1

Cos'è un'immagine vettoriale

Interfaccia grafica del software Adobe Illustrator

Esercitazione laboratoriale: costruzione di un'immagine vettoriale

Modulo 2

Cos'è un'immagine raster

Interfaccia grafica del software Adobe Photoshop

Esercitazione laboratoriale: creazione di effetti artistici - Fusione dei livelli

Modulo 3

L'illustrazione grafica: principali tecniche di rappresentazione

Fase di progettazione - Rough

Creazione di un personaggio in stile illustrativo grafico

Modulo 4

Elaborazione del progetto - Layout

Fase di elaborazione digitale

Costruzione del personaggio grafico in vettoriale

Studio dei vari livelli di progetto

Modulo 5

Fase di animazione – Finish layout

Time line di Photoshop

Animazione per fotogrammi con Photoshop

Esercitazione laboratoriale

Modulo 6

Animazione del personaggio o dell'illustrazione grafica scelta

Modulo 7

Fase di esportazione

Esportazione file per il web

Esportazione file per la stampa

PROFILO ESPERTO: GRAPHIC DESIGN E ANIMAZIONE

L'esperto richiesto dovrà avere competenze nella progettazione grafica per prodotti destinati alla stampa e al web. Dalla progettazione grafica vettoriale si procederà a creare illustrazioni digitali animate per il web.

*Esperto nella progettazione e realizzazione di **animazioni grafiche** fondamentali sia nel mondo della comunicazione grafica che nell'ampia rete del web. Verranno approfondite le grandi potenzialità dei software Adobe Illustrator e Adobe Photoshop.*

titolo di studio:

- Diploma di Istruzione Secondaria Superiore di Tecnico Grafico Pubblicitario o Istituto d'Arte
- Diploma Accademico in Decorazione o Grafica
- Diploma Accademico di Secondo Livello in Grafica

competenze professionali:

- Saper progettare e realizzare prodotti grafici e illustrazioni grafiche;
- Saper realizzare prodotti grafici animati per diverse tipologie di media;
- Saper realizzare illustrazioni vettoriali animate
- Comprendere e sviluppare una metodologia finalizzata all'elaborazione di illustrazioni digitali
- Capacità di utilizzo di software grafici specifici: Adobe Illustrator e Adobe Photoshop;
- Approfondire la tecnica illustrativa grafica attraverso i software Adobe Photoshop e Adobe Illustrator

E) POTENZIAMENTO COMPETENZE L2 corso di lingua inglese per l'acquisizione delle competenze relative al livello B1 del CEFR

OBIETTIVI SPECIFICI:

1. Promuovere la crescita culturale sviluppando la consapevolezza della lingua come strumento di comunicazione
2. Migliorare le competenze nelle quattro abilità linguistiche del Reading, Writing, Listening and Speaking
3. Valorizzare gli alunni che si distinguono per capacità e predisposizione nella lingua inglese.
4. Sviluppare e innalzare le competenze comunicative che trovano riscontro nell'uso reale, pratico e comunicativo della lingua inglese.
5. Offrire agli alunni la possibilità di acquisire competenze linguistiche in lingua inglese esplicitate dal CEFR per, eventualmente, conseguire una certificazione riconosciuta a livello internazionale spendibile in campo accademico e lavorativo
6. Potenziare il senso di autostima e sviluppare un'attitudine positiva nei confronti di altri popoli e di altre culture
7. Migliorare l'offerta formativa garantendo agli alunni di vivere pienamente la propria condizione di cittadini europei
8. Consolidare le strutture linguistiche e comunicative corrispondenti al livello B1 del CEFR

COMPETENZE ATTESE relative a ciascuna abilità:

1. READING: Gli alunni devono dimostrarsi in grado di

- Comprendere avvisi pubblici e cartelli ufficiali;
- Leggere brevi testi contenenti informazioni concrete su argomenti che affrontano normalmente a scuola, a lavoro, nel tempo libero e dimostrare di comprenderne il significato;

- Comprendere le strutture linguistiche usate per esprimere i concetti di tempo, spazio, possesso, ecc

2. WRITING: devono dimostrare di:

- Saper fornire informazioni, riportare avvenimenti e descrivere persone, oggetti luoghi e situazioni, esprimere opinioni ecc.
- Scrivere correttamente utilizzando il lessico noto in contesti diversi e produrre variazioni su semplici frasi.

3. LISTENING:

- Comprendere e reagire ad annunci ufficiali, dimostrare di capire essenzialmente brevi frasi informative e compiere identificazioni basandosi su di esse o estrarre informazioni concrete (orari,date, ecc) da testi orali;
- capire il senso generale di un dialogo e le intenzioni degli interlocutori

4. SPEAKING:

- L'alunno deve essere in grado di esprimersi in modo da realizzare le funzioni previste nel PET, in situazioni che simulano situazioni di autentica comunicazione
- Deve essere in grado di partecipare attivamente a situazioni comunicative, di comprendere domande e compiti assegnati e di reagire in maniera appropriata.
- Descrivere esperienze e avvenimenti, sogni, speranze, ambizioni.
- Esporre e spiegare opinioni e progetti.

Bisogni formativi

- Motivazione a lungo termine per l'apprendimento.
- Valorizzazione delle proprie attitudini e potenzialità.
- Personalizzazione dei percorsi di apprendimento.
- Acquisizione di competenze linguistiche certificabili e spendibili nel mondo del lavoro
- Sviluppo negli studenti di una maggiore responsabilità verso i traguardi educativi
- Orientamento degli alunni verso la consapevolezza delle loro difficoltà e delle loro potenzialità
- Supporto motivazionale per una maggiore autostima

ATTIVITA'

Corso Laboratorio - Destinatari: alunni delle classi prime, seconde, terze, quarte - IISS Rosa Luxemburg
Durata corso: MODULO di 21 ore, min.9 alunni

Argomenti

L'obiettivo del corso è quello di fornire agli alunni gli strumenti linguistici e comunicativi di livello B1 in lingua inglese al fine di comprendere i punti chiave di argomenti familiari che riguardano la scuola, il tempo libero ecc. Sapersi muovere con disinvoltura in situazioni che possono verificarsi mentre si viaggia nel paese di cui si parla la lingua. L'alunno, al termine del corso, sarà in grado di produrre un testo semplice relativo ad argomenti che siano familiari o di interesse personale; di esprimere esperienze ed avvenimenti, sogni, speranze e ambizioni e di spiegare brevemente le ragioni delle sue opinioni e dei suoi progetti. Gli alunni, inoltre, impareranno anche a collaborare e progettare, ma soprattutto inizieranno a sperimentare i propri talenti al fine di costruire il proprio progetto di vita.

