



UNIONE EUROPEA

FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI **pon**  
2014-2020



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

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

I.C. 61 SAURO ERRICO PASCOLI-NAPOLI  
Prot. 0001371 del 02/03/2022  
(Uscita)



**I.C 61 SAURO ERRICO PASCOLI**  
**Viale delle Galassie 2, Napoli**  
**Tel. 0817374452 C.F. 80061080638**  
**e-mail : [naic8b900l@istruzione.it](mailto:naic8b900l@istruzione.it)**  
Sito Web:[www.sauroerricopascoli.edu.it](http://www.sauroerricopascoli.edu.it)

Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale  
“Per la scuola, competenze e ambienti per l’apprendimento” 2014-2020.  
“Apprendimento e socialità”

**PON 10.2.2A-FSEPON-CA-2021-311 – CUP: D69J21005390005**

- 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 Decreto Interministeriale 1 febbraio 2001 n. 44, concernente “ Regolamento concernente le Istruzioni generali sulla gestione amministrativo-contabile
- VISTO** il DPR 275/99, concernente norme in materia di autonomia delle istituzioni scolastiche;
- VISTI** I Regolamenti (UE) n. 1303/2013 recanti disposizioni comuni sui Fondi strutturali e di investimento europei, il Regolamento (UE) n. 1301/2013 relativo al Fondo Europeo di Sviluppo Regionale (FESR) e il Regolamento (UE) n. 1304/2013 relativo al Fondo Sociale Europeo;
- VISTE** le delibere del Collegio dei Docenti e del Consiglio di Istituto per la realizzazione dei progetti relativi ai Fondi Strutturali Europei - Programma Operativo Nazionale “Per la scuola, competenze e ambienti per l’apprendimento” - 2014 - 2020
- VISTA** la circolare Miur prot.n. A00SGEFID1588 DEL 13/1/16 – Linee guida dell’autorità di Gestione, e successiva nota MIUR N. 3172 del 25/7/2017
- VISTO** il Programma Annuale Esercizio Finanziario 2022, approvato dal Consiglio di Istituto
- VISTA** Vista la nota del MIUR prot. A00DGEFID/17648 del 07/06/2021 con la quale è stata comunicata la formale autorizzazione all’avvio delle azioni e l’inizio dell’ammissibilità della spesa
- VISTA** l’iscrizione in bilancio del finanziamento di **€ 84.728,40** assegnato dal MIUR per la gestione del Progetto PON in questione prot . 2902 /A10 del 28/07/2021



UNIONE EUROPEA

FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

**pon**  
2014-2020



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

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

**CONSIDERATI** i criteri adottati dal Consiglio d'Istituto e del collegio dei docenti, al fine di effettuare la selezione degli esperti, in base a criteri di trasparenza e massima pubblicizzazione delle iniziative;

**RILEVATA** la necessità di impiegare figure per lo svolgimento delle attività di **ESPERTI INTERNI** nell'ambito del progetto PON FSE – “Apprendimento e socialità” Azioni **10.2.2A**

## DISPONE

### Art. 1

L'apertura dell'avviso ad evidenza pubblica per la selezione di personale interno, per soli titoli, delle figure professionali di **TUTOR D'AULA**, con esperienza, da utilizzare per la realizzazione delle attività previste nel Progetto **“PON 10.2.2A-FSE-PON-CA-2021-311** “per le ore indicate nella tabella seguente e con le caratteristiche indicate in ciascun AVVISO.

#### **Modulo: Un fumetto per la legalità (60h)**

Il modulo punta al rafforzamento delle competenze di base in lingua madre attraverso un laboratorio di scrittura creativa che utilizzerà la tecnica del Comics, o fumetto.

Il Comics, o fumetto, è un popolare “genere” letterario, largamente usato nelle scuole per coinvolgere i giovani lettori sia come “consumatori” di storie create da altri, sia come “produttori” di proprie. Come ogni attività di storytelling, queste esperienze sono generalmente riconosciute come un mezzo per facilitare la comprensione, promuovere lo sviluppo di capacità cognitive e comunicative, e rafforzare i rapporti interpersonali tra studenti e tra studenti e adulti.

