

## OGGETTO: AVVISO PUBBLICO PER LA SELEZIONE DI DOCENTI ESPERTI E TUTOR

Programma Nazionale “Scuola e Competenze” 2021-2027 – Obiettivo Specifico ESO4.6 – Avviso 81652-1, 23/05/2025, FSE+, Piano Estate 2025-2026 (Decreto del Ministero dell’Istruzione e del Merito n. 72 del 11/04/2024). Titolo del progetto: “San Tomaso Lab: Competenze per il Futuro che Abitiamo”; Codice CUP: D94D25001800007; Codice Progetto: ESO4.6.A4.A-FSEPN-EM-2025-343

Il Legale Rappresentante

### DETERMINA

#### Art. 1 – Oggetto

Di avviare una procedura di selezione, attraverso la valutazione comparativa di titoli, destinato prioritariamente al personale in servizio presso gli Istituti Scolastici Paritari “San Tomaso d’Aquino” ed in subordine:

- Al personale in servizio in altri istituti scolastici;
- A soggetti esterni.

per le seguenti azioni del progetto:

- **Titolo Progetto: “San Tomaso Lab: Competenze per il Futuro che Abitiamo”**
- **CUP: D94D25001800007**
- **Codice Progetto: ESO4.6.A4.A-FSEPN-EM-2025-343**

Tipologia Modulo	Titolo del Modulo e Descrizione	Figure Richieste	N. Ore
Competenze in materia di cittadinanza	<p><b>“Cittadini Attivi: Impegno e Conoscenza per la Legalità”</b></p> <p>Questo percorso di 30 ore, rivolto a 20 studenti del Liceo, è un viaggio intensivo nel cuore del nostro patto di convivenza civile. In un'epoca complessa, l'obiettivo del modulo è fornire agli studenti una "bussola etica": gli strumenti critici per comprendere a fondo i principi dello Stato di diritto e, al contempo, le dinamiche e le minacce della criminalità organizzata. Si tratta di un intervento cruciale per contrastare la dispersione che nasce dalla sfiducia e dal senso di impotenza, formando giovani cittadini che non subiscono passivamente la realtà, ma si sentono protagonisti attivi e responsabili nella promozione della legalità. Il percorso è stato progettato come un'immersione progressiva, che muove dalla teoria alla pratica, dalla conoscenza all'azione. La metodologia sarà interattiva e si avvarrà di un'importante alleanza con il territorio: l'apprendimento uscirà dall'aula per farsi esperienza viva attraverso l'incontro con le associazioni che operano sul campo e la visita ai luoghi della nostra memoria civica, per toccare con mano le storie e le conseguenze dei fenomeni studiati. Questo approccio sarà arricchito dal coinvolgimento, compatibilmente con le disponibilità, di testimoni diretti e figure esperte provenienti da università o istituzioni impegnate nella lotta alle mafie e alla corruzione. Il viaggio formativo partirà dalle fondamenta della nostra democrazia: lo studio della Costituzione italiana. Non verrà affrontata come un semplice testo normativo, ma come il racconto vivo dei valori e dei diritti per cui si è lottato. Da questa base di consapevolezza, gli studenti analizzeranno le sue antitesi, ovvero i fenomeni di criminalità organizzata. Attraverso l'analisi di casi studio, la visione di documentari e la ricostruzione storica dei fenomeni mafiosi, impareranno a decodificare le logiche di potere, il linguaggio e l'impatto devastante dell'illegalità sul tessuto sociale ed economico. La fase finale del modulo sarà dedicata a trasformare la conoscenza in competenza e impegno. Gli studenti, divisi in gruppi, saranno</p>	n. 1 Esperto e n. 1 Tutor	30

