

Torino, 14/10/2019

ATTIVAZIONE DEI PERCORSI FORMATIVI AFFERENTI AL PROGETTO PON

10.2.5C-FSEPON-PI-2018-10, CODICE CUP: H17I18000060007

“Torino inquadra l’arte reale – Just Frame It!”

Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale “Per la scuola, competenze e ambienti per l’apprendimento” 2014-2020. Avviso Prot. AOODGEFID/4427 del 02/05/2017 “Potenziamento dell’educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico”. Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE). Obiettivo Specifico 10.2 - “Miglioramento delle competenze chiave degli allievi”. Azione 10.2.5 Azioni volte allo sviluppo delle competenze trasversali con particolare attenzione a quelle volte alla diffusione della cultura d’impresa.

BANDO PER IL RECLUTAMENTO DI N. 6 ESPERTI INTERNI/ESTERNI

Codice identificativo progetto	Titolo	Importo Autorizzato
10.2.5C-FSEPON-PI-2018-10	Torino inquadra l’arte reale – Just Frame It!	€ 110.194,00

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

- VISTO** il Programma Operativo Nazionale “Per la scuola, competenze e ambienti per l’apprendimento” 2014-2020. Avviso pubblico di cui alla **nota MIUR** Prot. AOODGEFID/4427 del 02/05/2017 “Potenziamento dell’educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico”. Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE). Obiettivo Specifico 10.2 - “Miglioramento delle competenze chiave degli allievi”. Azione 10.2.5 Azioni volte allo sviluppo delle competenze trasversali con particolare attenzione a quelle volte alla diffusione della cultura d’impresa;
- VISTO** l’accordo per la costituzione di una rete per il potenziamento dell’educazione al patrimonio culturale, artistico e paesaggistico circa le opportunità dell’Avviso PON “Per la scuola” 2014-2020 Azione 10.2.5B – Avviso MIUR. N. 0004427.02-05-2017 tra Liceo Giordano Bruno di Torino, I.I.S. V. Bosso – A. Monti di Torino, I.T.I. E. Majorana di Grugliasco (TO), Musei Reali di Torino, Comune di Torino, Comune di Grugliasco e G.I.A. Guide Interpreti Accompagnatori Guide Piemonte;
- VISTO** il progetto formativo presentato da questa Istituzione scolastica in qualità di scuola capofila attraverso l’inserimento nel sistema formativo (**candidatura n. 996505 del 02/05/2017**);
- VISTA** la nota MIUR AOODGEFID/9289 del 10/04/2018 di Autorizzazione progetto;
- VISTA** la delibera del Consiglio di Istituto n. 26 del 05/05/2017 di adesione ai progetti Fondi Strutturali Europei PON 2014-2020;

- VISTA la delibera del Consiglio di Istituto n. 36 del 7/07/2017 di approvazione dell'Accordo di rete relativo al progetto PON FSE Avviso n. 4427 del 02/05/2017;
- VISTI i Regolamenti UE e tutta la normativa di riferimento per la realizzazione del suddetto progetto;
- VISTE le indicazioni del MIUR per la realizzazione degli interventi;
- VISTA la determina formale di assunzione a bilancio ai sensi dell'art. 6 c.4 del DI 44/01 prot. 4664 del 23/05/18;
- VISTA la delibera di approvazione del Programma Annuale 2018 del 08/02/2018 n. 19, approvato dai Revisori dei Conti nella seduta del 18/04/2018;
- VISTO il *Regolamento conferimento incarichi esperti esterni* approvato con delibera n. 49 del 14/06/18;
- VISTI i criteri di selezione delle figure professionali necessarie per la realizzazione dei progetti FSE-PON approvati dal C.I. con delibera n. 39 del 14/06/18;
- CONSIDERATO che per la realizzazione delle azioni previste dal progetto è necessario reperire figure professionali specifiche (esperti), prioritariamente presenti all'interno dell'Istituzione Scolastica o delle Istituzioni scolastiche della rete;

Tutto ciò visto e considerato, parte integrante dell'Avviso,

EMANA

Il presente Bando avente per oggetto la selezione di ESPERTI INTERNI/ESTERNI alle istituzioni scolastiche della rete nell'ambito delle attività programmate nel progetto "Torino inquadra l'arte reale – Just Frame It!" 10.2.5C-FSEPON-PI-2018-10 per i seguenti moduli:

Modulo	Titolo	Sede	Durata	Destinatari	Periodo di svolgimento
9	(Teenproof) English for Art and Communication	Liceo Giordano Bruno	30 h	4B (23 allievi)	novembre 2019 - dicembre 2019
<p align="center">Descrizione del modulo</p> <p>Attraverso tale modulo, interamente svolto in inglese, gli allievi di 4B del liceo scientifico che hanno già esperienza di PCTO in ambito museale, approfondiranno la conoscenza della microlingua inglese per l'arte e la comunicazione, ma semplificandola e adattandola alle esigenze della speciale utenza cui il progetto è rivolto: i teens. Al fine di creare percorsi plurilingua su una selezione di <i>RoyalHighlights</i> (oggetti d'arte presenti presso i Musei Reali) a prova di adolescente che permettano un'interazione ludico-educativa anche in previsione di una giornata ad hoc presso i Musei Reali - cooperando, peraltro, con gli allievi coinvolti nel modulo "Creare e Comunicare il Museo 2 - Teens, gli allievi saranno formati da un esperto di lingua inglese con particolare riferimento all'ambito artistico (<i>English for Art</i>).</p>					
<p align="center">Contenuti</p> <p>L'articolazione del modulo, da svolgersi interamente in lingua inglese, dovrà includere e sviluppare in modo interattivo e <i>learner-centred</i> i seguenti contenuti:</p> <ul style="list-style-type: none"> - browsing teen-friendly museums all around the world (<i>English- speaking countries</i>): videos and 					

- materials to build up a kid-friendly art glossary;
- organising vocab / interactive glossary (Padlet, flashcards, video..) and a Kahoot (*The Art Challenge for Teens*) including some relevant vocabulary items;
- focus on the selected *Royal Highlights* and writing teen-friendly captions, keywords (this will provide a link with the other module);
- tutoraggio e presentazione delle attività preparate dagli *art helpers*: peer to peer tra gruppi e interazione con allievi dell'altro modulo;
- tutoraggio e organizzazione delle attività preparate dagli *art helpers*;
- organizzazione, realizzazione e partecipazione alla giornata dedicata ai teens presso i Musei Reali (entro il 20/12/2019);
- valutazione ex-post dell'esperienza.