MODULO 1

9 incontri da 2h + 1 incontro da 3

- Approccio alle fasi di preparazione per l'acquisizione delle competenze B1
- Placement Test
- Attività di vocabulary e grammar e communicative functions

- Individuazione di ciascuna abilità da consolidare.
- Avvio attività di potenziamento di reading listening, speaking, writing
- Pratica con attività di pair works e group works relative alle quattro abilità
- Lavoro di studio personalizzato anche con il supporto di mezzi multimediali.
- Attività di ascolto e comprensione, spoken interaction, produzione di elaborati scritti.
- Attività di vocabulary e grammar e communicative functions
- Individuazione di ciascuna abilità da consolidare.
- Prosecuzione di attività di potenziamento di reading listening, speaking, writing
- Pratica con attività di pair works e group works relative alle quattro abilità
- Potenziamento delle attività di ascolto e comprensione, spoken interaction, produzione di elaborati scritti.
- Consolidamento di vocabulary e grammar e communicative functions
- Prosecuzione di attività di potenziamento di reading listening, speaking, writing
- Pratica con attività di pair works e group works relative alle quattro abilità
- Test finale

PROFILO ESPERTO:

Madrelingua di lingua inglese con comprovata esperienza di insegnamento in corsi di preparazione alle certificazioni linguistiche CAMBRIDGE ENGLISH/IELTS di livello B1/B2 del CEFR negli ultimi 6 anni. Esperienza in metodologie innovative, creative e motivanti, per la promozione delle competenze linguistiche e comunicative di livello B1/B2

titolo di studio:

1. corso di studi e conseguimento di relativi titoli (dalla primaria di primo grado al diploma di laurea) nel Paese straniero la cui lingua è oggetto del percorso formativo;
2. corso di studi e conseguimento di relativi titoli (dalla primaria di primo grado al diploma) nel Paese straniero la cui lingua è oggetto del percorso formativo e di essere in possesso di laurea anche conseguita in un Paese diverso da quello in cui è stato conseguito il diploma.

Nel caso di cui al punto 2., la laurea deve essere, obbligatoriamente, accompagnata da certificazione coerente con il “Quadro comune europeo di riferimento per le lingue” rilasciata da uno degli Enti Certificatori riconosciuti internazionalmente. Per i percorsi formativi finalizzati al raggiungimento della certificazione B1 e B2 del Framework europeo l’esperto deve essere in possesso di una Certificazione di livello C2

competenze professionali:

L’esperto deve essere in grado di

- curare la progettazione esecutiva delle attività in collaborazione con le altre figure coinvolte nel progetto, nonché la gestione di tali attività comprensive delle verifiche degli apprendimenti, della valutazione e della certificazione degli esiti,
- promuovere l'utilizzo della peer education e del cooperative learning come strategia di insegnamento/apprendimento;
- utilizzare un approccio di tipo laboratoriale integrato al lavoro d'aula;

F) POTENZIAMENTO COMPETENZE L2 corso di lingua inglese per l'acquisizione delle competenze relative al livello B1 del CEFR

OBIETTIVI SPECIFICI:

1. Promuovere la crescita culturale sviluppando la consapevolezza della lingua come strumento di comunicazione
2. Migliorare le competenze nelle quattro abilità linguistiche del Reading, Writing, Listening and Speaking
3. Valorizzare gli alunni che si distinguono per capacità e predisposizione nella lingua inglese.
4. Sviluppare e innalzare le competenze comunicative che trovano riscontro nell'uso reale, pratico e comunicativo della lingua inglese.
5. Offrire agli alunni la possibilità di acquisire competenze linguistiche in lingua inglese esplicitate dal CEFR per, eventualmente, conseguire una certificazione riconosciuta a livello internazionale spendibile in campo accademico e lavorativo
6. Potenziare il senso di autostima e sviluppare un'attitudine positiva nei confronti di altri popoli e di altre culture
7. Migliorare l'offerta formativa garantendo agli alunni di vivere pienamente la propria condizione di cittadini europei
8. Consolidare le strutture linguistiche e comunicative corrispondenti al livello B1 del CEFR

COMPETENZE ATTESE relative a ciascuna abilità:

1. READING: Gli alunni devono dimostrarsi in grado di

- Comprendere avvisi pubblici e cartelli ufficiali;
- Leggere brevi testi contenenti informazioni concrete su argomenti che affrontano normalmente a scuola, a lavoro, nel tempo libero e dimostrare di comprenderne il significato;
- Comprendere le strutture linguistiche usate per esprimere i concetti di tempo, spazio, possesso, ecc

2. WRITING: devono dimostrare di:

Saper fornire informazioni, riportare avvenimenti e descrivere persone, oggetti luoghi e situazioni, esprimere opinioni ecc.

Scrivere correttamente utilizzando il lessico noto in contesti diversi e produrre variazioni su semplici frasi.

3. LISTENING:

- Comprendere e reagire ad annunci ufficiali, dimostrare di capire essenzialmente brevi frasi informative e compiere identificazioni basandosi su di esse o estrarre informazioni concrete (orari,date, ecc) da testi orali;
- capire il senso generale di un dialogo e le intenzioni degli interlocutori

4. SPEAKING:

- L'alunno deve essere in grado di esprimersi in modo da realizzare le funzioni previste nel PET, in situazioni che simulano situazioni di autentica comunicazione
- Deve essere in grado di partecipare attivamente a situazioni comunicative, di comprendere domande e compiti assegnati e di reagire in maniera appropriata.
- Descrivere esperienze e avvenimenti, sogni, speranze, ambizioni.
- Esporre e spiegare opinioni e progetti.

Bisogni formativi

- Motivazione a lungo termine per l'apprendimento.
- Valorizzazione delle proprie attitudini e potenzialità.
- Personalizzazione dei percorsi di apprendimento.
- Acquisizione di competenze linguistiche certificabili e spendibili nel mondo del lavoro
- Sviluppo negli studenti di una maggiore responsabilità verso i traguardi educativi
- Orientamento degli alunni verso la consapevolezza delle loro difficoltà e delle loro potenzialità
- Supporto motivazionale per una maggiore autostima

ATTIVITA'

Corso Laboratoriale

Destinatari: alunni delle classi prime, seconde, terze, quarte - IISS Rosa Luxemburg **Durata corso:** MODULO di **21 ore, min.9 alunni**

Argomenti

L'obiettivo del corso è quello di fornire agli alunni gli strumenti linguistici e comunicativi di livello B1 in lingua inglese al fine di comprendere i punti chiave di argomenti familiari che riguardano la scuola, il tempo libero ecc. Sapersi muovere con disinvoltura in situazioni che possono verificarsi mentre si viaggia nel paese di cui si parla la lingua. L'alunno, al termine del corso, sarà in grado di produrre un testo semplice relativo ad argomenti che siano familiari o di interesse personale; di esprimere esperienze ed avvenimenti, sogni, speranze e ambizioni e di spiegare brevemente le ragioni delle sue opinioni e dei suoi progetti. Gli alunni, inoltre, impareranno anche a collaborare e progettare, ma soprattutto inizieranno a sperimentare i propri talenti al fine di costruire il proprio progetto di vita.