	incoraggiati a diventare essi stessi "ambasciatori di legalità", svolgendo ricerche e creando materiali multimediali per sensibilizzare i loro coetanei.		
Consapevolezza ed espressione culturale	<p align="center"><b>"Il Teatro al Liceo: Espressione e Allestimento Scenico"</b></p> <p>Questo modulo di 60 ore, rivolto a 20 studenti del Liceo, è concepito come un laboratorio di crescita personale e di inclusione, un percorso teatrale completo che culminerà nella messa in scena di uno spettacolo finale. Lungi dall'essere un semplice corso di recitazione, questo intervento è uno strumento strategico per contrastare la dispersione implicita, offrendo un potente canale di espressione e di successo formativo a studenti che possono faticare a trovare la propria voce nei percorsi curricolari tradizionali. Per garantire un'attenzione personalizzata e promuovere reali pari opportunità di accesso e partecipazione, il percorso è potenziato dalla presenza di una Figura Aggiuntiva. Questo professionista affiancherà l'Esperto e il Tutor per dedicare a ciascun partecipante un supporto individuale, finalizzato all'approfondimento o all'integrazione delle attività, superando eventuali difficoltà e valorizzando il potenziale di ognuno. Il processo creativo coinvolgerà attivamente gli studenti in ogni sua fase, trasformandoli da spettatori ad autori del proprio percorso. La fase di preparazione dei testi sarà un laboratorio di analisi critica e scrittura creativa. Esplorando drammaturgie classiche e contemporanee, o ideando testi originali, gli studenti non si limiteranno a studiare, ma impareranno a "smontare" e "ricostruire" le dinamiche narrative e i dialoghi. Questo processo affina il pensiero critico e l'empatia, ovvero la capacità di "mettersi nei panni dell'altro", competenza chiave per ogni cittadino consapevole. La creazione delle scenografie, dei costumi e delle luci diventerà un'esperienza concreta di problem-solving e project management. I partecipanti dovranno collaborare, progettare e realizzare con risorse definite, traducendo un'idea astratta in una realtà visiva. Questa fase è pensata per sviluppare la creatività e preziose competenze trasversali, promuovendo la socialità e il senso di responsabilità condivisa all'interno del gruppo. Attraverso esercizi di recitazione, improvvisazione e gestione dello spazio, gli studenti svilupperanno la presenza scenica, la gestione delle emozioni e l'ascolto del gruppo. La messa in scena finale non sarà solo l'esito di un percorso, ma un rito di passaggio: un momento di restituzione alla comunità scolastica che consolida l'autostima, la disciplina e la consapevolezza del proprio valore all'interno di un progetto collettivo. Questo modulo rappresenta un'opportunità unica per i nostri ragazzi di vivere un'esperienza formativa complessa, in cui l'espressione artistica diventa veicolo per sviluppare resilienza, competenze sociali e un più profondo senso di appartenenza alla comunità scolastica.</p>	Max. n. 2 Esperto e max. n. 2 Tutor	60
Consapevolezza ed espressione culturale	<p align="center"><b>"Progetto Teatrale Il Palcoscenico delle Emozioni"</b></p> <p>Questo modulo di 30 ore, pensato per un gruppo di 15 studenti della Scuola Secondaria di Primo Grado, è un laboratorio protetto per navigare il complesso universo delle emozioni e delle relazioni tipico della preadolescenza. Attraverso il linguaggio ludico ed esperienziale del teatro, il percorso si pone come un intervento mirato a prevenire le dinamiche di isolamento e la demotivazione che possono condurre alla dispersione scolastica. L'obiettivo è offrire ai ragazzi uno spazio sicuro per scoprire sé stessi, rafforzare l'autostima e costruire legami positivi con i compagni. Per garantire un'azione incisiva e un reale accesso paritario, il modulo è arricchito dalla presenza di una Figura Aggiuntiva. Questo supporto personalizzato è fondamentale per aiutare individualmente gli studenti a superare la timidezza, a gestire l'ansia da esposizione o a trovare la propria, unica voce espressiva, assicurando che nessuno si senta lasciato indietro. Il percorso è un viaggio alla scoperta di sé e degli altri, dove le competenze si sviluppano in modo integrato. Partendo da giochi ed esercizi specifici, gli studenti impareranno a usare il proprio corpo e la propria voce come potenti strumenti di comunicazione, acquisendo una maggiore sicurezza che va oltre il palcoscenico. Questa nuova consapevolezza fisica diventa la base per esplorare e mettere in scena le emozioni, aiutando i ragazzi a riconoscerle e a gestirle in modo più costruttivo. La comprensione di sé, a sua volta, potenzia le competenze relazionali: lavorare in gruppo per creare una scena o un piccolo spettacolo richiede ascolto reciproco, collaborazione e rispetto dei ruoli, rafforzando in modo significativo la coesione del gruppo. In questo contesto di fiducia, la creatività e l'immaginazione sono libere di fiorire, incoraggiando i ragazzi a</p>	Max. n. 2 Esperti e max. n. 2 Tutor	30