Si precisa che alcuni momenti formativi si svolgeranno presso i Musei Reali di Torino, partner culturale del progetto.

Le attività previste e i materiali realizzati (trails, kahoot, video...) saranno condivisi con la scuola secondaria di primo grado I.C. Mappano "dal vivo" in occasione della giornata conclusiva presso i Musei Reali.

Obiettivi specifici

Il presente modulo mira a :

- incrementare la competenza linguistica in termini di ESP (English for Special Purposes) - anche in previsione della prova orale dell'esame di Stato;
- incrementare l'efficacia comunicativa, adeguando il registro linguistico al pubblico di riferimento e al contesto;
- stimolare l'inclusività e migliorare le capacità cooperative tra gli allievi (supporto linguistico e collaborativo ai colleghi coinvolti nel modulo *Creare e comunicare il Museo 2- Teens*, anche attraverso la realizzazione di prodotti e materiali, quali *activity sheets*, *flashcards* e *Kahoot: The Art Challenge for Teens*);
- professionalizzare il supporto linguistico e in modalità peer to peer, agli allievi dell'istituto coinvolti nel medesimo progetto (3EL).

Obiettivi trasversali

Le *soft skills* che si intendono promuovere sono riferite alle seguenti aree:

- traduzione in prassi delle buone pratiche e delle tecniche apprese (creazione di trails con parole chiave in inglese, da completarsi durante la visita dei teens, sotto la supervisione degli *art helpers*);
- esperienza diretta con i teens (grazie alla collaborazione con la scuola secondaria di primo grado coinvolta nel progetto I.C. Mappano) per testare l'efficacia dei prodotti creati e delle modalità comunicative apprese.

Metodologia

Learning by doing, cooperative learning, flipped classroom.

Le varie attività, interamente svolte in lingua, includeranno momenti esplorativi (uso di video e siti specifici, esplorazione virtuale di alcuni musei internazionali nonché dei materiali *teen-friendly* da essi predisposti) e pratici (realizzazione dei materiali e/o *trails*).

Oggetto di valutazione

- appropriatezza d'uso del lessico specifico (test in itinere e monitoraggio delle attività cooperative o in regime di *flipped classroom*);
- potenziamento della capacità comunicativa tra pari e con l'utenza di riferimento (teens);
- partecipazione attiva e collaborativa nelle varie fasi del modulo.

Compiti specifici dell'esperto

L'Esperto dovrà elaborare un piano di lavoro da cui risultino i contenuti, le modalità, i tempi e gli strumenti che garantiranno la effettiva realizzazione del processo formativo. L'Esperto deve collaborare sia con il proprio Tutor che con Esperto e Tutor del modulo "Creare e comunicare il museo 2 – Teens" e deve essere in possesso delle conoscenze, competenze ed esperienze specifiche richieste dal modulo (si vedano criteri di selezione e reclutamento di seguito specificati).

L'esperto:

- predispone, in collaborazione con il Tutor, una programmazione dettagliata dei contenuti dell'intervento, che dovranno essere suddivisi in moduli corrispondenti a segmenti disciplinari e competenze da acquisire;
- inserisce i dati di propria competenza relativi all'attività svolta nel modulo, il calendario, le prove di verifica e i materiali prodotti nel sistema GPU;
- partecipa alle riunioni programmate dall'Istituzione scolastica in merito alla realizzazione del modulo e tale attività rientra nel suo incarico;
- si preoccupa di svolgere l'attività formativa in modalità interattiva e finalizzata alla realizzazione di materiali e attività da utilizzarsi nella giornata finale presso i Musei Reali;
- cura la documentazione digitale di quanto realizzato in tempo utile per la presentazione nell'ambito della giornata conclusiva (entro il 20/12/19);
- coordina lo svolgimento della giornata finale in collaborazione con tutti gli attori coinvolti nel progetto;
- si impegna a svolgere lezioni congiunte con i corsisti, l'esperto e il tutor del modulo "Creare e comunicare il museo 2 – Teens".

Criteri di selezione e reclutamento

L'esperto dovrà possedere competenze per l'utilizzo delle applicazioni informatiche necessarie alla gestione della piattaforma infotelematica GPU per la documentazione dei progetti PON. La candidatura sarà valutata sulla base dei seguenti requisiti:

- Abilitazione all'insegnamento coerente con la professionalità richiesta
- Laurea coerente con la professionalità richiesta
- Comprovata esperienza coerente con la professionalità richiesta

In aggiunta ai criteri generali, trattandosi di modulo che prevede percorso linguistico, nella procedura selettiva si terrà conto di quanto segue:

- Priorità assoluta ai docenti "madre lingua" (cittadini stranieri o italiani che, per derivazione familiare o vissuto linguistico, abbiano le competenze linguistiche ricettive e produttive tali da garantire la piena padronanza della lingua straniera oggetto del percorso formativo e che quindi documentino: a) di aver seguito il corso di studi e conseguito i relativi titoli dalla istruzione primaria alla laurea nel Paese straniero la cui lingua è oggetto del percorso formativo oppure b) di aver seguito il corso di studi e conseguito i relativi titoli dalla istruzione primaria 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;
- Diploma di laurea conseguita all'estero o laurea in lingua e letteratura straniera conseguita in Italia;
- Altri titoli di studio, culturali, professionali ed accademici coerenti con la didattica delle lingue straniere a bambini e/o con il modulo;
- Esperienza pregressa nell'insegnamento di inglese per l'arte;
- Pubblicazioni coerenti con l'incarico.

