



Istituto Comprensivo
"Carlo Gesualdo da Venosa"
Scuola dell'Infanzia, Primaria e Secondaria di I Grado



ISTITUTO COMPRENSIVO - "CARLO GESUALDO DA VENOSA"-VENOSA
Prot. 0013130 del 24/10/2025
VI-1 (Uscita)

OGGETTO: AVVISO PROCEDURA DI SELEZIONE PERSONALE INTERNO ESPERTI E TUTOR

Fondi Strutturali Europei – Programma Nazionale “Scuola e competenze” 2021-2027 – Fondo sociale europeo plus (FSE+) – Priorità 1 – Scuola e competenze (FSE+), Obiettivo specifico ESO4.6 – sotto-azione ESO4.6.A.4.A- Interventi di cui ai decreti del Ministro dell'istruzione e del merito dell' 11 aprile 2024, n. 72 e del 22 maggio 2025, n. 96 – Avviso Pubblico prot. n. 81652 del 23/05/2025 – “Percorsi educativi e formativi per il potenziamento delle competenze, l'inclusione e la socialità nel periodo di sospensione estiva delle lezioni” (c.d. Piano Estate), seconda “finestra” temporale (nota prot. n. 84533 del 27 maggio 2025)
Codice Progetto: ESO4.6.A4.A-FSEPNBA-2025-68
CUP: G54D25007530007

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Visto il R.D. n. 2440 del 18/01/1923 concernente l'amministrazione del Patrimonio e la Contabilità Generale dello Stato ed il relativo pagamento approvato con R.D. 23 maggio 1924 e ss.mm.;

Visto il DPR 275/99, concernente il Regolamento recante norme in materia di autonomia delle Istituzioni scolastiche, ai sensi della legge 15 marzo 1997, n.59;

Visto il D.Lgs. 30/03/2001, n. 165 recante “Norme generali sull'ordinamento del lavoro alle dipendenze della Pubblica Amministrazione” e ss.mm.ii.;

Visto il D.I. n. 129 del 2018 concernente “Regolamento recante le Istruzioni generali sulla gestione amministrativo-contabile delle Istituzioni scolastiche, ai sensi dell'art. 1 co. 143 L.107 del 13/07/2015”;

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 (FSE);

Visto l'Avviso pubblico prot. n. 81652 del 23/05/2025 – “Percorsi educativi e formativi per il potenziamento delle competenze, l'inclusione e la socialità nel periodo di sospensione estiva delle lezioni” (c.d. Piano Estate), seconda “finestra” temporale (nota prot. n. 84533 del 27 maggio 2025);

Vista la Candidatura n. 17652 presentata da questo Istituto;

Vista la Nota autorizzativa del MI AOOGABMI. n. 120091 del 09/07/2025 che rappresenta la formale autorizzazione del progetto e impegno di spesa per l'Istituzione Scolastica;

Vista la delibera del Collegio Docenti n. 16 del 08/11/2023 di adesione al Progetto;

Vista la delibera del Consiglio di Istituto n. 98 del 20/12/2023 di adesione al progetto;

Vista la Delibera del Collegio Docenti del 15/02/2024 di approvazione delle griglie di valutazione per l'individuazione di Esperti, Tutor a Personale ATA;

Vista la Delibera del Consiglio di Istituto n. 116 del 11/03/2024 di approvazione delle griglie di valutazione per l'individuazione di Esperti, Tutor e Personale ATA;

Considerato che questo istituto ha approvato il Programma Annuale 2025 con delibera del Consiglio di Istituto n. 17 del 23/01/2025;

Vista la necessità di individuare tra il personale interno n. 9 figure di Esperti – n. 9 figure di Tutor e Personale di supporto da selezionare tra il personale ATA;

Vista La nota MIUR n. 34815 del 02/08/2017 in cui si specifica che nel conferire incarichi per lo svolgimento di attività di formazione finanziata dal FSE le istituzioni Scolastiche devono verificare preliminarmente se siano presenti o disponibili nel proprio corpo docente le risorse professionali di cui ha necessità;