	ideare personaggi e storie che riflettono il loro mondo interiore. L'intero percorso culminerà in una rappresentazione finale, non tanto come saggio di abilità, ma come festa della creatività e della collaborazione, un momento di restituzione che celebra la crescita del gruppo e di ogni suo singolo componente. Questo modulo, quindi, non si limita a insegnare il teatro, ma lo utilizza come strumento per potenziare le competenze personali, sociali e la capacità di imparare a imparare, agendo come un pilastro fondamentale della nostra strategia di inclusione e di contrasto all'abbandono scolastico.		
Consapevolezza ed espressione culturale	<p align="center"><b>"La voce delle note"</b></p> <p>Il modulo è progettato per gli alunni della Scuola Primaria, per una durata complessiva di 30 ore. Il percorso intende utilizzare la musica come linguaggio universale per: promuovere l'inclusione e la socialità, favorendo l'aggregazione e la collaborazione all'interno del gruppo; sviluppare la consapevolezza e l'espressione culturale, educando all'ascolto e al rispetto delle tradizioni musicali di popoli diversi; potenziare le competenze personali e sociali, come la creatività, l'autostima e la capacità di lavorare insieme per un fine comune. La metodologia sarà interattiva e laboratoriale. Si incoraggerà l'esplorazione della voce, di semplici strumenti musicali e la scoperta del potenziale sonoro di oggetti di uso comune e materiali di riciclo, trasformando l'ambiente in un'orchestra creativa. L'obiettivo è valutare il processo di crescita e partecipazione di ciascun alunno. Si valuterà la crescente confidenza dell'alunno nell'usare la propria voce, la sua disponibilità a partecipare a giochi vocali e canti di gruppo, e la capacità di esplorare diverse sonorità ed espressioni. Si osserverà la curiosità e il rispetto nella manipolazione degli strumenti, la capacità di ascoltare il suono prodotto e di integrarlo in un contesto ritmico o melodico di gruppo. Si valuterà la capacità dell'alunno di applicare il pensiero divergente per immaginare e generare suoni da oggetti non convenzionali, la sua originalità nel proporre soluzioni sonore e la sua capacità di vedere il mondo circostante come fonte di ispirazione musicale. Mettendo in pratica quanto appreso, gli studenti collaboreranno per creare una breve e originale composizione musicale, che verrà presentata in una performance conclusiva. Questo momento finale rappresenterà la sintesi visibile e udibile delle competenze e della coesione sviluppate dal gruppo.</p>	n. 1 Esperto e n. 1 Tutor	30
Educazione motoria	<p align="center"><b>"Sulla cima del mondo"</b></p> <p>Il modulo "Sulla cima del mondo" è un percorso di 30 ore per 15 bambini della Scuola Primaria, progettato per insegnare loro, attraverso il gioco e l'avventura, che ogni sfida può essere superata e che ognuno può raggiungere la propria, personale "cima del mondo". In un'età fondamentale per la costruzione dell'autostima, l'obiettivo è agire in ottica di prevenzione primaria contro la disaffezione scolastica, dimostrando concretamente che l'impegno, la fiducia e la collaborazione portano a risultati gratificanti. Al contempo, il modulo mira a sviluppare le basi motorie e coordinative che sono il fondamento di ogni futura disciplina sportiva. La metodologia sarà interamente ludico-esperienziale, un'avventura in cui ogni gioco è una tappa della "scalata" verso la vetta. Le cacce al tesoro naturali e i percorsi sensoriali alleneranno l'equilibrio e l'agilità necessari per affrontare il cammino. L'attività centrale sarà l'introduzione all'arrampicata, svolta in totale sicurezza su piccole pareti naturali o attrezzate: qui i bambini impareranno a pianificare i movimenti, a fidarsi di sé stessi e dei compagni, sperimentando l'emozione unica di raggiungere un obiettivo. Anche le attività creative, come la costruzione con elementi naturali, rafforzeranno la coordinazione oculo-manuale e la capacità di risolvere problemi. Verranno costantemente proposti giochi che stimolano gli schemi motori di base (correre, saltare, lanciare, afferrare) in un contesto non competitivo e inclusivo. I giochi di squadra, in particolare, introdurranno in modo semplice e divertente i concetti di collaborazione, rispetto delle regole e sana competizione, elementi cardine di qualsiasi sport di squadra. Questo approccio garantisce una piena parità di accesso alla pratica motoria, permettendo a ogni bambino di sviluppare il proprio potenziale senza la pressione della performance e valorizzando il contributo di ciascuno. La valutazione, puramente formativa, osserverà non solo la partecipazione e la curiosità, ma anche il progressivo miglioramento delle capacità coordinative e della padronanza motoria di ogni bambino. Questo modulo, quindi, rappresenta un investimento fondamentale sul futuro dei nostri alunni. Fornisce loro sia le radici emotive e sociali per essere studenti sereni, sia l'"alfabeto del corpo" indispensabile</p>	n. 1 Esperto e n. 1 Tutor	30