Modulo	Titolo	Sede	Durata	Destinatari	Periodo di svolgimento
10	Creare e Comunicare il Museo 2- Teens	Liceo Giordano Bruno	30 h	3EL (26 allievi)	novembre 2019 -dicembre 2019
<p align="center">Descrizione del modulo</p> <p>Al fine di creare percorsi plurilingua su una selezione di <i>Royal Highlights</i> (oggetti d'arte presenti presso i Musei Reali) a prova di adolescente che permettano un'interazione ludico-educativa, anche in previsione di una giornata ad hoc presso i Musei Reali di Torino, cooperando peraltro con gli allievi coinvolti nel modulo <i>Teenproof English for Art and Communication</i>, gli allievi saranno formati da un professionista della comunicazione museale con particolare riferimento all'utenza teens, in merito a:</p> <ul style="list-style-type: none"> - modalità comunicative e relazionali, creatività ed età evolutiva, arte ed educazione; - strumenti e formati della comunicazione multimediale; - tecniche e buone pratiche per la creazione di efficaci presentazioni e materiali, a seconda di utenza e scopo (teens). 					
<p align="center">Contenuti</p> <p>L'articolazione del modulo dovrà includere e sviluppare in modo interattivo e <i>learner-centred</i> i seguenti contenuti:</p> <ul style="list-style-type: none"> - introduzione alla pedagogia dell'arte; - presupposti teorici – età evolutiva e creatività -destinatari, strumenti, buone pratiche; - strumenti multimediali e buone pratiche animative e pedagogiche in museo; - selezione e presentazione degli oggetti/percorsi museali su cui incentrare i percorsi e le attività; - elaborazione delle attività da mettere in pratica con i teens sotto la supervisione dell'esperto; - tutoraggio e organizzazione delle attività preparate dagli <i>art-helpers</i>; - organizzazione e realizzazione giornata dedicata ai teens presso i Musei Reali; - valutazione ex-post dell'esperienza. <p>Si precisa che alcuni momenti formativi si svolgeranno presso i Musei Reali di Torino, partner culturale del progetto.</p> <p>Le attività previste e i materiali realizzati (trails, kahoot, video...) saranno condivisi con la scuola secondaria di primo grado I.C. Mappano "dal vivo" in occasione della giornata conclusiva presso i Musei Reali.</p>					
<p align="center">Obiettivi specifici</p> <p>Il presente modulo mira a incrementare le competenze degli allievi in termini di:</p> <ul style="list-style-type: none"> - modalità comunicative e relazionali, creatività ed età evolutiva, arte ed educazione; - strumenti e formati della comunicazione multimediale; - tecniche e buone pratiche per la creazione di efficaci presentazioni, a seconda di utenza e scopo; - introduzione alla pedagogia dell'arte: presupposti teorici – età evolutiva e creatività. 					
<p align="center">Obiettivi trasversali</p> <p>Le soft skills che si intendono promuovere sono riferite alle seguenti aree:</p> <ul style="list-style-type: none"> - traduzione in prassi delle buone pratiche e delle tecniche apprese (creazione di trails con parole chiave in inglese, da completarsi durante la visita dei teens, sotto la supervisione degli art helpers); - esperienza diretta con i teens (grazie alla collaborazione con l'I.C. Mappano coinvolto nel progetto) per testare l'efficacia dei prodotti creati e delle modalità comunicative apprese. 					
<p align="center">Metodologia</p>					

Peer teaching e tutoring, cooperative learning, learning by doing, flipped classroom ; utilizzo di siti internet, strumenti digitali per la realizzazione dei trails e piattaforme per la condivisione di quanto posto in essere.

Oggetto di valutazione

- potenziamento della capacità comunicativa tra pari e con l'utenza di riferimento (teens);
- sviluppo della capacità di sintesi nelle attività di presentazione;
- partecipazione attiva e collaborativa nelle varie fasi del modulo.

Compiti dell'esperto

L'Esperto dovrà elaborare un piano di lavoro da cui risultino i contenuti, le modalità, i tempi e gli strumenti che garantiranno la effettiva realizzazione del processo formativo. L'Esperto deve collaborare sia con il proprio Tutor che con Esperto e Tutor del modulo "(Teenproof) English for Art 2 – Teens" e deve essere in possesso delle conoscenze, competenze ed esperienze specifiche richieste dal modulo (si vedano criteri di selezione e reclutamento di seguito specificati).

L'esperto:

- predispone, in collaborazione con il Tutor, una programmazione dettagliata dei contenuti dell'intervento, che dovranno essere suddivisi in moduli corrispondenti a segmenti disciplinari e competenze da acquisire;
- inserisce i dati di propria competenza relativi all'attività svolta nel modulo, il calendario, le prove di verifica e i materiali prodotti nel sistema GPU;
- partecipa alle riunioni programmate dall'Istituzione scolastica in merito alla realizzazione del modulo e tale attività rientra nel suo incarico;
- si preoccupa di svolgere l'attività formativa in modalità interattiva e finalizzata alla realizzazione di materiali e attività da utilizzarsi nella giornata finale presso i Musei Reali;
- cura la documentazione digitale di quanto realizzato in tempo utile per la presentazione nell'ambito della giornata conclusiva (entro il 20/12/19);
- coordina lo svolgimento della giornata finale in collaborazione con tutti gli attori coinvolti nel progetto;
- si impegna a svolgere lezioni congiunte con i corsisti, l'esperto e il tutor del modulo "(Teenproof) English for Art 2 – Teens".

Criteri di selezione e reclutamento

L'esperto dovrà possedere competenze per l'utilizzo delle applicazioni informatiche necessarie alla gestione della piattaforma infotelematica GPU per la documentazione dei progetti PON. La candidatura sarà valutata sulla base dei seguenti requisiti:

- Abilitazione all'insegnamento coerente con la professionalità richiesta
- Laurea coerente con la professionalità richiesta
- Comprovata esperienza coerente con la professionalità richiesta

In aggiunta ai criteri generali si richiede:

- esperienza nel coordinamento di attività didattico educative per teens in contesti museali;
- preferibile esperienza nella supervisione di allievi in percorsi di PCTO.