MODULO 1

9 incontri da 2h + 1 incontro da 3

- Approccio alle fasi di preparazione per l'acquisizione delle competenze B1
- Placement Test
- Attività di vocabulary e grammar e communicative functions
- Individuazione di ciascuna abilità da consolidare.
- Avvio attività di potenziamento di reading listening, speaking, writing
- Pratica con attività di pair works e group works relative alle quattro abilità
- Lavoro di studio personalizzato anche con il supporto di mezzi multimediali.
- Attività di ascolto e comprensione, spoken interaction, produzione di elaborati scritti.
- Attività di vocabulary e grammar e communicative functions
- Individuazione di ciascuna abilità da consolidare.
- Prosecuzione di attività di potenziamento di reading listening, speaking, writing
- Pratica con attività di pair works e group works relative alle quattro abilità
- Potenziamento delle attività di ascolto e comprensione, spoken interaction, produzione di elaborati scritti.
- Consolidamento di vocabulary e grammar e communicative functions
- Prosecuzione di attività di potenziamento di reading listening, speaking, writing
- Pratica con attività di pair works e group works relative alle quattro abilità
- Test finale

PROFILO ESPERTO:

Madrelingua di lingua inglese con comprovata esperienza di insegnamento in corsi di preparazione alle certificazioni linguistiche CAMBRIDGE ENGLISH/IELTS di livello B1/B2 del CEFR negli ultimi 6 anni. Esperienza in metodologie innovative, creative e motivanti, per la promozione delle competenze linguistiche e comunicative di livello B1/B2

titolo di studio:

1. corso di studi e conseguimento di relativi titoli (dalla primaria di primo grado al diploma di laurea) nel Paese straniero la cui lingua è oggetto del percorso formativo;
2. corso di studi e conseguimento di relativi titoli (dalla primaria di primo grado al diploma) nel Paese straniero la cui lingua è oggetto del percorso formativo e di essere in possesso di laurea anche conseguita in un Paese diverso da quello in cui è stato conseguito il diploma.

Nel caso di cui al punto 2., la laurea deve essere, obbligatoriamente, accompagnata da certificazione coerente con il “Quadro comune europeo di riferimento per le lingue” rilasciata da uno degli Enti Certificatori riconosciuti internazionalmente. Per i percorsi formativi finalizzati al raggiungimento della certificazione B1 e B2 del Framework europeo l’esperto deve essere in possesso di una Certificazione di livello C2

competenze professionali:

L’esperto deve essere in grado di

- curare la progettazione esecutiva delle attività in collaborazione con le altre figure
- coinvolte nel progetto, nonché la gestione di tali attività comprensive delle verifiche degli apprendimenti, della valutazione e della certificazione degli esiti,
- promuovere l'utilizzo della *peer education* e del *cooperative learning* come strategia di insegnamento/apprendimento;
- utilizzare un approccio di tipo laboratoriale integrato al lavoro d'aula;

G) Laboratorio di Teatro

Corso Laboratoriale Destinatari alunni di tutte le classi dell’IISS Rosa Luxemburg

Durata corso 21 ore (7 incontri da 3 ore)

Bisogni formativi

1. *Promuovere l’ascolto attivo*
2. *Favorire un atteggiamento ispirato alla cooperazione*
3. *Migliorare la comunicazione dei giovani*
4. *Favorire il pensiero divergente e creativo*
5. *Educare all’uso della voce e del corpo*
6. *Favorire le conoscenze delle potenzialità espressive del linguaggio e del corpo*
7. *Potenziare i linguaggi verbali e non verbali*
8. *Consolidare e favorire il coordinamento degli schemi motori di base*

Obiettivi formativi e di orientamento

1. Conoscere se stessi e le proprie emozioni per riconoscere le proprie potenzialità e rafforzare l’autostima
2. Migliorare la conoscenza e la comprensione dell’altro e del mondo
3. Saper individuare obiettivi e adottare strategie adeguate al loro raggiungimento
4. Sapersi confrontare con gli altri
5. Rispettare le regole
6. Sapersi relazionare con il gruppo dei pari e degli adulti

7. Saper interagire in un gruppo
8. Imparare a costruire e condividere un progetto lavorando in team
9. Saper assumere un atteggiamento responsabile nella costruzione di un percorso

Obiettivi specifici

1. Conoscere teoricamente e praticamente i metodi di ideazione e progettazione di un testo teatrale
2. Usare con consapevolezza il lessico delle emozioni
3. Saper applicare corrette strategie di ascolto
4. Cogliere le relazioni tra elementi verbali ed extraverbali
5. Scoprire e utilizzare in modo consapevole diverse forme di comunicazione (verbali e non)
6. Raccontare e/o descrivere in modo sufficientemente chiaro e coerente esperienze attraverso linguaggi e codici diversi
7. Rielaborare e interpretare contenuti letterari e/o iconici legati alle emozioni attraverso il linguaggio teatrale
8. Conoscere lo spazio scenico e le sue convenzioni
9. Capire i personaggi e la loro caratterizzazione
10. Comprendere il teatro come gioco che innesca i meccanismi dell'immaginazione

Competenze attese

- Saper riconoscere e decodificare le emozioni per sviluppare l'empatia
- Saper utilizzare la propria fisicità e gestualità come mezzo comunicativo per esprimere sé stessi ed entrare in relazione con l'altro.
- Saper utilizzare e combinare in modo consapevole e mirato codici diversi nella comunicazione;
- Sviluppare abilità percettive che consentano di affinare la propria capacità di osservazione;
- Acquisire elementi base di tecnica teatrale per migliorare e rendere più efficace la propria capacità comunicativa
- Saper applicare il pensiero creativo e divergente a partire dall'osservazione della realtà in contesti noti e non noti

ATTIVITA'

Uno dei problemi fondamentali dei nostri alunni, ma in generale della nostra società digitale globale, è legato alla comunicazione. Costantemente connessi, perdono le connessioni reali e la comunicazione si fa essenziale, risentendo sempre più dei mediatori simbolici impiegati nelle chat e sui social: emoticon, gif, ecc... Ma è ben noto che quando la comunicazione si impoverisce nascono incomprensioni, conflitti, e diventa peraltro difficile per ogni individuo rappresentare tutta la sfera delle emozioni e del sentimento.