	per potersi avvicinare, negli anni a venire, a qualsiasi pratica sportiva con maggiore sicurezza, competenza e piacere.		
Educazione motoria	<p align="center"><b>"Sport di Squadra, Squadra di Valori"</b></p> <p>Lo sport rappresenta un'eccezionale palestra di vita. Questo modulo di 30 ore nasce dalla volontà di andare oltre la mera pratica sportiva, per valorizzare lo sport come potente strumento di inclusione, aggregazione e socialità. In un'ottica di potenziamento delle competenze personali e sociali, il percorso "Sport di Squadra, Squadra di Valori" si propone di far riscoprire ai ragazzi il piacere del movimento condiviso e il significato profondo dei valori che animano il gioco di squadra. Il modulo sarà un viaggio dinamico e coinvolgente attraverso diverse discipline sportive, scelte appositamente per la loro capacità di promuovere la collaborazione e l'inclusione. L'approccio non sarà focalizzato sulla performance agonistica, ma sulla partecipazione attiva, sulla personalizzazione dell'apprendimento e sulla valorizzazione del contributo di ciascuno, indipendentemente dal livello di abilità. La fase iniziale sarà dedicata ad attività di "team building" e giochi cooperativi. L'obiettivo è creare un clima di fiducia e rispetto reciproco, fondamentali indispensabili per ogni squadra. In questa fase, si lavorerà sulla comunicazione, sull'ascolto e sulla leadership condivisa. Il cuore del modulo vedrà gli studenti cimentarsi con diverse discipline di squadra. Oltre a sport più tradizionali come la pallavolo e il basket, verranno introdotte pratiche sportive altamente inclusive quali ad esempio l'Ultimate Frisbee e il Sitting Volleyball (pallavolo da seduti), disciplina paralimpica che permette a studenti con diverse abilità fisiche di giocare insieme sullo stesso campo, annullando le differenze e valorizzando la strategia comune. La fase conclusiva culminerà in un torneo interno prevedendo un momento di debriefing guidato dall'esperto e dal tutor in cui le squadre discuteranno di rispetto delle regole, gestione della frustrazione e supporto reciproco. Al termine del percorso, gli studenti avranno non solo migliorato le proprie competenze motorie e la conoscenza di diverse discipline, ma avranno soprattutto interiorizzato i valori fondanti dello sport di squadra: collaborazione, lealtà, rispetto dell'avversario e delle regole, resilienza e spirito di sacrificio. Il modulo mira a rafforzare la loro capacità di "imparare a imparare" in un contesto di gruppo, fornendo loro competenze trasversali preziose per il loro futuro percorso di vita e professionale.</p>	n. 1 Esperto e n. 1 Tutor	30
Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	<p align="center"><b>"Coding: Costruiamo il Nostro Mondo Digitale"</b></p> <p>Questo laboratorio di 30 ore, progettato per 15 studenti della Scuola Secondaria di Primo Grado, adotta un approccio duale e integrato per affrontare le sfide del mondo digitale. L'obiettivo non è solo insegnare a programmare, ma formare cittadini digitali critici e consapevoli, capaci di usare la tecnologia in modo creativo, etico e sicuro. Il modulo è strutturato come un presidio contro le nuove forme di disagio e isolamento che possono nascere da un uso inconsapevole della rete, agendo così come strumento di prevenzione della dispersione e di promozione del benessere. Il percorso si fonda su due assi paralleli e sinergici: Il "Saper Fare": Sviluppare il Pensiero Computazionale. Guidati dall'Esperto tecnico, gli studenti impareranno i fondamenti del coding attraverso piattaforme ludiche come Scratch e Code.org. La creazione di animazioni, videogiochi e storie interattive sarà il mezzo per sviluppare il pensiero logico, la creatività e la capacità di risolvere problemi complessi. Il "Saper Essere": Coltivare la Consapevolezza Digitale. Qui si inserisce il ruolo innovativo e cruciale della Figura Aggiuntiva. Il suo compito non sarà il supporto tecnico, ma un supporto mirato all'ascolto e alla valutazione del livello di consapevolezza degli studenti. La Figura Aggiuntiva utilizzerà i progetti creativi dei ragazzi come spunto per dialogare con loro sulle loro vite digitali: come usano i social media, come proteggono la loro privacy, come riconoscono i rischi online. Questo intervento personalizzato permette di far emergere eventuali criticità in un ambiente di fiducia, promuovendo un percorso di crescita personale e garantendo un supporto mirato che realizza una piena parità di opportunità di fronte alle sfide della rete. L'intero modulo, quindi, intreccia costantemente la produzione creativa con la riflessione guidata. Temi come la prevenzione del cyberbullismo o la gestione della propria identità online non saranno lezioni frontali, ma diventeranno il contenuto di dialoghi significativi facilitati dalla Figura Aggiuntiva. In questo modo, il laboratorio agisce su due fronti: fornisce competenze tecniche future-oriented che motivano e ridanno</p>	Max n. 2 Esperti e n. 1 Tutor	30