Modulo	Titolo	Sede	Durata	Destinatari	Periodo di svolgimento
11	Il Novecento di Riccardo Gualino a Torino	IIS Bosso - Monti	30 h	4A TUR	novembre 2019 - dicembre 2019
<p align="center">Descrizione del modulo</p> <p>Attraverso lo studio della collezione di Riccardo Gualino (Biella, 1879 – Firenze, 1964) conservata presso la Galleria Sabauda di Torino (Musei Reali), si intende valorizzare la conoscenza di una straordinaria figura di imprenditore collezionista, protagonista della storia di Torino negli anni Venti del Novecento e del suo sodalizio con il critico d'arte Lionello Venturi. Gli studenti dell'indirizzo turistico del Bosso - Monti saranno guidati nell'approfondimento della collezione dai conservatori ed educatori dei Musei Reali. Partendo dalle opere conservate presso la Galleria Sabauda, si intende creare un itinerario che colleghi i luoghi torinesi legati al mecenatismo biellese. Il vivace ambiente culturale torinese di quegli anni e il mecenatismo che ne deriva sarà presentato attraverso un percorso in museo e in città, da tradurre in formato digitale stampabile in italiano e in inglese. Struttura: sono previste delle ore di attività di ricerca e di approfondimento sui contenuti del modulo, condotte in classe dagli studenti supportati dai docenti esperti; ore di formazione in loco (musei, percorsi urbani, etc.) da svolgersi con il personale specializzato (conservatori ed educatori museali, guide della GIA, etc.) attraverso uno o più sopralluoghi ed incontri; ore di elaborazione e realizzazione di mappe, percorsi ed itinerari in forma divulgativa (teens) e video (peer education) da svolgersi con gli esperti, in collaborazione con i docenti. Obiettivo generale: la progettazione di itinerari di turismo culturale. Nello specifico gli obiettivi didattico/formativi del modulo sono: l'individuazione delle coordinate storico-culturali entro le quali si colloca l'opera d'arte, cogliendone gli aspetti specifici (tecniche, iconografie, stato di conservazione, committenti, etc.); la comunicazione del linguaggio dell'arte, utilizzando un lessico appropriato; l'individuazione del contesto socio-culturale entro cui è stata prodotta l'opera, tenendo conto, in particolare, del rapporto artista-committente; la conoscenza dell'eredità artistica della propria città e del proprio territorio. Metodologia: pratiche di didattica esperienziale e laboratoriale. I materiali prodotti saranno visionabili sulla piattaforma Moodle che rappresenterà il luogo virtuale di scambio di informazioni sul progetto. Verifica e valutazione su: potenziamento della capacità comunicativa tra pari (teens); sviluppo della capacità di sintesi nelle attività di presentazione; uso appropriato della terminologia specifica; partecipazione attiva e collaborativa nelle varie fasi di sviluppo del modulo.</p>					
<p align="center">Contenuti</p> <p>Conoscenza di elementi di storia dell'arte relativi al contesto (collezione Riccardo Gualino c/o Musei Reali); analisi e comunicazione degli stessi.</p>					
<p align="center">Obiettivi specifici</p> <p>Il modulo mira alla progettazione di itinerari di turismo culturale. Nello specifico gli obiettivi didattico/formativi del modulo sono: l'individuazione delle coordinate storico-culturali entro le quali si colloca l'opera d'arte, cogliendone gli aspetti specifici (tecniche, iconografie, stato di conservazione, committenti, etc.); la comunicazione del linguaggio dell'arte, utilizzando un lessico appropriato; l'individuazione del contesto socio-culturale entro cui è stata prodotta l'opera, tenendo conto, in particolare, del rapporto artista-committente; la conoscenza dell'eredità artistica della propria città e del proprio territorio.</p>					
<p align="center">Metodologia</p> <p>Lezioni frontali, visite guidate, peerteaching and tutoring, cooperative learning.</p>					

Oggetto di valutazione

Scuola secondaria di II grado: attraverso l'ideazione di un paio di percorsi turistici (anche in lingua inglese) sviluppati a partire dalla personale di Riccardo Gualino e dalle sue collezioni, si intende ricreare e portare a conoscenza dei teenagers il forte legame esistente tra il collezionista e la città di Torino.

Compiti dell'esperto

L'Esperto dovrà elaborare un piano di lavoro da cui risultino i contenuti, le modalità, i tempi e gli strumenti che garantiranno la effettiva realizzazione del processo formativo. L'Esperto deve collaborare con il Tutor e il Referente per la Valutazione e deve essere in possesso delle conoscenze, competenze ed esperienze specifiche richieste dal modulo (si vedano criteri di selezione e reclutamento di seguito specificati).

L'esperto:

- predispone, in collaborazione con il Tutor, una programmazione dettagliata dei contenuti dell'intervento, che dovranno essere suddivisi in moduli corrispondenti a segmenti disciplinari e competenze da acquisire;
- inserisce i dati di propria competenza relativi all'attività svolta nel modulo, il calendario, le prove di verifica e i materiali prodotti nel sistema GPU;
- partecipa alle riunioni programmate dall'Istituzione scolastica in merito alla realizzazione del modulo e tale attività rientra nel suo incarico.

Criteri di selezione e reclutamento

L'esperto dovrà possedere competenze per l'utilizzo delle applicazioni informatiche di produttività individuale, necessarie alla gestione della piattaforma infotelematica GPU per la documentazione dei progetti PON. La candidatura sarà valutata sulla base dei seguenti requisiti:

- Laurea coerente con la professionalità richiesta
- Comprovata esperienza coerente con la professionalità richiesta

Priorità alle figure professionali (Educatore Museale) già operanti sul campo e che abbiano i titoli di studio e le caratteristiche richieste:

- diploma di laurea magistrale in Storia dell'Arte, Scienze dei Beni Culturali o Accademia di Belle Arti
- esperienza professionale in ambito educativo e museale
- altri titoli di studio, culturali, professionali ed accademici coerenti con la didattica in ambito museale
- padronanza della lingua inglese ed eventualmente di una seconda lingua straniera (francese o spagnolo).