Il fumetto è motivante perché il linguaggio visivo risulta più accessibile, in quanto universalmente comprensibile, della lingua codificata, per la quale è necessario apprendere un sistema interpretativo (grammatica).

Il fumetto è intuitivo perché il messaggio da veicolare non viene limitato ad un solo codice di trasmissione (la lingua, la lettura), ma viene ampliato utilizzando più codici (grafico, linguistico, sonoro/emotivo)

Il fumetto è inclusivo perché il fatto di esprimere un messaggio attraverso più codici permette di cogliere meglio le abilità degli alunni che altrimenti si troverebbero limitati ad un solo codice di trasmissione dei concetti (quello linguistico).

Il fumetto è familiare perché la lingua del fumetto risulta più diretta e quindi semplificata rispetto a testi di difficile interpretazione con lunghe subordinate e strutture complesse.

Il fumetto favorisce quindi l'aspetto comunicativo della lingua.

Dopo aver guidato gli alunni alla conoscenza delle particolari caratteristiche dei fumetti (che cos'è il fumetto, come si articola, ecc.) e dopo aver analizzato con loro diversi stili di fumetti (diversi per la qualità dei disegni, per il contenuto, per i personaggi, ecc.) si proporrà al gruppo lo sviluppo di tavole legate a percorsi di educazione alla legalità, attraverso il racconto delle storie di vittime innocenti di criminalità. Il potenziamento delle competenze in lingua madre servirà quindi a supportare l'azione inclusiva della scuola e costituirà una buona pratica inclusiva finalizzata al contrasto di comportamenti devianti



UNIONE EUROPEA

FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



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

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

### Modulo: Piccoli giornalisti crescono (30 h)

La proposta progettuale mira a:

- 1) recuperare e potenziare le abilità linguistico-espressive, grafiche, logiche, sociali, relazionali, operativo-manuale-informatiche rafforzando le competenze digitali con la realizzazione di un giornalino online;
- 2) favorire la comunicazione non soltanto per la trasmissione di messaggi o di contenuti, ma per la costruzione di valori e di finalità educative condivise;
- 3) orientare, sostenere e indirizzare la comunicazione all'interno della scuola e tra scuola e famiglia, al fine di migliorare l'efficacia comunicativa e di rafforzare, tramite essa, il senso di appartenenza alla comunità scolastica;
- 4) unificare interessi e attività, promuovere la creatività, favorire una partecipazione responsabile e viva alla vita della scuola;
- 5) dar voce agli alunni e favorire la comunicazione;
- 6) far conoscere le attività e i momenti significativi di vita della scuola.

Queste attività si propongono di rafforzare la preparazione di base e la conoscenza della lingua italiana e delle sue strutture morfosintattiche. Le verifiche e la valutazione del percorso formativo verranno svolte sia in itinere che alla conclusione delle attività, e si avvarranno di momenti di verifica operativa, allo scopo di rilevare l'apprendimento maturato sia in termini di abilità e di comportamenti che di sviluppo di competenze relative agli obiettivi.

Saranno monitorate e poi valutate: motivazione, fattibilità, correttezza processuale, efficacia. La valutazione della effettiva riuscita del progetto e dell'arricchimento apportato potrà essere rilevata dall'osservazione anche del coinvolgimento degli alunni, nell'interesse e nella collaborazione dimostrati nello svolgimento delle attività proposte.

Metodologia, strategie e tecniche di insegnamento-apprendimento:

- lettura e comprensione di testi scritti, finalizzata all'apprendimento;
- sviluppo di abilità linguistico-espressive
- acquisizione di tecniche per l'elaborazione sintetica di informazioni orali cioè il saper prendere e rielaborare appunti;
- produzione di materiali scritti;
- sviluppo delle abilità di comunicazione/esposizione orale
- acquisizione delle regole morfologiche e sintattiche lezione frontale/dialogata
- lavori collettivi ed individuali

Nella realizzazione del giornalino scolastico, ad una iniziale fase dedicata al brainstorming, segue la fase progettuale caratterizzata dalla scelta degli articoli, dei disegni, della grafica.