	fiducia, e allo stesso tempo costruisce le difese personali e la coscienza critica indispensabili per vivere la dimensione digitale in modo sano e responsabile.		
Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	<p align="center"><b>"Coding Creativo: I Primi Passi nel Mondo dei Codici"</b></p> <p>Questo laboratorio di 30 ore, dedicato a 15 bambini della Scuola Primaria, è progettato per insegnare loro l'"ABC" del linguaggio digitale in un ambiente sicuro, creativo e giocoso. L'obiettivo è agire in ottica di prevenzione primaria, per formare fin da piccoli dei "piccoli artigiani digitali" attivi e creativi, contrastando la tendenza a un utilizzo passivo e inconsapevole della tecnologia, che può essere fonte di isolamento. Il percorso si fonda su un approccio duale che integra il "saper fare" con il "saper essere": Il "Saper Fare": Imparare a Creare con il Coding. Guidati dall'Esperto di didattica informatica, i bambini scopriranno il pensiero computazionale attraverso attività divertenti e concrete. Si partirà dal "coding unplugged", con giochi di logica e di ruolo svolti senza computer per comprendere i concetti base. Successivamente, con piattaforme visuali come ScratchJr, daranno vita alla loro immaginazione, programmando storie interattive, animazioni e semplici videogiochi. Imparare a "fare debugging", cioè a trovare e correggere i propri errori, verrà presentato come un gioco investigativo che sviluppa resilienza e capacità di problem-solving. Il "Saper Essere": Dialogare sul Mondo Digitale. Parallelamente, la Figura Aggiuntiva svolgerà un ruolo fondamentale come "facilitatore di consapevolezza". Mentre i bambini creano, la Figura Aggiuntiva li coinvolgerà in piccoli cerchi di dialogo per esplorare, con un linguaggio adatto alla loro età, il loro rapporto con il mondo digitale: quali sono i loro giochi o video preferiti? Come si sentono quando usano un tablet o uno smartphone? Cosa significa essere gentili online? Questo intervento mirato e personalizzato è essenziale per gettare le basi di una sana cittadinanza digitale e per garantire a tutti, in un'ottica di pari opportunità, gli strumenti per vivere la tecnologia in modo sicuro e positivo. Questo modulo, quindi, non si limita a insegnare a programmare. Intrecciando costantemente la creatività tecnica con la riflessione guidata, esso fornisce ai bambini una prima, fondamentale alfabetizzazione digitale ed emotiva. È un investimento sulla loro capacità di essere creatori critici e utenti consapevoli, pronti ad abitare il mondo di domani con intelligenza e responsabilità.</p>	Max n. 2 Esperto e n. 1 Tutor	30

## Art. 2 – Periodo di svolgimento

Il periodo di realizzazione dei moduli ricade nell'anno scolastico 2025-2026, con chiusura delle attività entro il 31/12/2026; i moduli formativi saranno svolti in orario extracurricolare.

## Art. 3 – Retribuzione e pagamenti

Il corrispettivo orario lordo per la figura dell'Esperto in € 70,00 (€ settanta/00), mentre per la figura del Tutor in € 30,00 (€ trenta/00), in entrambi i casi intesi come importi comprensivi di ogni altro onere a carico dell'Istituzione Scolastica, rapportato alle ore effettivamente prestate, nel rispetto della disciplina adottata nel quadro dell'Avviso 81652-1 del 23/05/2025. Nel caso in cui i moduli dovessero essere interrotti saranno retribuite le ore effettivamente prestate e verificate attraverso la piattaforma SIF2127. Tutti i compensi verranno corrisposti al termine delle attività e solo dopo l'effettiva erogazione dei finanziamenti da parte degli organi competenti; pertanto, nessuna responsabilità in merito agli eventuali ritardi potrà essere attribuita alla Scuola.