Modulo	Titolo	Sede	Durata	Destinatari	Periodo di svolgimento
12	Il Settecento 2	IIS Bosso - Monti	30 h	4 CTUR	novembre 2019- dicembre 2019
<p>Un filo invisibile collega Palazzo Reale (Musei Reali) alle Residenze Reali di caccia. Si esploreranno gli ambienti creati dal famoso architetto Filippo Juvarra (Messina, 1678 - Madrid, 1736). Il tema della caccia, attività di loisir reale nel Settecento, sarà indagata, usando sia la lingua del Settecento, ossia il francese, che l'inglese. In questo modulo gli studenti di una classe dell'indirizzo turistico sono invitati alla conoscenza diretta di entrambe le residenze, sia attraverso visite condotte dai conservatori museali che dalle guide della GIA Piemonte, sia attraverso un approfondimento sulle tecniche del restauro. Si prevede la realizzazione di un breve video di documentazione del lavoro di conoscenza e comunicazione (peer to peer) delle due residenze, da parte degli studenti coinvolti. L'impostazione del modulo risponde ad una logica di conoscenza e promozione del territorio. Struttura: sono previste delle ore di attività di ricerca e di approfondimento sui contenuti del modulo, condotte in classe dagli studenti supportati dai docenti esperti; ore di formazione in loco (musei, percorsi urbani, giardini, etc.) da svolgersi con il personale specializzato (conservatori museali, guide della GIA, etc.) attraverso uno o più sopralluoghi ed incontri in situ; ore di elaborazione e realizzazione di kit, mappe, percorsi ed itinerari in forma ludica (kids) e divulgativa (teens) e video (peer education) da svolgersi in collaborazione con i docenti esperti. Obiettivo generale: la valorizzazione del patrimonio culturale, artistico e paesaggistico come bene comune. Nello specifico gli obiettivi didattico/formativi del modulo sono: l'individuazione delle coordinate storico-culturali entro le quali si colloca l'opera d'arte, cogliendone gli aspetti specifici (tecniche, iconografie, stato di conservazione, committenti, etc.); la comunicazione del linguaggio dell'arte, utilizzando un lessico appropriato; l'individuazione del contesto socio-culturale entro cui è stata prodotta l'opera, tenendo conto, in particolare, del rapporto artista-committente; la conoscenza dell'eredità artistica della propria città e del proprio territorio; la progettazione di itinerari di turismo culturale. Metodologia: pratiche di didattica esperienziale e laboratoriale. I materiali prodotti saranno visionabili sulla piattaforma Moodle che rappresenterà il luogo virtuale di scambio di informazioni sul progetto. Verifica e valutazione su: potenziamento della capacità comunicativa tra pari (teens); sviluppo della capacità di sintesi nelle attività di presentazione; uso appropriato della terminologia specifica; la partecipazione attiva e collaborativa nelle varie fasi di sviluppo del modulo.</p>					
Contenuti					
Conoscenza di elementi storia dell'arte e dell'architettura relativi al contesto urbano torinese nel Settecento (con particolare attenzione alla Palazzina di caccia di Stupinigi). Analisi e comunicazione degli stessi.					
Obiettivi specifici					
Il modulo mira alla progettazione di itinerari di turismo culturale. Nello specifico gli obiettivi didattico/formativi del modulo sono: l'individuazione delle coordinate storico-culturali entro le quali si colloca l'opera d'arte, cogliendone gli aspetti specifici (tecniche, iconografie, stato di conservazione, committenti, etc.); la comunicazione del linguaggio dell'arte, utilizzando un lessico appropriato; l'individuazione del contesto socio-culturale entro cui è stata prodotta l'opera, tenendo conto, in particolare, del rapporto artista-committente; la conoscenza dell'eredità artistica della propria città e del proprio territorio.					
Obiettivi trasversali					
Sapersi esprimere, ascoltare e costruire rapporti all'interno del gruppo empatia ed orientamento					

verso i destinatari (kids and teens);
imparare ad organizzare le attività: identificare gli obiettivi e pianificare il processo per raggiungerli, essere puntuali sulle scadenze e raggiungere un risultato ottimizzando i tempi.

Metodologia

Lezioni frontali, visite guidate, peerteaching and tutoring, cooperative learning.

Oggetto di valutazione

Scuola secondaria di II grado: attraverso l'ideazione di un paio di percorsi turistici (anche in lingua inglese) sviluppati a partire dalla storia di casa Savoia e dalle sue collezioni, si intende ricreare e portare a conoscenza dei teenagers il forte legame esistente tra Palazzo Reale e le altre dimore dei Savoia (con un focus sulla residenza di caccia di Stupinigi).

Compiti dell'esperto

L'Esperto dovrà elaborare un piano di lavoro da cui risultino i contenuti, le modalità, i tempi e gli strumenti che garantiranno la effettiva realizzazione del processo formativo. L'Esperto deve collaborare con il Tutor e il Referente per la Valutazione e deve essere in possesso delle conoscenze, competenze ed esperienze specifiche richieste dal modulo (si vedano criteri di selezione e reclutamento di seguito specificati).

L'esperto:

- predispone, in collaborazione con il Tutor, una programmazione dettagliata dei contenuti dell'intervento, che dovranno essere suddivisi in moduli corrispondenti a segmenti disciplinari e competenze da acquisire;
- inserisce i dati di propria competenza relativi all'attività svolta nel modulo, il calendario, le prove di verifica e i materiali prodotti nel sistema GPU;
- partecipa alle riunioni programmate dall'Istituzione scolastica in merito alla realizzazione del modulo e tale attività rientra nel suo incarico.

Criteri di selezione e reclutamento

L'esperto dovrà possedere competenze per l'utilizzo delle applicazioni informatiche di produttività individuale, necessarie alla gestione della piattaforma infotelematica GPU per la documentazione dei progetti PON. La candidatura sarà valutata sulla base dei seguenti requisiti:

- Laurea coerente con la professionalità richiesta
- Comprovata esperienza coerente con la professionalità richiesta

Priorità alle figure professionali (GUIDA TURISTICA) già operanti a Torino che abbiano il patentino di Guida Turistica:

- Diploma di laurea magistrale in Scienze del Turismo, Storia dell'Arte o Scienze dei Beni Culturali;
- Esperienza professionale in ambito scolastico;
- Conoscenza della storia della città di Torino e dei Savoia con particolare focus sul Settecento;
- Padronanza della lingua inglese ed eventualmente di una seconda lingua straniera (francese o spagnolo).