Lo scopo di questa attività è proprio quello di educare i giovani alle emozioni attraverso l'esperienza di un laboratorio teatrale basato sull'improvvisazione che metta in contatto come sostiene Galimberti: "il cuore con la mente e la mente con il comportamento, e il comportamento con il riverbero emotivo che gli eventi del mondo incidono nel loro cuore. "

I giovani attraverso giochi, esercizi, improvvisazioni possono verificare quanto siano abili nel farsi capire, nel provare i mezzi più idonei per confrontarsi con gli altri. Nel gioco teatrale infatti, occorre che la comunicazione sia la più efficace, precisa e chiara possibile: una straordinaria palestra della comprensione. Essa consente loro di acquisire consapevolezza di quella sfera emotiva che spesso non riescono a decodificare e ad esprimere: le inibizioni sociali vengono meno e si liberano le energie creative, si liberano parole e gesti dalle trappole delle convenzioni e si recupera la pienezza di quel lessico delle emozioni dimenticato. Infine si impara l'ascolto, l'interazione e si calibra e ricalibra la comunicazione sino a quando l'azione teatrale non si completa. Il teatro promuove, inoltre, crescita personale e competenze orientative perché consente di sperimentare atteggiamenti nuovi, situazioni

mai sperimentate, di verificare una grande serie di possibilità. È la palestra della vita perché permette il training del cambiamento, perché attraverso giochi ed esercizi di improvvisazione è possibile capire se stessi, gli altri, la società, il mondo.

Utilizzando le più svariate tipologie del linguaggio espressivo proprie del percorso artistico, comunicativo e creativo, si guideranno i partecipanti alla conoscenza di sé, attraverso l'espressione corporea e la tecnica teatrale, seguendo il concetto che per meglio interpretare un personaggio (o una situazione) è necessario trovare dentro di noi quell'emozione o sensazione che ci accomuna.

Modulo 1: Conoscenza dell'io fisico come riscoperta della propria fisicità ed utilizzo della gestualità, dell'espressività corporea, dell'emozione, come mezzo comunicativo.

Modulo 2: Elementi di propedeutica al movimento scenico;

Modulo 3: Elementi di fonetica e dizione;

Modulo 4: Conoscenza del suono. Dare voce alle emozioni (voce della seduzione, voce della paura, il suono del richiamo, voce della persuasione...) e relativa rappresentazione di quante più forme la nostra voce e in grado di emettere;

Modulo 5: Ginnastica della percezione atta a sviluppare una costante attenzione a tutto quello che ci circonda e a quanto accade intorno al nostro mondo;

Modulo 6: Tecnica teatrale come forma di comunicazione, quindi necessita di apprendere un nuovo, ma nostro, modo di comunicare

Modulo 7: tecniche e prove di improvvisazione teatrale

PROFILO ESPERTO

Requisiti di ammissione

Titoli:

- Corsi di formazione specifici nell'ambito del teatro e della danza
- Corsi di formazione specifici in scrittura scenica e regia
- Pubblicazioni coerenti con il profilo richiesto

Competenze professionali:

1. Competenze in drammaturgia del movimento
2. Competenze in tecniche di recitazione
3. Competenze di tecniche di scrittura creativa.
4. Competenze di regia e messa in scena teatrale
5. Capacità di utilizzo di strumenti e strumentazioni tecniche specifici di settore
6. Competenze di scenotecnica ed illuminotecnica applicata allo spettacolo, ideazione scenografica e ideazione costumi teatrali.
7. Organizzazione di eventi in ambito teatrale
8. Collaborazione con enti pubblici legati al settore della formazione
9. Esperienze di direzione artistica all'interno di festival teatrali
10. Gestione di progetti in ambito scolastico
11. Esperienze di docenza in ambito scolastico

H) SHOOT4CHANGE

Corso Laboratoriale Destinatari: alunni delle classi I II III IV V - IISS Rosa Luxemburg - **Durata corso:** 21 ore (7 incontri da 3 ore)

SINTESI DEL CORSO

Lo scopo di questa iniziativa è quella di creare un Corso di Fotografia dove tecnica e creatività espressiva trovino un connubio perfetto. Non solo l'apprendimento del funzionamento della Macchina Fotografica ma anche l'imparare a guardare il mondo con occhi nuovi.

Gli occhi della Fotografia!

Mantenendo un equilibrio tra teoria e pratica, la finalità di questo corso è di portare gli allievi a una completa conoscenza ed a un corretto utilizzo dell'attrezzatura fotografica, nonché di costruire delle solide basi per una crescita artistica e professionale.

Si partirà cercando di familiarizzare al meglio con tutte le funzioni di cui dispongono le macchine fotografiche Reflex per poi approdare ad uno degli argomenti fondamentali nella base della tecnica fotografica: il corretto uso delle regole di composizione e di inquadratura, per ottenere fotografie di grande effetto.

Parte fondamentale del corso sarà la pratica sul campo mediante le 2 esterne fotografiche con il docente nella quale saranno approfonditi i temi principali del corso, con l'occasione di mettere in pratica quanto appreso attraverso la guida costante del docente.

L'obiettivo è quello di stimolare negli studenti interesse e curiosità nel settore della fotografia digitale.

OBIETTIVI SPECIFICI

- 1) Conoscere la struttura della macchina fotografica e delle parti che la compongono.
- 2) Eseguire operazioni tecniche di base relative a diversi ambiti del prodotto foto.
- 3) Riconoscere i principali supporti e formati fotografici e utilizzarli in funzione di specifiche esigenze.
- 4) Individuare le attrezzature in funzione dei linguaggi dell'immagine utilizzati nei diversi contesti produttivi.
- 5) Imparare a guardare e comunicare attraverso un obiettivo
- 6) Trasformare concetti astratti in rappresentazioni fotografiche.
- 7) Apprendere le basi tecniche, progettuali e comprendere come abbinarle alla propria sensibilità personale.
- 8) Fornire tutti gli strumenti teorici, pratici e metodologici affinché possa maturare un pensiero e uno sguardo critico e consapevole nel gestire tutte le fasi della progettazione fotografica.

COMPETENZE ATTESE

- 1) Saper applicare, a livello base, tecniche e tecnologie produttive del settore fotografico.
- 2) Saper applicare, a livello base, tecniche e tecnologie produttive del settore fotografico.
- 3) Saper cogliere il valore estetico e funzionale delle immagini.
- 4) Saper utilizzare metodi e procedure per la lettura delle immagini.
- 5) Acquisire sicurezza e facilità nella gestione dello strumento fotografico assumendo una maggiore consapevolezza tecnica e creativa.
- 6) Imparare a leggere il mondo attraverso uno sguardo capace di creare connessioni e offrire punti di vista alternativi.
- 7) Apprendere ad esprimere la propria visione della realtà attraverso il linguaggio della fotografia.