UNIONE EUROPEA

FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



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

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

#### **Modulo: 4 passi nel teatro (30 h)**

Il laboratorio teatrale è uno strumento atto a far emergere le risorse di ciascun ragazzo all'interno di uno spazio ludico/espressivo protetto, al fine di far nascere nell'individuo stesso una nuova consapevolezza di sé e delle proprie capacità.

Attraverso esercizi, giochi fisici ed espressivi orientati al lavoro sull'ascolto di sé in uno spazio condiviso con "l'altro", si guida il ragazzo ad una nuova percezione di sé nel mondo.

Il laboratorio ha come obiettivo principale quello di porre i partecipanti in una stretta relazione col proprio corpo e con la propria emotività, alla riscoperta delle potenzialità espressive che caratterizzano ciascuno.

Pensato per i giovani adolescenti e a loro dedicato, questo percorso cercherà di far emergere i nodi caratteriali/emozionali tipici di questa età, in cui la conoscenza del sé di plasma, più che mai, sull'assimilazione e l'imitazione di modelli altri.

Finalità:

- Benessere dell'alunno nell'apprendimento;
- cooperative learning;
- imparare facendo;
- realizzazione di un lavoro finale.

Obiettivi:

- Esplorazione del proprio corpo;
- Esplorazione dello spazio: proprio spazio, spazio condiviso;
- ascolto: di se stesso e dell'altro;
- collaborazione nei lavori di gruppo;

#### **Modulo: Facciamo la spesa (30 h)**

Le discipline coinvolte in questo modulo sono: Matematica, logica, educazione alimentare (con raccordi interdisciplinari con italiano e arte e immagine)

Obiettivi: Risoluzione e formulazione di problemi; Indicazioni per una corretta alimentazione; presentazione dei criteri fondamentali della nutrizione e delle linee guida dell'Istituto Nazionale di Ricerca per gli Alimenti e la Nutrizione. Prendere coscienza delle proprie abitudini alimentari relativamente ad una corretta alimentazione.

Metodologia: Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni; Favorire l'esplorazione e la scoperta; Incoraggiare l'apprendimento collaborativo; Promuovere la consapevolezza del proprio modo di apprendere; Attività espressive, grafico pittorico e manipolative.

Attività: In un primo momento gli alunni saranno coinvolti nella realizzazione in classe di un supermercato virtuale ritagliando le copertine e/o foto dai dépliant dei prodotti da scaffale comuni. Saranno allestiti banchi per la vendita di frutta, carne, pesce, salumi e prodotti per l'igiene. Tutti i prodotti saranno corredati da schede in formato Excel che riporteranno informazioni quali i valori nutrizionali. Nella seconda fase si provvederà a dividere in due gruppi, diciamo A e B, gli alunni con scambio di ruoli.

Valutazione: La valutazione è condotta attraverso l'osservazione diretta dei bambini durante le varie fasi di lavoro. Si mira ad una valutazione di processo relativa allo sviluppo di alcune abilità di base (soprattutto in relazione ad un più consapevole uso del linguaggio in funzione di una comunicazione interpersonale più precisa e mirata al conseguimento di uno specifico obiettivo) e allo scarto tra situazione iniziale e competenze acquisite al termine del percorso. Ampio spazio è dato anche a varie forme di auto e co-valutazione da parte degli alunni. Proprio partendo dalle osservazioni dei bambini sulle difficoltà incontrate e sulla qualità dei propri elaborati gli insegnanti organizzano i momenti di ripresa, consolidamento e riflessione interni al percorso.