## Art. 4 – Presentazione domande

Le istanze di partecipazione, redatte sul modello dell'Allegato A, debitamente firmate in calce, corredate dall'Allegato B e/o dall'Allegato C – autovalutazione titoli e dal curriculum redatto secondo il



Cofinanziato  
dall'Unione europea



Ministero dell'Istruzione  
e del Merito

modello europeo (anche esse debitamente firmate), e da un documento di identità in corso di validità – devono pervenire presso la segreteria amministrativa della scrivente istituzione scolastica, entro le ore 23:59 del 04/03/2026.

### **Art. 5 – Cause di esclusione**

Saranno cause tassative di esclusione:

1. Istanza di partecipazione in formato PDF pervenuta oltre il termine o con mezzi non consentiti;
2. Curriculum Vitae in formato europeo in duplice copia di cui uno con omissione dei dati personali sensibili;
3. Curriculum Vitae non contenente le dichiarazioni relative agli art.38-46 del DPR 445/00, e l'autorizzazione al trattamento dei dati personali;
4. Omissione anche di una sola firma sulla documentazione;
5. Documento di identità scaduto o illeggibile;
6. Curriculum vitae non numerato secondo l'art. 4;
7. Scheda valutazione titoli non riportante il rispettivo numero del curriculum secondo l'art. 4;
8. Requisiti di accesso non verificate o non rispondenti al vero.

### **Art. 6 – Partecipazione**

Ogni facente istanza deve accludere alla domanda la griglia di valutazione compilata, il curriculum e il documento di identità.

In caso partecipazione a più moduli il candidato indicherà in corrispondenza del modulo per cui si presenta candidatura la relativa preferenza.

In caso di omessa o incerta espressione delle preferenze, l'incarico sarà attribuito d'ufficio dal Coordinatore Didattico e sarà immodificabile

La griglia di valutazione che costituisce anche comunicazione in merito ai criteri di ammissione e di valutazione deve essere firmata e allegata alla istanza di partecipazione insieme al CV e ad un documento di identità.

### **Art. 7 – Selezione**

La selezione verrà effettuata dal Direttore della Fondazione Bellelli-Contarelli ETS, Ente Gestore degli Istituti Scolastici Paritari "San Tomaso d'Aquino", con apposita commissione di valutazione, attraverso la comparazione dei curriculum, in funzione delle griglie di valutazione allegate e di un eventuale colloquio informativo-motivazionale con il Direttore e il Coordinatore Didattico della Scuola Capofila per verificare i titoli e le competenze dichiarate.

Gli incarichi verranno assegnati, nel rispetto dei principi di equità-trasparenza-rotazione-pari opportunità, seguendo l'ordine di graduatoria e in sott'ordine, le preferenze espresse.

In osservanza del principio di rotazione e di equa distribuzione degli incarichi, verrà prioritariamente assegnato un incarico ad ogni candidato dichiarato ammesso seguendo l'ordine di graduatoria.

Il Direttore e il Coordinatore Didattico della Scuola Capofila si riservano la facoltà, in caso di assenza ovvero insufficiente numero di candidature pervenute, di assegnare più incarichi agli stessi docenti, ove ne avessero titolo, seguendo come criterio preferenziale, l’ordine di graduatoria, e in subordine le preferenze espresse.

Il Direttore e il Coordinatore Didattico della Scuola Capofila si riservano la facoltà, in accordo con le parti, di dividere o meno gli incarichi secondo le istanze pervenute e nel limite massimo delle figure richieste.

### **Art. 8 – Casi particolari**

Questa Istituzione Scolastica si riserva di procedere al conferimento dell’incarico anche in presenza di una sola domanda di candidatura valida per ogni modulo.

### **Art. 19 – Compiti delle figure professionali “Esperto”**

L’Esperto ha come compito di:

- Verificare i livelli di ingresso dei destinatari individuati in sede di candidatura;
- Individuare le aree tematiche in cui dividere il percorso;
- Rimodulare il percorso formativo a seconda dei livelli di ingresso;
- Definire gli obiettivi da raggiungere e predisporre gli strumenti di valutazione del raggiungimento degli stessi;
- Comunicare preventivamente eventuali impedimenti all’attività di docenza per eventuale tempestiva rimodulazione del calendario;
- Effettuare durante il percorso valutazioni finali per la certificazione dell’Unità Formativa Didattica di competenza;
- Condividere periodicamente con il gruppo di supporto, con il Direttore e il Coordinatore Didattico della Scuola Capofila e al Direttore i risultati raggiunti;
- Caricare la documentazione in piattaforma di gestione ove richiesto;
- Controllare l’avanzamento dei percorsi;
- Alimentare la piattaforma di avanzamento;
- Redigere relazione periodica concordata con il gruppo di supporto, ove richiesta;
- Redigere relazione finale individuale contenente obiettivi strategie metodologie e strumenti utilizzati, metodi di misurazione adottati e livelli raggiunti da ogni singolo alunno.