ATTIVITÀ DA SVOLGERE

1° Lezione: Composizione ed Inquadratura / Introduzione alla Visione Fotografica / Regola dei terzi / Linee Guida / Comprensione dello spazio in Fotografia / Comprensione del binomio tecnica-creatività in Fotografia / Esercizi Pratici.

2° Lezione: Introduzione alla sensibilità del sensore: ISO / Il bilanciamento del bianco e la temperatura colore / Gli obiettivi fotografici / Esercizi di comprensione in aula con macchine fotografiche.

3° Lezione: Introduzione ai sensori digitali ed ai loro formati / Guida alla scelta degli obiettivi / Il Diaframma e la profondità di campo / Esercizi di comprensione e settaggi della macchina fotografica in aula.

4° lezione: Il Tempo di scatto e l'Otturatore / L'istante decisivo in Fotografia / Guida alla corretta scelta del tempo di scatto in riferimento al mosso fotografico / L'esposizione fotografica: esposimetro e grigio medio / La corretta esposizione in Fotografia tra ISO, Diaframmi e Tempi di Scatto

5° Lezione: Esterna Pratica con il Docente / Esercizi di gruppo sui principali temi del corso / Approfondimenti pratici sul campo.

6° Lezione: Esterna Fotografica Finale con il Docente per accompagnare i partecipanti alla piena sicurezza di scatto in manuale. Ultime nozioni di Fotografia Pratica (modalità esposimetriche, messa a fuoco in movimento), bilanciamento degli aspetti visivi e tecnici nello scatto.

7° Lezione: Visione e analisi degli scatti realizzati durante il corso.

PROFILO ESPERTO “Fotografo”

REQUISITI DI AMMISSIONE

Titolo di studio specifico

Titoli culturali specifici

Esperienze lavorative nel settore

Partecipazione a progetti inerenti il profilo richiesto

Esperienza di docenza in materie affini a quella del corso

Esperienza professionale coerente con la materia del corso

Partecipazione PON - POR

I) CHE PIZZA!

Obiettivi specifici

1) Valorizzare e promuovere le tradizioni locali e regionali e nazionali per quanto riguarda il mondo della pizzeria.

2) Organizzare il processo produttivo assicurando il rispetto delle norme igienico sanitarie

3) Predisporre strumenti, attrezzature e macchine necessari alle diverse fasi di attività sulla base delle procedure previste e del risultato atteso

Competenze attese

1) SVILUPPO DI COMPETENZE PRATICHE:

- Sapere individuare i passaggi salienti della preparazione degli alimenti apportandovi le modifiche con le tecniche appropriate

- Saper maneggiare i prodotti e le attrezzature nel modo appropriato per ottenere il miglior risultato

- Sapere lavorare rispettando le norme igieniche fondamentali

2) RICERCA DI INGREDIENTI:

- riconoscere i prodotti tipici e i piatti tradizionali del territorio in cui si opera

3) capacità di sperimentare e creare nuove ricette utilizzando ingredienti diversi.

CREATIVITÀ E INNOVAZIONE:

- Affinare la percezione sensoriale per individuare le differenze nei prodotti simili
 - sperimentare con nuove combinazioni di ingredienti
- 4) ESPLORAZIONE CULTURALE:
- Sapere elaborare dei piatti semplici della tradizione locale
- 5) LAVORARE IN GRUPPO
- Saper collaborare e confrontarsi al fine di ottenere il risultato atteso.
- 6) AUTOVALUTAZIONE
- Saper riconoscere le proprie capacità, su cui contare, e i propri limiti da migliorare

Attività da svolgere:

1. *L'importanza della lievitazione e maturazione*
2. *Gestione degli impasti*
3. *Gli impasti e le loro idratazioni*
4. *La pizza*
5. *Le pizze ad alta idratazione*
6. *Impariamo a fare il pane*
7. *La rosticceria*

Profilo esperto:

- 1) Esperienze pregresse di formazione specifica.
- 2) Docenza in corsi di formazione specifici delle discipline enogastronomiche.
- 3) Docenza in corsi di formazione specifici nel settore della Pizzeria.

J) LE MANI IN PASTA

Obiettivi specifici

- 1) Valorizzare e promuovere le tradizioni locali e regionali individuando le nuove tendenze di filiera
- 2) Organizzare il processo produttivo assicurando il rispetto delle norme igienico sanitarie
- 3) Predisporre strumenti, attrezzature e macchine necessari alle diverse fasi di attività sulla base delle procedure previste e del risultato atteso

Competenze attese

- 1) SVILUPPO DI COMPETENZE PRATICHE:
 - Sapere individuare i passaggi salienti della preparazione degli alimenti apportandovi le modifiche con le tecniche appropriate
 - Saper maneggiare i prodotti e le attrezzature nel modo appropriato per ottenere il miglior risultato
 - Sapere lavorare rispettando le norme igieniche fondamentali
- 2) RICERCA DI INGREDIENTI:
 - riconoscere i prodotti tipici e i piatti tradizionali del territorio in cui si opera
 - capacità di sperimentare e creare nuove ricette utilizzando ingredienti diversi.
- 3) CREATIVITÀ E INNOVAZIONE:
 - Affinare la percezione sensoriale per individuare le differenze nei prodotti simili
 - sperimentare con nuove combinazioni di ingredienti
- 4) ESPLORAZIONE CULTURALE:
 - Sapere elaborare dei piatti semplici della tradizione locale
- 5) LAVORARE IN GRUPPO
 - Saper collaborare e confrontarsi al fine di ottenere il risultato atteso.

- 6) AUTOVALUTAZIONE
- Saper riconoscere le proprie capacità, su cui contare, e i propri limiti da migliorare

Attività da svolgere:

1. *Pasta fresca: Orecchiette e strascinate*
2. *Pasta all'uovo: Tagliatelle e pasta ripiena*
3. *Gli impasti di base: choux e frolla*
4. *Gli impasti di base: pan di Spagna e creme*
5. *I risotti: Semplici ed innovativi*
6. *I secondi piatti: Le carni*
7. *I secondi piatti: Il pesce.*

Profilo esperto:

- Diploma Tecnico dei servizi ristorativi dell'Enogastronomia
- Esperienze pregresse di formazione specifica.
- Docenza specifica delle discipline enogastronomiche.