UNIONE EUROPEA

FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



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

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

### Modulo: Camminando si impara (30 h)

Un efficace insegnamento delle scienze dovrebbe avere le sue basi nell'osservazione dei fatti e sulla loro interpretazione ricalcando l'approccio tipico della ricerca scientifica, attraverso il coinvolgimento diretto degli alunni incoraggiandoli a porre domande sui fenomeni e sulla realtà che li circonda, e a trovare le soluzioni e le spiegazioni anche attraverso l'approccio del problem solving. Questo modulo propone quindi un approfondimento su alcune tematiche di Scienze della Terra attraverso la realizzazione di escursioni in ambienti naturali ed attività laboratoriali in aula finalizzate a stimolare negli alunni la capacità di osservare l'ambiente che li circonda per porsi delle domande sui fenomeni naturali e sui loro effetti. Il territorio della provincia di Napoli, ben si presta a questo tipo di osservazioni per la presenza dei complessi vulcanici del Vesuvio e dei Campi Flegrei, due complessi vulcanici che nel corso dei secoli sono stati allo stesso tempo risorsa e rischio per il territorio.

In particolare il modulo mira a raggiungere i seguenti obiettivi specifici:

- sviluppare l'interesse e la curiosità degli alunni per osservare, esplorare e conoscere gli ambienti naturali
- riconoscere come le strutture geologiche e le rocce presenti nel territorio della provincia di Napoli abbiano rappresentato nel corso dei secoli una grande risorsa ma anche un notevole rischio per il territorio
- approfondire alcuni aspetti del rischio vulcanico e del rischio idrogeologico e le attività di prevenzione per mitigare gli effetti del rischio
- sviluppare la capacità di osservare e riconoscere le trasformazioni dell'ambiente naturale sia ad opera di agenti naturali endogeni (vulcani e terremoti) ed esogeni (venti, piogge, inondazioni), che a opera dell'uomo (urbanizzazione, coltivazione, etc..)

Il modulo consiste in:

- escursioni in ambiente naturale per stimolare la curiosità dei ragazzi ad osservare il territorio, le rocce, le forme dei rilievi, gli effetti dell'erosione.
- osservazione e interpretazione delle forme del territorio in aula anche attraverso l'utilizzo di carte topografiche e di immagini di Google Earth/Google Map e simulazioni 3D
- attività di laboratorio in aula con campioni di roccia raccolti sul territorio
- approfondimento in aula di alcuni contenuti su argomenti individuati sulla base delle osservazioni e delle curiosità dei ragazzi in escursione, come ad esempio riconoscimento rocce, vulcani, rischio vulcanico, geomorfologia, frane.



UNIONE EUROPEA

FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



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

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

### Modulo: Nel blu dipinto di blu (30 h)

Il mare di Napoli, con il suo immenso patrimonio archeologico e la straordinaria ricchezza di vita che ne caratterizza i fondali, può considerarsi come un vero e proprio laboratorio ecologico, in cui osservare e toccare con mano lo stretto legame che da sempre sussiste tra l'uomo ed il mare, per comprendere l'importanza della tutela del patrimonio storico e naturalistico in un'area di spettacolare bellezza ed unicità

Il progetto didattico, denominato ha come finalità quella di guidare le nuove generazioni alla riscoperta di un universo, quello marino, che malgrado sia onnipresente nella vita e nella storia di una città di mare, come Napoli, è troppo spesso ignorato e del tutto sconosciuto a chi quotidianamente ci vive accanto. L'itinerario si svolgerà attraverso tre momenti:

- 1) Il Modulo BIO: Gli alunni saranno guidati alla scoperta delle incredibili risorse biologiche del nostro mare, comprendendo come l'elemento "uomo" sia di fondamentale importanza all'interno dell'ecosistema marino e come il suo rapporto col mare sia mutato con lo scorrere del tempo, alterandone l'equilibrio ed impoverendone le risorse. Il mare rappresenterà un vero e proprio laboratorio didattico sul campo dove toccare con mano le risorse in esso contenute
- 2) Il Modulo ARCHEO: si proporrà un viaggio sulle tracce dei popoli che si sono succeduti sulle nostre coste, alla riscoperta delle nostre radici e della nostra storia, fino a provare l'ebbrezza della scoperta attraverso i laboratori di archeologia e la simulazione di uno scavo archeologico
- 3) Modulo NATURA: si osserveranno le principali caratteristiche floro-faunistiche della vegetazione mediterranea presente lungo la costa marina, vero e proprio "giardino didattico", e grazie ai laboratori di disegno naturalistico ed osservazione diretta della natura, si sensibilizzeranno le nuove generazioni sul tema della biodiversità e della conservazione della natura e delle sue risorse.

### Modulo: English che passione (30 h)

La finalità del progetto è favorire lo sviluppo dell'immaginazione. Il modulo è strutturato in modo tale da rendere gli alunni in grado di padroneggiare il lessico e le strutture linguistiche. Gli alunni saranno sollecitati a produrre lingua in situazioni reali attraverso attività pratiche.

**OBIETTIVI FORMATIVI:** comprendere istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano; leggere e individuare informazioni in testi; esprimersi in modo comprensibile; interagire e gestire senza sforzo conversazioni di routine; scrivere messaggi o testi di vario genere e a vari livelli di difficoltà.

**OBIETTIVI di APPRENDIMENTO:** Comprendere istruzioni e frasi di uso quotidiano; esprimersi in modo comprensibile in situazione; comprendere e scrivere brevi messaggi.

**CONTENUTI:** Funzioni per: congedarsi e ringraziare; Chiedere e dire l'ora; Chiedere e dire il prezzo; Chiedere e parlare del tempo atmosferico; Descrivere persone e cose; esprimere preferenze e pareri; dare informazioni personali; ampliare il lessico relativo.

**METODOLOGIA:** Learning by doing, lavoro di gruppo, lavoro su compito reale, approccio ludico, problem solving, apprendimento cooperativo, drammatizzazione, role-playing, didattica laboratoriale.

**L'ALUNNO AL TERMINE DEL CORSO FREQUENTATO DEVE ESSERE IN GRADO DI:**

usare le funzioni linguistiche –comunicative di riferimento (QCER); usare un lessico adeguato riferito alle concrete situazioni; usare le formule convenzionali per stabilire contatti sociali; confrontare la propria cultura con quella dei paesi anglofoni; comprendere espressioni familiari di uso quotidiano; riconoscere e comprendere, in forma scritta, parole e frasi sempre più strutturate.

**MODALITA' E CRITERI DI ACCERTAMENTO E VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE:**

La verifica si svolgerà parallelamente all'azione didattica e avrà la funzione di modificarla, adattandola alle esigenze del bambino. La verifica/valutazione finale si avrà mediante lo svolgimento dell'esame di certificazione, utile ad attestare le competenze raggiunte o, per quanti non volessero sostenerlo, attraverso una conversazione



UNIONE EUROPEA

FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



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

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

### Modulo: First steps (30 h)

Questo progetto vuole favorire l' apprendimento della lingua straniera attraverso il gioco e il divertimento, suscitando negli studenti curiosità ed entusiasmo. Gli alunni saranno sollecitati al "fare", a produrre lingua "in situazione" attraverso attività pratiche.

**OBIETTIVI di APPRENDIMENTO:** Comprendere istruzioni e frasi di uso quotidiano; esprimersi in modo comprensibile in situazione; comprendere e scrivere brevi messaggi.

**CONTENUTI:** Funzioni per: congedarsi e ringraziare; Chiedere e dire l'ora; Chiedere e dire il prezzo; Chiedere e parlare del tempo atmosferico; Descrivere persone e cose; esprimere preferenze e pareri; dare informazioni personali; ampliare il lessico relativo.