Visto l'avvio della procedura di selezione di personale interno del 24/10/2025 prot. n. 13125;

COMUNICA

Che è aperta la procedura di selezione per il reclutamento di personale docente:

N. 9 TUTOR - Compenso orario € 30,00 omnnicomprensivi di tasse e oneri con i seguenti compiti:

Partecipare alle riunioni periodiche di carattere organizzativo pianificate dal Dirigente Scolastico e dal coordinatore della gestione; Consapevolezza ed

- espressione culturale
- Curare il monitoraggio del corso;
- Gestire la rilevazione presenze ai corsi;
- Inserire online nel sistema di gestione PN tutto ciò che riguarda il Modulo didattico, compresa la rilevazione delle assenze;
- Inserire online nel sistema di gestione PN le informazioni aggiuntive richieste (es: votazioni curricolari; verifica delle competenze in ingresso e uscita dagli interventi; grado di soddisfazione dei destinatari, ecc.).
- Relazionare circa le proprie attività con inserimento dati su piattaforma e compilazione di verbali;
- Distribuire e raccogliere eventuali questionari di gradimento in sinergia con il referente per la valutazione;

- Segnalare in tempo reale, al Dirigente Scolastico, se il numero dei partecipanti scende oltre il minimo o lo standard previsto;
- Predisporre, in sinergia con i docenti del Consiglio d'Istituto, le verifiche previste e la valutazione periodica del percorso formativo;
- Consegnare a conclusione dell'incarico una relazione finale sull'attività.

Per la figura di Tutor è ammesso qualsiasi titolo di studio idoneo all'insegnamento nelle scuole del primo ciclo di istruzione.

N. 9 ESPERTI - Compenso orario € 70,00 onnicomprensivi di tasse e oneri con i seguenti compiti:

- realizzare le attività formative ed è responsabile del processo di apprendimento finalizzato a migliorare le conoscenze, le competenze e le abilità specifiche dei partecipanti;
- organizzare l'offerta formativa sulla base di un'analisi dei livelli di partenza dei destinatari e coerentemente con le finalità, i tempi e le risorse disponibili;
- svolgimento pratico delle azioni formative, in presenza o, ove previsto dallo specifico avviso, a distanza, per le quali elabora dettagliatamente contenuti e modalità specifiche (lezioni in aula, attività laboratoriali, ricerche, esercitazioni, lavoro di gruppo, studio di casi, simulazioni, formazione a distanza, ecc.);
- Sulla base del programma definito, l'esperto articola le varie fasi e i tempi dell'apprendimento, definendo l'organizzazione e la scansione del modulo formativo secondo il calendario approntato dal Dirigente Scolastico e/o dal suo staff di supporto;
- nella fase di realizzazione, l'esperto gestisce il gruppo e i singoli, in aula o in altra sede, attuando il programma stabilito per raggiungere gli obiettivi formativi. Il suo intervento deve essere flessibile e può subire rielaborazioni in corso d'opera, in base agli esiti della valutazione in itinere;
- Partecipa all'elaborazione delle valutazioni, in itinere e finali, delle diverse attività nonché del modulo riferito al suo incarico;
- ha il compito di elaborare, erogare e valutare, in sinergia con il tutor, alla fine di ogni modulo, le verifiche necessarie per la valutazione finale dei corsisti e consegnare i risultati con gli elaborati corretti entro i termini previsti, insieme al programma svolto, la relazione finale, il cd con il materiale svolto dai corsisti e le schede personali dei singoli corsisti con le competenze raggiunte dagli stessi;
- programmare la realizzazione di un prodotto finale del lavoro svolto che sarà presentato in uno specifico incontro finale e visionato dalle famiglie.