K) LE DOLCI CHICCHE

Obiettivi specifici

- 1) Valorizzare e promuovere le tradizioni locali e regionali individuando le nuove tendenze di filiera
- 2) Organizzare il processo produttivo assicurando il rispetto delle norme igienico sanitarie
- 3) Predisporre strumenti, attrezzature e macchine necessari alle diverse fasi di attività sulla base delle procedure previste e del risultato atteso

Competenze attese

- 1) SVILUPPO DI COMPETENZE PRATICHE:
 - Sapere individuare i passaggi salienti della preparazione degli alimenti apportandovi le modifiche con le tecniche appropriate
 - Saper maneggiare i prodotti e le attrezzature nel modo appropriato per ottenere il miglior risultato
 - Sapere lavorare rispettando le norme igieniche fondamentali
- 2) RICERCA DI INGREDIENTI:
 - riconoscere i prodotti tipici e i piatti tradizionali del territorio in cui si opera
 - capacità di sperimentare e creare nuove ricette utilizzando ingredienti diversi.
- 3) CREATIVITÀ E INNOVAZIONE:
 - Affinare la percezione sensoriale per individuare le differenze nei prodotti simili
 - sperimentare con nuove combinazioni di ingredienti
- 4) ESPLORAZIONE CULTURALE:
 - Sapere elaborare dei piatti semplici della tradizione locale
- 5) LAVORARE IN GRUPPO
 - Saper collaborare e confrontarsi al fine di ottenere il risultato atteso.
- 6) AUTOVALUTAZIONE
 - Saper riconoscere le proprie capacità, su cui contare, e i propri limiti da migliorare

Attività da svolgere:

- La pasta bigne realizzazione dei bignè, profiterole al cioccolato, alla nocciola e con crema chantilly
- La pasta frolla realizzazione di crostata alle mele, crostata con cuore morbido alla nutella,
- Il pan di Spagna torta di compleanno, torta saint Honorè alla milanese
- La pasta sfoglia la torta millefoglie
- Le mousse bavarese al caffè, e la mousse al cioccolato
- I dolci lievitati pan goccioli, e babà al rum

I frollini e dolci da colazione frollini al sacchetto, ovis molis, e torta margherita.

Profilo esperto:

- Diploma Tecnico dei servizi ristorativi dell'Enogastronomia
- Esperienze pregresse di formazione specifica.
- Docenza specifica delle discipline enogastronomiche.

L) “Arte, colore e innovazione”

Il progetto mira a favorire una maggiore integrazione sociale e culturale tra gli studenti dell'istituto nonché a sviluppare una sana consapevolezza di sé, potenziare le capacità relazionali utilizzando il canale comunicativo dell'arte visiva e manuale

L'Artista Muralista: chi è e di cosa si occupa

L'Artista Muralista specializzato in arti grafiche di grandi dimensioni da realizzarsi in spazi aperti e pubblici, con conoscenze tecniche quali stencil, poster, spray art, e tecniche pittoriche specifiche in merito alla realizzazione di opere figurative murarie di grandi dimensioni. Competenza specifica nella gestione ed organizzazione del lavoro in equipe, progettazione e realizzazione in forma collettiva di opere murarie.

Tra le attività di competenza dell'artista muralista:

- Gestione delle diverse fasi di lavorazione
- Proposte di nuovi progetti grafici
- Gestione dei rapporti con i clienti e con i fornitori
- Preparazione e predisposizione delle opere da realizzare
- Controllo e pulizia delle attrezzature

Competenze tecniche richieste

- Conoscenza e padronanza delle tecniche di produzione e realizzazione di murali
- Capacità di realizzare opere di grandi dimensioni
- Utilizzo di metodi e tecnologie specifiche in ogni fase di lavorazione
- Conoscenza degli elementi di sicurezza
- Conoscenza delle attrezzature specifiche
- Doti organizzative e comunicative
- Precisione e cura per i dettagli

Caratteristiche personali e attitudini

- Capacità organizzative
- Cooperazione e lavoro di gruppo
- Capacità di risoluzione dei problemi
- Autonomia
- Capacità di programmare e pianificare le attività

- Autocontrollo/resistenza allo stress
- Flessibilità/versatilità
- Spirito d’iniziativa
- Manualità
- Resistenza fisica
- Creatività

Titoli richiesti

- Attività continuativa nel settore
- Esperienze pregresse di formazione specifica
- Formazione specifica nel settore arte muraria, arte pubblica, progettazione e realizzazione di arte muraria in forma collettiva con comunità scolastiche
- Esperienze Laboratoriali somministrate a giovani in età scolare

M) “Terra mia che passione”

Il progetto mira a favorire una maggiore integrazione sociale e culturale tra gli studenti dell'istituto nonché a sviluppare una sana consapevolezza di sé, potenziare le capacità relazionali utilizzando il canale del lavoro manuale, progettuale e di lungimiranza

Agronomo e/o Vivaista e/o Giardiniere

Il dottore in agronomia è una figura professionale specializzata in tecniche di coltivazione contemporanee. È un esperto che ha il compito di intervenire a tutto tondo su operazioni in relazione al campo agricolo.

Tra le attività di competenza dell’Agronomo:

- interventi sulla produzione agricola;
- indicazioni sulla produzione agroalimentare;
- servizi in ambito rurale ed urbano;
- impatto ambientale dell’azione agricola sul territorio circostante;
- aspetti economici e progettuali;
- accesso a finanziamenti statali;
- assistenza a azienda ed enti pubblici che si occupano di coltivazione e vendita di prodotti alimentari;
- consulenza su tecniche di coltivazione più adatte;
- gestione di aziende agricole;
- Intervento diretto in campo

Competenze tecniche richieste

- Conoscenza e padronanza delle tecniche di produzione e realizzazione di giardini e orti
- Utilizzo di metodi e tecnologie specifiche in ogni fase di lavorazione
- Conoscenza degli elementi di sicurezza
- Conoscenza delle attrezzature specifiche
- Doti organizzative e comunicative
- Precisione e cura per i dettagli

Caratteristiche personali e attitudini

- Capacità organizzative

- Cooperazione e lavoro di gruppo
- Capacità di risoluzione dei problemi
- Autonomia
- Capacità di programmare e pianificare le attività
- Autocontrollo/resistenza allo stress
- Flessibilità/versatilità
- Spirito d’iniziativa
- Manualità
- Resistenza fisica
- Creatività

Titoli richiesti

- Attività continuativa nel settore
- Esperienze pregresse di formazione specifica
- Formazione specifica nel settore Agricolo, progettazione e realizzazione di giardini o orti didattici in forma collettiva con comunità scolastiche

Modalità di presentazione della candidatura.

Tutti coloro i quali sono interessati, dovranno avere i requisiti necessari per lo svolgimento delle attività per le quali richiedono l’incarico.

Presenteranno domanda di partecipazione, servendosi, a pena di nullità, esclusivamente **dell’allegato 1** (una per ogni disciplina richiesta), **in carta semplice o via email agli indirizzi PEO bais033007@istruzione.it o PEC bais033007@pec.istruzione.it entro e non oltre le ore 13.30 del 28 marzo 2024**, allegando il **curriculum vitae esclusivamente in formato europeo** e una copia del medesimo Curriculum vitae con dati personali oscurati (codice fiscale, data di nascita, contatti, indirizzo, firma in calce), fotocopia di un documento di identità in corso di validità e tutta la documentazione che riterranno opportuna.