Modulo	Titolo	Sede	Durata	Destinatari	Periodo di svolgimento
13	Storydoing Reale 2	ITI Majorana - Grugliasco	30h	20 allievi di terza	novembre 2019 – dicembre 2019
<p align="center">Descrizione del modulo</p> <p>Il modulo ha per oggetto la creazione di “ambienti interattivi digitali” in videogiochi di tipo “open world” che permettano la fruizione, da parte di un pubblico di teenagers, che permettano non solo la narrazione di storie coinvolgenti ma anche la scoperta di luoghi e paesaggi vicini ai Musei Reali torinesi facendo diventare il fruitore protagonista di una storia d'altri tempi, con la possibilità di cambiarne il finale a seconda delle scelte del percorso.</p> <p><i>Saranno interessati gli allievi di terza del corso di Informatica che attueranno il modulo non solo nelle ore dedicate alla formazione ma anche in alternanza scuola-mondo del lavoro.</i></p> <p>I videogiochi sono uno strumento promozionale, particolarmente vicino ad un pubblico che quotidianamente interagisce con tale modalità che può essere la lente attraverso la quale promuovere la narrazione del patrimonio culturale torinese.</p> <p>Gli allievi saranno formati alla creazione di tali applicativi con didattica laboratoriale sia per la conoscenza tecnica che per l'approfondimento culturale necessario alla descrizioni di situazioni e personaggi delle storie narrate.</p> <p>Sarà valutata positivamente la capacità di inventare e realizzare storie e di implementare gli applicativi che le rappresentino nonché la maggior conoscenza, da parte degli studenti della specializzazione informatica, del patrimonio culturale che si intende illustrare.</p>					
<p align="center">Contenuti</p> <p>Il modulo ha per oggetto la creazione di “ambienti interattivi digitali” in videogiochi di tipo “open world” che permettano la fruizione, da parte di un pubblico di teenagers, che permettano non solo la narrazione di storie coinvolgenti ma anche la scoperta di luoghi e paesaggi vicini ai Musei Reali torinesi facendo diventare il fruitore protagonista di una storia d'altri tempi, con la possibilità di cambiarne il finale a seconda delle scelte del percorso.</p> <p>Gli allievi saranno formati alla creazione di tali applicativi con didattica laboratoriale sia per la conoscenza tecnica che per l'approfondimento culturale necessario alla descrizioni di situazioni e personaggi delle storie narrate.</p> <p>Per l'implementazione verrà utilizzato il gioco educativo a mondo aperto Minecraft Education Edition. Tale strumento consente la creazione di mondi virtuali che riproducono gli edifici e gli ambienti degli edifici museali e le aree che li circondano, corredando gli spazi di comportamenti dinamici che consentono uno storytelling interattivo di alto livello qualitativo. Il gioco prevede la creazione di artefatti a sé stanti, distribuibili liberamente ai possessori del medesimo ambiente, facilmente reperibile presso Microsoft, ed utilizzabili in modalità multiplayer.</p>					
<p align="center">Obiettivi specifici</p> <p>Il presente modulo mira a incrementare le competenze degli allievi in termini di:</p> <ul style="list-style-type: none"> - design, articolazione e documentazione delle diverse fasi che portano alla creazione di un artefatto digitale; - storytelling, utilizzo di uno strumento di authoring di alto livello per realizzare un ambiente interattivo che racconti una storia con finale aperto; - coding, conoscenza ed applicazione dei principi della codifica informatica per realizzare meccaniche di gioco che rendano divertente l'esperienza dell'utente. 					

Obiettivi trasversali

Le competenze trasversali che si intende promuovere sono riferite alle seguenti aree:

- coinvolgimento in prima persona dello studente;
- collaborazione tra studenti, formatori e stakeholders;
- apprendimento attraverso l'esplorazione e la creatività;
- risultati didattici centrati sugli studenti.

Metodologia

Le unità didattiche prevederanno ognuna una quantità bilanciata delle seguenti tipologie di attività di apprendimento: lettura/visione/ascolto, collaborazione, discussione, ricerca, pratica e produzione.

Oggetto di valutazione

Sarà valutata positivamente la capacità di inventare e realizzare storie e di implementare gli applicativi che le rappresentino nonché la maggior conoscenza, da parte degli studenti della specializzazione informatica, del patrimonio culturale che si intende illustrare.

Compiti dell'esperto

L'Esperto dovrà elaborare un piano di lavoro da cui risultino i contenuti, le modalità, i tempi e gli strumenti che garantiranno la effettiva realizzazione del processo formativo. L'Esperto deve collaborare con il Tutor e il Referente per la Valutazione e deve essere in possesso delle conoscenze, competenze ed esperienze specifiche richieste dal modulo (si vedano criteri di selezione e reclutamento di seguito specificati).

L'esperto:

- predispone, in collaborazione con il Tutor, una programmazione dettagliata dei contenuti dell'intervento, che dovranno essere suddivisi in moduli corrispondenti a segmenti disciplinari e competenze da acquisire;
- inserisce i dati di propria competenza relativi all'attività svolta nel modulo, il calendario, le prove di verifica e i materiali prodotti nel sistema GPU;
- partecipa alle riunioni programmate dall'Istituzione scolastica in merito alla realizzazione del modulo e tale attività rientra nel suo incarico.

Criteri di selezione e reclutamento

L'esperto dovrà possedere competenze per l'utilizzo delle applicazioni informatiche di produttività individuale, necessarie alla gestione della piattaforma infotelematica GPU per la documentazione dei progetti PON.

L'ESPERTO dovrà essere in possesso di almeno uno dei seguenti titoli

- Abilitazione all'insegnamento coerente con la professionalità richiesta;
- Laurea coerente con la professionalità richiesta;
- Comprovata esperienza coerente con la professionalità richiesta.

Modulo	Titolo	Sede	Durata	Destinatari	Periodo di svolgimento
14	Gioca Reale 2	ITI Majorana - Grugliasco	30h	20 allievi di quarta	novembre 2019 - dicembre 2019

Descrizione del modulo

Il modulo ha come obiettivo la formazione degli studenti alla creazione di videogiochi che illustrino il percorso museale torinese, dedicati alla fascia di età compresa tra i sei e i tredici anni.

Saranno formati gli allievi prima di tutto alla conoscenza storico artistica dei luoghi da illustrare ma anche delle modalità tecniche per lo sviluppo di software adeguato.

Il prototipo software oggetto della formazione sarà verificato a cura dei tutor e dei responsabili dei musei per validare il prodotto e proporre modifiche ed aggiustamenti da attuare nel secondo anno del progetto.