**Riflessione sulla lingua:** Presente dei verbi "be", "have", "can"; Verbi di uso comune al present simple e present continuous; pronomi personali soggetto; aggettivi possessivi, dimostrativi, qualificativi; interrogativi: who, what, where when, why, how.

**Competenze:** Interagire in brevi dialoghi; Comprendere e scrivere semplici messaggi;  
Descrivere oralmente persone e luoghi;

Funzioni linguistico-comunicative necessarie per raggiungere il livello Base A1

**METODOLOGIA:** Learning by doing, lavoro di gruppo, lavoro su compito reale, approccio ludico, problem solving, apprendimento cooperativo, drammatizzazione, role-playing, didattica laboratoriale.

**L'ALUNNO AL TERMINE DEL CORSO FREQUENTATO DEVE ESSERE IN GRADO DI:**

usare le funzioni linguistico-comunicative di riferimento (QCER); usare un lessico adeguato riferito alle concrete situazioni linguistico-comunicative affrontate; confrontare la propria cultura e quella dei paesi anglofoni attraverso situazioni e strumenti adeguati; comprendere espressioni familiari di uso quotidiano; interagire nelle situazioni relative alle attività svolte in classe utilizzando espressioni familiari di uso quotidiano e formule note e comuni;

**MODALITA' E CRITERI DI ACCERTAMENTO E VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE:**

La verifica si svolgerà parallelamente all'azione didattica e avrà la funzione di modificarla adattandola alle esigenze del bambino. La verifica/valutazione finale si avrà mediante lo svolgimento dell'esame di certificazione o, per quanti non volessero sostenerlo, attraverso una conversazione con il madrelingua che mirerà ad attestare la performance dell'alunno in ambito strettamente comunicativo



UNIONE EUROPEA

FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



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

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

### Modulo: Playtime (30 h)

La finalità del progetto "Playtime" è favorire lo sviluppo dell'immaginazione nel ragazzo mediante la drammatizzazione e il gioco. Il modulo è strutturato in modo tale da rendere gli alunni in grado di padroneggiare il lessico e le strutture linguistiche. Gli alunni saranno sollecitati a produrre lingua in maniera contestualizzata attraverso attività pratiche.

**OBIETTIVI FORMATIVI:** comprendere istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano;

leggere e individuare informazioni in testi; esprimersi in modo comprensibile; interagire e gestire senza sforzo conversazioni di routine; scrivere messaggi o testi di vario genere e avari livelli di difficoltà.

**OBIETTIVI di APPRENDIMENTO:** Comprendere istruzioni e frasi di uso quotidiano; esprimersi in modo comprensibile in situazione; comprendere e scrivere brevi messaggi.

**CONTENUTI:** Funzioni per: congedarsi e ringraziare; Chiedere e dire l'ora; Chiedere e dire il prezzo; Chiedere e parlare del tempo atmosferico; Descrivere persone e cose; esprimere preferenze e pareri; dare informazioni personali; ampliare il lessico relativo.

**METODOLOGIA:** Learning by doing, lavoro di gruppo, lavoro su compito reale, approccio ludico, problem solving, apprendimento cooperativo, drammatizzazione, role-playing, didattica laboratoriale.

**L'ALUNNO AL TERMINE DEL CORSO FREQUENTATO DEVE ESSERE IN GRADO DI:**

usare le funzioni linguistiche –comunicative di riferimento (QCER); usare un lessico adeguato riferito alle concrete situazioni; usare le formule convenzionali per stabilire contatti sociali; confrontare la propria cultura con quella dei paesi anglofoni; comprendere espressioni familiari di uso quotidiano; riconoscere e comprendere, in forma scritta, parole e frasi sempre più strutturate.

**MODALITA' E CRITERI DI ACCERTAMENTO E VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE:**

La verifica si svolgerà parallelamente all'azione didattica e avrà la funzione di modificarla, adattandola alle esigenze del bambino. La verifica/valutazione finale si avrà mediante lo svolgimento dell'esame di certificazione, utile ad attestare le competenze raggiunte o, per quanti non volessero sostenerlo, attraverso una conversazione con il madrelingua per attestare la performance dell'alunno in ambito comunicativo.