La domanda dovrà avere per oggetto **“Avviso selezione esperti Progetto CRAETTIVAMENTI – edizione...(specificare)”**. Non farà fede il timbro dell’ufficio postale accettante; la domanda pervenuta in ritardo non sarà presa in considerazione. Resta inteso che il rischio della mancata consegna della stessa nei termini su indicati resta a carico del partecipante.

Nella domanda di partecipazione il candidato dovrà dichiarare sotto la propria responsabilità:

- cognome e nome luogo e data di nascita
- residenza e recapito telefonico codice fiscale
- professione
- l’idoneità fisica all’incarico
- di godere dei diritti civili e politici
- di non aver riportato condanne penali né procedimenti penali in corso di non essere stato destituito da una pubblica amministrazione
- titoli culturali e di studio specifici attinenti alle professionalità previste comprovata e documentata esperienza lavorativa maturata nel settore richiesto;
- essere in regola con tutti gli obblighi di legge in materia fiscale.

Modalità di affidamento dell’incarico

L’aggiudicazione avverrà anche in presenza di una sola candidatura per ciascun corso osservando la seguente tempistica:

- ✓ aggiudicazione provvisoria in favore del concorrente come da relativa graduatoria che verrà pubblicata sul sito internet istituzionale, avverso la quale sarà possibile esperire reclamo al Dirigente Scolastico entro 15 giorni dalla stessa pubblicazione, così come previsto dal comma 7, art. 14, del DPR 8/3/1999, n° 275 e successive modificazioni;
- ✓ trascorsi detti termini ed esaminati eventuali reclami presentati, si procederà alla pubblicazione della graduatoria definitiva mediante le modalità di cui sopra ed alla contestuale aggiudicazione definitiva;
- ✓ sia il presente Avviso che i successivi atti saranno pubblicati sul sito istituzionale della scuola.

L'aggiudicazione definitiva vincola il concorrente fino alla stipulazione del contratto.

L'invito alla stipulazione del contratto perfeziona il vincolo contrattuale ed è irrevocabile e immodificabile, pena decadenza del diritto all'aggiudicazione medesima.

L'Istituzione Scolastica, si riserva, comunque, la facoltà di non procedere ad alcun affidamento, qualora la proposta non sia ritenuta idonea, senza che per questo possa sollevarsi eccezione o pretesa alcuna da parte del partecipante.

L'Istituzione scolastica si riserva di attivare più edizioni (attività) attingendo dalla graduatoria redatta; in tal caso saranno affidati gli incarichi a scorrimento di ogni singola graduatoria o in caso di unica candidatura all'esperto individuato.

Criteri di selezione

La selezione avverrà ai sensi degli art. 43 e 44 del DECRETO 28 agosto 2018, n. 129 **Regolamento recante istruzioni generali sulla gestione amministrativo-contabile delle istituzioni scolastiche**, ove disciplina le norme relative al conferimento dei contratti di prestazione d'opera per l'arricchimento dell'offerta formative.

L'istituto, effettuerà la valutazione comparativa delle disponibilità, tenendo conto dei titoli posseduti, della natura didattica della prestazione richiesta e dell'esigenza di un pieno rapporto di collaborazione fra Istituzione scolastica, tutor, esperti e consigli di classe.

Saranno esclusi dalla valutazione coloro che abbiano ricevuto valutazione negativa sulla propria attività di esperto presso questo Istituto.

La selezione avverrà ai sensi dell'art. 43 del D.M. 28 agosto 2018, n. 129 - Regolamento concernente le "Istruzioni generali sulla gestione amministrativo-contabile delle istituzioni scolastiche" e della delibera del Consiglio di Istituto relativa ai criteri previsti dal citato art. 443 del D.M. 129.

La valutazione comparativa delle disponibilità sarà effettuata tenendo conto dei titoli posseduti, delle esigenze del modulo, della natura didattica della prestazione richiesta e dell'esigenza di un pieno rapporto di collaborazione fra Istituzione scolastica, tutor, figure di supporto ed esperti.

L'Istituto redigerà una valutazione motivata relativa alle scelte operate, tenendo conto dei seguenti criteri, applicati in stretta congruenza con obiettivi e attività previsti dal modulo in oggetto:

	TITOLI	PUNTI
	Attività professionale	
1	Esperienza professionale specifica nel settore: <ul style="list-style-type: none"> • Attività continuativa: 5 punti per anno • Prestazioni free-lance: 1 punto per ogni prestazione attestata 	<i>Il punteggio complessivo sarà dato dalla somma fra il punteggio per Attività continuativa e quello per Prestazioni freelance</i>
2	Pregresse esperienze di collaborazione in progetti affini (presso scuole, Enti, Associazioni ecc.)	n. 2 (per ogni progetto di min. 20 ore)
	Formazione	
3	Master di specializzazione professionale nel settore	n. 4 per ogni master

4	Corsi di specializzazione professionale nel settore (min. 20 ore)	n. 3 per ogni corso
5	Laurea (coerente con il profilo richiesto)	n. 3
6	Diploma (coerente con il profilo richiesto)	n. 1

* considerando per *Anno di insegnamento* un periodo minimo di 180 gg. ottenuto sommando anche frazioni temporali diverse

Priorità di selezione

La procedura di selezione pubblica è rivolta, nell'ordine, a:

- 1) il personale interno alla scuola;
- 2) esperti esterni all'Amministrazione.

Saranno formulate n. 2 graduatorie la cui priorità è quella elencata precedentemente. Nello specifico si procederà prioritariamente all'affidamento degli incarichi al personale appartenente alla graduatoria n. 1 "personale interno alla scuola", nel caso di esaurimento della stessa si procederà all'affidamento alla graduatoria n. 2 "esperti esterni all'Amministrazione".

In caso di parità si procederà a valutare ulteriormente in modo preferenziale secondo il seguente criterio:

1. età (prevarrà il più giovane)

I candidati, nel presentare la propria disponibilità, accettano le suddette modalità di selezione e prendono atto che il criterio di individuazione dell'esperto si basa sulla scelta valutata dall'Istituto come più vantaggiosa ai fini progettuali senza riferimenti al costo più basso o a quantificazioni numeriche.

Informazioni generali

L'attribuzione di ogni incarico da parte dell'Istituto avverrà regolarmente anche in presenza di un solo curriculum per ciascun corso.

Con il candidato selezionato l'Istituto stipulerà un contratto di prestazione d'opera; il trattamento economico, compenso orario di **€ 79,00 lorde onnicomprensive**, previsto dal Piano Finanziario autorizzato, sarà corrisposto a completamento dell'attività e a seguito dell'effettivo accreditamento dei fondi da parte dei soggetti erogatori.