Saranno interessati gli allievi di quarta del corso di Informatica che attueranno il modulo non solo nelle ore dedicate alla formazione ma anche in alternanza scuola-mondo del lavoro.

Lo sviluppo di software, che promuove la dimensione esperienziale e laboratoriale, validato da parte dei fruitori dell'applicativo creato, sarà attivato nei laboratori di informatica.

Tale attività avrà una ricaduta in termini di conoscenza del patrimonio con modalità innovative per la sua descrizione.

Sarà valutata positivamente la partecipazione sia alla conoscenza di luoghi e personaggi da descrivere nel videogioco prodotto che l'incremento, nei soggetti formati, di conoscenze tecniche specifiche.

Contenuti

Il modulo ha come obiettivo la formazione degli studenti alla creazione di videogiochi che illustrino il percorso museale torinese, dedicati alla fascia di età compresa tra i sei e i tredici anni.

Saranno formati gli allievi prima di tutto alla conoscenza storico artistica dei luoghi da illustrare ma anche delle modalità tecniche per lo sviluppo di software adeguato.

Il prototipo software oggetto della formazione sarà verificato a cura dei tutor e dei responsabili dei musei per validare il prodotto e proporre modifiche ed aggiustamenti da attuare nel secondo anno del progetto.

Per l'implementazione verrà utilizzato l'ambiente di sviluppo Unity 3D, uno strumento semplice da apprendere ed in linea con i contenuti didattici dei corsi di studi in informatica, in grado di consentire la creazione giochi di alta qualità.

Obiettivi specifici

Il presente modulo mira a incrementare le competenze degli allievi in termini di:

- design, articolazione e documentazione delle diverse fasi che portano alla creazione di un artefatto digitale;
- storytelling, utilizzo di uno strumento di authoring di alto livello per realizzare un ambiente interattivo che racconti una storia con finale aperto;
- coding, conoscenza ed applicazione dei principi della codifica informatica per realizzare meccaniche di gioco che rendano divertente l'esperienza dell'utente.

Obiettivi trasversali

Le competenze trasversali che si intende promuovere sono riferite alle seguenti aree:

- coinvolgimento in prima persona dello studente;
- collaborazione tra studenti, formatori e stakeholders;
- apprendimento attraverso l'esplorazione e la creatività;
- risultati didattici centrati sugli studenti.

Metodologia

Le unità didattiche prevederanno ognuna una quantità bilanciata delle seguenti tipologie di attività di apprendimento: lettura/visione/ascolto, collaborazione, discussione, ricerca, pratica e produzione.

Oggetto di valutazione

Sarà valutata positivamente la partecipazione sia alla conoscenza di luoghi e personaggi da descrivere nel videogioco prodotto che l'incremento, nei soggetti formati, di conoscenze tecniche specifiche.

Compiti dell'esperto

L'Esperto dovrà elaborare un piano di lavoro da cui risultino i contenuti, le modalità, i tempi e gli strumenti che garantiranno la effettiva realizzazione del processo formativo. L'Esperto deve collaborare con il Tutor e il Referente per la Valutazione e deve essere in possesso delle conoscenze, competenze ed esperienze specifiche richieste dal modulo (si vedano criteri di selezione e reclutamento di seguito specificati).

L'esperto:

- predispone, in collaborazione con il Tutor, una programmazione dettagliata dei contenuti dell'intervento, che dovranno essere suddivisi in moduli corrispondenti a segmenti disciplinari e competenze da acquisire;
- inserisce i dati di propria competenza relativi all'attività svolta nel modulo, il calendario, le prove di verifica e i materiali prodotti nel sistema GPU;
- partecipa alle riunioni programmate dall'Istituzione scolastica in merito alla realizzazione del modulo e tale attività rientra nel suo incarico.

Criteri di selezione e reclutamento

L'esperto dovrà possedere competenze per l'utilizzo delle applicazioni informatiche di produttività individuale, necessarie alla gestione della piattaforma infotelematica GPU per la documentazione dei progetti PON.

L'ESPERTO dovrà essere in possesso di almeno uno dei seguenti titoli:

- Abilitazione all'insegnamento coerente con la professionalità richiesta;
- Laurea coerente con la professionalità richiesta;
- Comprovata esperienza coerente con la professionalità richiesta.

L'esperto di ciascun modulo dovrà inoltre redigere una traccia progettuale dell'intervento (sul modello allegato n. 3) contenente contenuti e metodologie.

La graduatoria sarà redatta sulla base delle seguenti griglie di valutazione. A parità di punteggio si potrà ricorrere a colloquio con i candidati.

A) Titoli di Studio: (N.B. Viene valutato solo il titolo superiore)		
A1	Per diploma di laurea (minimo quadriennale) con voto 110 - 110 e lode	Punti 5,00
A2	Per diploma di laurea (minimo quadriennale) con voto da 101 a 109	Punti 4,00
A3	Per diploma di laurea (minimo quadriennale) con voto fino a 100	Punti 3,00
A4	Laurea triennale	Punti 2,00
A5	Diploma di scuola secondaria superiore	Punti 1,00
B) Esperienze Professionali		
B1	Per ogni anno di insegnamento scolastico di ruolo pressolstituzioni educativestatali di 2° grado. - Max 5 punti	Punti 0,25
B2	Per ogni attività di esperto in progetti finanziati dal Fondo Sociale Europeo, nelle discipline attinenti l'attività richiesta, oggetto del presente bando. – Max 6 punti	Punti 2,00
B3	Per esperienze documentate di incarico in ambito scolastico (collaborazione con il Dirigente Scolastico, funzione strumentale, referente	Punti 1 per ogni

	di progetti POF-PTOF-POR-PON-IFTS-CIPE, collaborazione alla stesura del RAV, PDM) – Max 10 punti	esperienza
B4	Per ogni attività sulla piattaforma on line “Gestione interventi progetti PON/POR scuola” per elaborazione/gestione di progetti – Max 5 punti	Punti 0,25 per ogni progetto
C) Titoli/Formazione afferenti la tipologia di intervento		
C1	Possesso di titoli specifici/corsi di formazione afferenti la tipologia dell'intervento. - Max 2 punti	Punti 0,20 per ogni titolo fino ad un massimo di 2 punti
C2	Master biennale / dottorato	Punti 2
D) TRACCIA PROGETTUALE		Max 10
Tenendo conto del progetto, dei moduli e del target dei destinatari, indicare come s'intende articolare l'intervento: obiettivi, contenuti, metodologie.		