### **Art. 10 – Compiti delle figure professionali “Tutor”**

Il Tutor ha come compito essenziale quello di facilitare i processi di apprendimento dei discenti e collaborare con gli esperti nella conduzione delle attività. In particolare, il Tutor:

- Predisporre, in collaborazione con l’Esperto, una programmazione dei tempi e dei metodi;
- Cura che nel registro didattico e di presenza vengano annotate le presenze e le firme dei partecipanti, degli esperti e la propria, l’orario d’inizio e fine della lezione;



Cofinanziato  
dall'Unione europea



Ministero dell'Istruzione  
e del Merito

- Accerta l'avvenuta compilazione della scheda allievo, la stesura e la firma dell'eventuale patto formativo;
- Segnala in tempo reale al Coordinatore Didattico della Scuola Capofila e al Direttore se il numero dei partecipanti scende al di sotto del previsto in relazione al numero minimo di attestazioni da raggiungere;
- Cura il monitoraggio fisico del corso, contattando gli alunni in caso di inadempienza ai propri compiti in itinere o anche prima/dopo l'intervento formativo;
- Partecipa alle riunioni con il Team laddove ritenuto necessario, anche in orario pomeridiano;
- Inserisce i dati relativi alla gestione del percorso;
- Registra le anagrafiche;
- Inserisce la programmazione giornaliera delle attività;
- Concorda l'orario con gli esperti;
- Provvede alla gestione della classe;
- Descrive e documenta i prodotti dell'intervento;
- Inserisce un resoconto (in termini di ore e importo) delle azioni di accompagnamento eventualmente messe in atto.

#### **Art. 11 – Responsabile del Procedimento**

Ai sensi della legge 7 agosto 1990, n. 241, viene nominato Responsabile del Procedimento il Legale Rappresentante Marco Culzoni.

#### **Art. 12 – Pubblicità**

Il presente Avviso viene pubblicato all'Albo e sul sito degli Istituti Scolastici ed ha valore di notifica. I dati personali che entreranno in possesso dell'istituto a seguito del presente Avviso verranno trattati nel rispetto del Dlgs. 196/2003, del RGDP UE 679/2016 e successive modifiche e integrazioni. I candidati dovranno esprimere il loro consenso al trattamento dei propri dati personali in sede di presentazione delle domande di partecipazione.

In allegato:

Allegato A – Istanza di Partecipazione

Allegato B – Griglie di autovalutazione titoli Tutor

Allegato C – Griglie di autovalutazione titoli Esperto

Il Legale Rappresentante

*Il presente documento è firmato digitalmente*



ovvero di aver subito le seguenti condanne penali o i seguenti provvedimenti penali:

Di non avere procedimenti penali pendenti, ovvero di avere i seguenti procedimenti penali pendenti:

\_\_\_\_\_

- Di impegnarsi a documentare puntualmente tutta l'attività svolta
- Di essere disponibile ad adattarsi al calendario di attività che verrà definito
- Di non essere in alcuna delle condizioni di incompatibilità con l'incarico previsti dalla norma vigente

Data \_\_\_\_\_

Firma \_\_\_\_\_

Si allegano alla presente:

- Copia documento di identità
- Allegato B - Griglie di autovalutazione (solo per l'incarico di Tutor)
- Allegato C - Griglie di autovalutazione (solo per l'incarico di Esperto)
- *Curriculum Vitae*

**N.B.: La domanda priva degli allegati e non firmati non verrà presa in considerazione**

#### DICHIARAZIONE AGGIUNTIVA

Il/la sottoscritto/a, ai sensi del D.Lgs. n. 196/03 e ss.mm.ii. (GDPR n. 679/2016), autorizza la Fondazione Bellelli-Contarelli ETS, Ente Gestore degli Istituti Scolastici Paritari "San Tomaso d'Aquino" al trattamento dei dati contenuti nella presente istanza, esclusivamente nell'ambito e per i fini istituzionali della Pubblica Amministrazione.