Le attività si svolgeranno, generalmente, in orario pomeridiano e/o in orario antimeridiano nei giorni di sospensione delle attività didattiche e, comunque, secondo un calendario – che sarà suscettibile di variazioni qualora esigenze dell'istituto dovessero richiederlo - tempestivamente comunicata agli esperti selezionati, i quali, si impegnano a partecipare ad incontri preliminari non retribuiti per la definizione operativa del progetto, alla partecipazione agli esami di fine percorso.

Gli esperti selezionati dovranno aggiornare periodicamente la documentazione richiesta e consegnare, al termine, una relazione sull'attività svolta, nonché inserire nella piattaforma di rendicontazione quanto di propria competenza.

Ai fini dell'individuazione dell'esperto e prima della sottoscrizione del relativo contratto di prestazione d'opera, il Dirigente Scolastico si riserva la facoltà di richiedere informazioni e documentazione integrativa alla domanda, anche oltre i termini di scadenza del bando.

I dipendenti della Pubblica Amministrazione interessati alla selezione dovranno essere autorizzati dal loro dirigente e la stipula del contratto sarà subordinata al rilascio di detta autorizzazione in forma scritta.

Il pagamento avverrà alla conclusione delle attività formative, in base alle percentuali di accreditamento dei fondi da parte del Ministero e al numero di ore di attività effettivamente svolte. A tal proposito gli aspiranti rinunceranno alla richiesta di interessi legali e/o oneri di alcun tipo per

eventuali ritardi nel pagamento, indipendenti dalla volontà di questa istituzione scolastica.

Trattamento dei dati

Tutti i dati personali di cui l'IISS "Rosa Luxemburg" venga in possesso in occasione dell'espletamento dei procedimenti selettivi saranno trattati ai sensi del D.Lvo. n.196/03 e delle normative vigenti.

La presentazione della domanda da parte del candidato implica il consenso al trattamento dei propri dati personali, compresi gli eventuali dati sensibili, a cura del personale assegnato all'Ufficio preposto alla conservazione delle domande ed all'utilizzo delle stesse per lo svolgimento della procedura di selezione.

Il titolare del trattamento dei dati è il Dirigente Scolastico il prof. Rocco Fazio.



Il RUP Dirigente Scolastico
Prof. Rocco Fazio

ALLEGATO 1

Avviso per il reclutamento di esperti/docenti per la realizzazione dei *PERCORSI FORMATIVI E LABORATORIALI CO-CURRICULARI A VALERE SUL PROGETTO* nell'ambito del progetto "CREATTIVAMENTI"

CNP: M4C1I1.4-2022-981-P-15801. CUP: C44D22002950006

Domanda di partecipazione

**AL DIRIGENTE SCOLASTICO
I.I.S.S. "Rosa Luxemburg"
Via Primocielo n.c.
70021 - Acquaviva delle Fonti**

Il/La sottoscritto/a

Cognome _____ Nome _____

Codice fiscale _____ Data di nascita _____

Sesso M F Luogo di Nascita _____ Prov _____

Comune di residenza _____

Prov. _____ Via _____ n. _____

C.A.P. _____ Telefono _____ Cell _____

e-mail _____

Titolo di studio: Laurea II Livello laurea I livello diploma

CHIEDE

- di essere ammesso/a a partecipare alla selezione per titoli indicata in oggetto relativamente alle seguenti edizioni (attività):

A tal fine, consapevole della responsabilità penale e della decadenza da eventuali benefici acquisiti - nel caso di dichiarazioni mendaci, non veritiere e di falsità degli atti ai sensi dagli artt. 75 e 76 del DPR nr. 445 del 28/12/2000 -

DICHIARA

sotto la propria responsabilità quanto segue:

- di essere cittadino/a _____
- di appartenere ad uno Stato membro dell'Unione Europea
- di essere in godimento dei diritti civili e politici
- di non aver riportato condanne penali e di non avere procedimenti penali in corso che impediscano, ai sensi delle vigenti disposizioni in materia, la costituzione del rapporto di lavoro con una pubblica amministrazione
oppure
- di avere riportato le seguenti condanne penali e/o di avere i seguenti procedimenti penali in corso: _____;
- di non essere stato destituito o dispensato dall'impiego presso una pubblica amministrazione;
- di aver compiuto il 18° anno di età;
- di non trovarsi in alcuna delle condizioni previste come causa di incapacità e/o incompatibilità per le assunzioni nel pubblico impiego;
- di possedere l'idoneità fisica all'incarico;
- di essere disponibile ad effettuare le proprie lezioni nelle giornate e nelle ore programmate nel calendario delle attività
- di essere in possesso dei seguenti titoli e servizi:

	Titoli richiesti	Titoli ed esperienze conseguite (dettagliare)	Totale
	Attività professionali		MAX 50 p.ti
1	Esperienza professionale specifica nel settore		
1.a	<i>Attività continuativa: 5 punti per anno (Max 7 esperienze)</i>	1. _____ 2. _____ 3. _____ 4. _____ 5. _____ 6. _____ 7. _____	___/35 p.ti
1.b	<i>Prestazioni free-lance: 1 punto per ogni prestazione attestata (Max 5 esperienze)</i>	1. _____ 2. _____ 3. _____ 4. _____ 5. _____	___/5p.ti
2.	Pregresse esperienze di collaborazione in progetti affini (presso scuole, Enti, Associazioni) <ul style="list-style-type: none"> • 2 punto per ogni prestazione attestata (Max 5 esperienze)	1. _____ 2. _____ 3. _____ 4. _____ 5. _____	___/10p.ti

	Formazione		Max 30 p.ti
3	Master di specializzazione professionale nel settore (max. 8 punti n. 4 punti master)	1. _____ 2. _____	___/8p.ti
4	Corsi di specializzazione professionale nel settore di min. 20 ore (max. 12 punti n. 3 punti per corso)	1. _____ 2. _____ 3. _____ 4. _____	___/12p.ti
5	Laurea (coerente con il profilo richiesto)	_____	___/6p.ti
6	Diploma (coerente con il profilo richiesto)	_____	___/4p.ti
	TOTALE		___/80 p.ti

Allega alla presente domanda CURRICULUM VITAE in formato europeo.

Allega, inoltre, i seguenti nr. titoli, suscettibili di valutazione, posseduti alla data di scadenza del termine utile per la presentazione della domanda di ammissione.

___|___ sottoscritt__ consente al trattamento dei propri dati, anche personali, ai sensi del D.Lvo 30/06/2003 n. 196, per le esigenze e le finalità dell'incarico di cui alla presente domanda.

Data: _____

(firma leggibile)