Il seguente Bando per la selezione di esperti per il progetto in oggetto, è rivolto in ordine di precedenza a:

1) Personale interno in servizio presso l'istituto sede di svolgimento del modulo	Destinatario di lettera di incarico
2) Personale interno in servizio c/o le istituzioni scolastiche della rete	Destinatario di lettera di incarico (collaborazione plurima)
3) Personale esterno (secondo la definizione della nota Miur prot. 34815 del 02/08/2017)	Destinatario di contratto di prestazione d'opera

Domanda di partecipazione alla selezione

Le domande redatte sul modulo allegato, corredate di curriculum vitae e indirizzate al Dirigente Scolastico del Liceo “Giordano Bruno” di Torino, dovranno pervenire, pena l'esclusione, **entro e non oltre le ore 14.00 del 28.10.2019:**

- in formato PDF all'indirizzo email tops22000x@istruzione.it: andrà specificato in oggetto nome e cognome e la seguente dicitura: **Domanda Esperto progetto PON-FSE 10.2.5C-FSEPON-PI-2018-10 e numero modulo/i;**
- consegnata a mano o via posta raccomandata A.R. c/o il Liceo “Giordano Bruno” in Via Marinuzzi, 1 10126 Torino con indicazione, sulla busta, della seguente dicitura: **Domanda Esperto progetto PON-FSE 10.2.5C-FSEPON-PI-2018-10 e numero modulo/i;**

Non saranno accettate le istanze pervenute successivamente alla data di scadenza o domande incomplete o con disponibilità non inerenti.

Selezione

La selezione sarà effettuata da un'apposita commissione presieduta dal Dirigente Scolastico del Liceo “Giordano Bruno” e composta da almeno un Docente per istituto scolastico della rete. La commissione procederà alla valutazione e comparazione dei curricula pervenuti, tenendo conto dei titoli culturali e professionali posseduti e delle esperienze di settore, valutando la loro corrispondenza

alle caratteristiche dell'attività richiesta. La relativa graduatoria sarà elaborata in base ai criteri di valutazione e dei punteggi sopra riportati. Gli esiti della selezione saranno pubblicati all'Albo e sul sito della scuola. L'affissione ha valore di notifica agli interessati che, nel caso ne ravvisino gli estremi, potranno produrre reclamo entro gg. 15 dalla pubblicazione. Trascorso tale termine senza reclami scritti si procederà al conferimento dell'incarico.

L'Istituto si riserva di:

- non procedere all'affidamento dell'incarico in caso di mancata realizzazione del progetto;
- procedere al conferimento dell'incarico anche in presenza di una sola domanda valida;
- non conferire incarichi, qualora le candidature pervenute non siano ritenute idonee.

Questa Istituzione scolastica si riserva di verificare i titoli, le competenze e le esperienze autocertificate.

Trattamento economico previsto

Il compenso orario per la figura dell'esperto è quello stabilito nel Piano Finanziario del Progetto, pari ad euro 70,00 lordi, onnicomprensivo di tutti gli oneri. La retribuzione è dovuta soltanto se il progetto o il singolo modulo di pertinenza verrà effettivamente svolto. Ogni operatore riceverà una retribuzione proporzionale alle ore effettivamente prestate e documentate.

L'erogazione del compenso avverrà dopo il riscontro dello svolgimento dei compiti e sarà corrisposto solo dopo l'effettiva erogazione dei fondi comunitari. Non saranno prese in considerazione eventuali richieste di interessi legali e/o oneri di alcun tipo per ritardi nei pagamenti indipendenti dalla volontà di questa istituzione Scolastica.

Nulla è dovuto all'esperto per l'eventuale partecipazione alle riunioni programmate dall'Istituzione scolastica in merito alla realizzazione del progetto in quanto tale attività rientra nell'incarico.

Il compenso spettante a docenti appartenenti ad altre Istituzioni Scolastiche mediante il ricorso all'istituto delle collaborazioni plurime ex art. 35 CCNL del 29 novembre 2007 è assoggettato alla medesima disciplina fiscale e previdenziale prevista per i compensi erogati ai docenti interni all'Istituzione Scolastica che effettuano prestazioni aggiuntive all'orario d'obbligo. I compensi erogati agli esperti esterni ai sensi dell'art. 7 comma 6 del D.Lgs. 30 marzo 2001, n.165 deve essere assoggettato alle disposizioni contenute nella normativa fiscale e previdenziale in materia di lavoro autonomo.

Qualora l'esperto individuato sia un dipendente pubblico, il conferimento dell'incarico dovrà avvenire nel rispetto dell'articolo 53 ("Incompatibilità, cumulo di impieghi e incarichi") del D.Lgs. 30 marzo 2001, n. 165, nella misura in cui risulti applicabile allo specifico affidamento, nonché in conformità alla normativa vigente.

Rinuncia e surroga

In caso di rinuncia alla nomina di esperto, occorre presentare domanda entro due giorni. Si procederà alla surroga utilizzando la graduatoria di merito.

Revoca dell'incarico

In caso di non assolvimento degli obblighi connessi all'incarico, il D.S. può revocare l'incarico in qualsiasi momento.

Pubblicità Il presente bando viene reso pubblico sul sito web dell'Istituto, all'albo on-line, in Amministrazione trasparente e nella sezione dedicata PON sul sito internet di questa Istituzione scolastica.

Privacy

I dati personali che entreranno in possesso dell'Istituto, a seguito del presente Avviso, verranno trattati nel rispetto del GDPR (UE/2016/679). I candidati dovranno esprimere il consenso al trattamento dei propri dati personali in sede di presentazione delle domande di partecipazione, pena la non ammissione alla selezione.

Documenti da allegare obbligatoriamente:

1. Allegato 1 – Domanda;
2. Allegato 2 - Dichiarazione di insussistenza di condizioni di incompatibilità;
3. Allegato 3 - Traccia progettuale modulo;
4. Curriculum vitae formato Europass;
5. Copia di un documento di identità.

Il Dirigente Scolastico
Ing. Miriam Pescatore