### Modulo: La tombola infernale (30 h)

Non è una tombola tradizionale, bensì una tombola "speciale", dedicata a Dante e al suo Inferno nell'anno del settecentenario della morte del poeta fiorentino. Insomma, una Tombola infernale! La matematica, la scoperta e l'esplorazione della prima Cantica della Divina Commedia, il disegno e l'italiano gli strumenti adoperati in questo lungo percorso. Luoghi spettacolari della nostra città, per storia, bellezza e ricchezza, gli spazi dove il gioco si realizza. Linguaggi diversi, quindi, si devono intrecciare per dare vita a un elaborato che dalla tombola trae spunto, per poi reinventarla in chiave dantesca. Si parte dalle cartelle dell'antico gioco napoletano ed è necessario osservarle e maneggiarle, per dedurre i criteri con cui vengono realizzate, e poter poi costruire 54 cartelle infernali divise in 9 serie, ognuna delle quali, ovviamente, contenente tutti i numeri da 1 a 90 senza ripetizioni. Il numero 9 non è casuale: una per ogni cerchio dell'inferno. Attraverso un disegno si racconterà il peccato delle diverse serie: così la seconda, quella dei lussuriosi, è rappresentata dall'abbraccio indissolubile di due storici amanti, oppure la nona, quella dei traditori, dall'immagine di una sagoma stilizzata, ripiegata su sé stessa e colpita alle spalle da coltelli aguzzi. Ai 90 numeri della tombola corrispondono altrettanti personaggi dell'Inferno. Non in maniera casuale, però! Grazie all'aritmetica modulare, infatti, il numero associato ci fornisce un'informazione: ci permette di sapere in che canto incontriamo o semplicemente viene citato, per la prima volta, quel personaggio. E se da 1 a 34 l'associazione è immediata, dal 35 in poi sarà il resto della divisione per 34 a darci la risposta (resto 1, canto 1, resto 2, canto 2 e così via). Ogni personaggio è poi descritto in una scheda: con le parole, con un disegno, con i versi dell'opera, con le proprietà aritmetiche del numero che lo rappresenta in questa nostra anomala Smorfia.

Tutte le attività dovranno favorire la piena inclusione degli studenti nell'ambiente scolastico e prevedere la condivisione delle azioni tra i professionisti impegnati nelle attività progettuali.

#### Art.2

La procedura sarà attivata mediante emissione di un Avviso ad evidenza pubblica per l'individuazione del





UNIONE EUROPEA

FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

**pon**  
2014-2020



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

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

professionista rivolto a personale interno in possesso dei requisiti professionali previsti dalle vigenti norme;

**Art.3**

Gli incarichi saranno affidati anche in presenza di un solo candidato per la figura richiesta e per modulo purché in possesso dei requisiti richiesti.

**Art.4**

Gli aspiranti dovranno autocertificare i titoli valutabili secondo quanto previsto dagli appositi Avvisi che saranno pubblicati all'albo on line, sul sito web della scuola.

**Art.5**

Al personale interno individuato verrà assegnato un incarico aggiuntivo mediante apposita lettera d'incarico, così come previsto dalla nota MIUR 34915 del 02.08.2017

Il compenso per le attività professionali in oggetto è stabilito in un importo orario di € 70,00 (euro SETTANTA/00). Il suddetto importo è onnicomprensivo di tutti gli oneri previdenziali e fiscali

**Art.6**

Le attività progettuali dovranno essere concluse secondo le modalità previste nell'Avviso pubblico, e concordate col Dirigente Scolastico.

**Art.7**

Il responsabile del procedimento è il Dirigente Scolastico Prof. Piero De Luca

Il Dirigente Scolastico  
Prof Piero De Luca

*Il documento è firmato digitalmente ai sensi del D.Lgs 82/2005 s.m.i. e norme collegate*