Data \_\_\_\_\_

Firma \_\_\_\_\_

**Allegato B - Griglie di autovalutazione titoli Tutor**

**TABELLA DI VALUTAZIONE DEI TITOLI PER L'INDIVIDUAZIONE DELLA FIGURA DI TUTOR**

**Criteria di ammissione: essere in possesso dei requisiti (almeno uno) di cui all'Avviso**

**L' ISTRUZIONE E LA FORMAZIONE**

**NELLO SPECIFICO DIPARTIMENTO IN CUI SI**

**CONCORRE**

da compilare a  
cura del  
candidato

da compilare a  
cura della  
commissione

**A1. LAUREA INERENTE AL RUOLO SPECIFICO** (vecchio ordinamento o magistrale)

Verrà valutata una sola laurea

**PUNTI**

**15**

**A2. LAUREA INERENTE AL RUOLO SPECIFICO**

(triennale, in alternativa al punto A1)

Verrà valutata una sola laurea

**10**

**LE CERTIFICAZIONI OTTENUTE**

**NELLO SPECIFICO SETTORE IN CUI SI CONCORRE**

**B1. COMPETENZE I.C.T. CERTIFICATE riconosciute dal MIUR**

Max 1 cert.

**5 punti**

**LE ESPERIENZE**

**NELLO SPECIFICO SETTORE IN CUI SI CONCORRE**

**C1. CONOSCENZE SPECIFICHE DELL'ARGOMENTO** (documentate attraverso esperienze lavorative professionali, pubbliche o private)

Max 10

**4 punti cad.**

**C2. CONOSCENZE SPECIFICHE DELL'ARGOMENTO** (documentate attraverso pubblicazioni sull'argomento)

Max 5

**2 punti cad.**

**C3. CONOSCENZE SPECIFICHE DELL'ARGOMENTO** (documentate attraverso esperienze lavorative)

Max 5

**2 punti cad.**



<b>professionali, pubbliche o private (minimo 20 ore)</b>				
<b>C4. CONOSCENZE SPECIFICHE DELL'ARGOMENTO (documentate attraverso esperienze di relatore/formatore in corsi inerenti alla tematica dell'incarico)</b>	Max 5	<b>2 punti cad.</b>		
<b>C4. CONOSCENZE SPECIFICHE DELL'ARGOMENTO (documentate attraverso corsi seguiti con rilascio attestato min. 12 ore)</b>	Max 5	<b>2 punti cad.</b>		
<b>TOTALE MAX</b>	<b>100</b>			

**Allegato C - Griglie di autovalutazione titoli Esperto**

**TABELLA DI VALUTAZIONE DEI TITOLI PER L'INDIVIDUAZIONE DELLA FIGURA DI ESPERTO**

**Criteria di ammissione: essere in possesso dei requisiti (almeno uno) di cui all'Avviso**

**L'ISTRUZIONE E LA FORMAZIONE**

**NELLO SPECIFICO DIPARTIMENTO IN CUI SI**

**CONCORRE**

da compilare a  
 cura del  
 candidato

da compilare a  
 cura della  
 commissione

**A1. LAUREA INERENTE AL RUOLO SPECIFICO** (vecchio ordinamento o magistrale)

Verrà valutata una sola laurea

**PUNTI**

**15**

**A2. LAUREA INERENTE AL RUOLO SPECIFICO**

(triennale, in alternativa al punto A1)

Verrà valutata una sola laurea

**10**

**LE CERTIFICAZIONI OTTENUTE**

**NELLO SPECIFICO SETTORE IN CUI SI CONCORRE**

**B1. COMPETENZE I.C.T. CERTIFICATE riconosciute dal MIUR**

Max 1 cert.

**5 punti**

**LE ESPERIENZE**

**NELLO SPECIFICO SETTORE IN CUI SI CONCORRE**

**C1. CONOSCENZE SPECIFICHE DELL'ARGOMENTO** (documentate attraverso esperienze lavorative professionali, pubbliche o private)

Max 10

**4 punti cad.**

**C2. CONOSCENZE SPECIFICHE DELL'ARGOMENTO** (documentate attraverso pubblicazioni sull'argomento)

Max 5

**2 punti cad.**

**C3. CONOSCENZE SPECIFICHE DELL'ARGOMENTO** (documentate attraverso esperienze lavorative)

Max 5

**2 punti cad.**



<b>professionali, pubbliche o private (minimo 20 ore)</b>				
<b>C4. CONOSCENZE SPECIFICHE DELL'ARGOMENTO (documentate attraverso esperienze di relatore/formatore in corsi inerenti alla tematica dell'incarico)</b>	Max 5	<b>2 punti cad.</b>		
<b>C4. CONOSCENZE SPECIFICHE DELL'ARGOMENTO (documentate attraverso corsi seguiti con rilascio attestato min. 12 ore)</b>	Max 5	<b>2 punti cad.</b>		
<b>TOTALE MAX</b>	<b>100</b>			