Di seguito si riportano i titoli di accesso richiesti per i diversi moduli formativi:

Titolo Modulo	Ore Prog.	Titolo Richiesto ESPERTI	Tipologia Modulo
Attività ludico sportiva: gli scacchi viventi (Alunni Scuola Secondaria di I°)	30	Laurea o Diploma per l'accesso all'insegnamento nella scuola Secondaria di I° e comprovata esperienza in laboratori didattici di scacchi	Educazione motoria
Suoniamo le percussioni (Alunni Scuola Primaria)	30	Laurea o titolo di studio equipollente che consente l'accesso all'insegnamento di cui alle C.C.: A030 - AI56	Consapevolezza ed espressione culturale
La nostra amica AI (Alunni Scuola Primaria)	30	Titolo di studio che consente l'insegnamento nella Scuola Primaria	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali

Attività ludico sportiva: Le danze rinascimentali (Alunni Scuola Secondaria di I°)	30	Diploma di Formazione Professionale per Danza	Educazione motoria
Laboratorio di arte: immagini da una corte antica – Carlo Gesualdo da Venosa (Alunni Scuola Secondaria di I°)	30	Laurea o altro titolo utile per l'accesso alla classe di concorso A001	Consapevolezza ed espressione culturale
Danziamo (Alunni Scuola Primaria)	30	Diploma di Formazione Professionale per Danza	Educazione motoria
Suoniamo il pianoforte (Alunni Scuola Primaria)	30	Laurea o titolo di studio equipollente che consente l'accesso all'insegnamento di cui alle C.C.: A030 - AJ56	Consapevolezza ed espressione culturale
Recupero di Italiano e matematica (Alunni Scuola Secondaria di I°) (Richiesti n. 2 Esperti)	15+15	Laurea utile per l'accesso alla classe di concorso A022 (15ore) Laurea utile per l'accesso alla classe di concorso A028 (15ore)	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
Alla corte di Carlo Gesualdo da Venosa - il corteo storico (Alunni Scuola Secondaria di I°)	30	Laurea o Diploma per l'accesso all'insegnamento nella scuola Secondaria di I°	Consapevolezza ed espressione culturale

Per la descrizione dei Moduli, si veda l'Allegato 1

I Moduli formativi devono essere organizzati in orario extracurriculare secondo un calendario stabilito dal Dirigente Scolastico

Gli interessati dovranno far pervenire istanza (Allegata), debitamente compilata e firmata entro le ore **10:00 del giorno 03/11/2025 brevi manu** presso l'Ufficio Protocollo di questa Istituzione Scolastica, via peo all'indirizzo pzc88900e@istruzione.it o via pec all'indirizzo pzc88900e@pec.istruzione.it.

L'istanza dovrà essere corredata dal **curriculum vitae in formato europeo (PRIVO DI DATI PERSONALI E SENSIBILI)** (il curriculum dovrà essere prodotto separatamente all'istanza come file di tipo aperto).

Le candidature pervenute nei termini, verranno valutate da un'apposita commissione nominata dal Dirigente Scolastico in base ai criteri di comparazione dei curricula con relativo punteggio predeterminati dagli OO.CC. e che di seguito si riportano:

ESPERTO

1° Macro criterio: Titoli di Studio	Punti
Laurea Triennale* (Titolo di accesso) fino a 89 2 punto da 90 a 104 punti da 105 in poi punti	Max punti 8 (si valuta un solo titolo di accesso)
Laurea magistrale o vecchio ordinamento* (Titolo di accesso) fino a 89 punti da 90 a 99 punti da 100 a 104 punti da 105 a 110 e lode punti	
Diploma attinente al modulo/corso* (Titolo di accesso) (Punti 1)	

Dottorato di ricerca; diploma di perfezionamento equiparato per legge o per statuto e ricompreso nel Decreto del Ministro dell'Istruzione, dell'università e della ricerca 8 aprile 2009 n. 42 inerente al modulo/corso per cui ci si candida (Punti 2 per ciascun titolo)	Max punti 2
Corso di perfezionamento/Master (60CFU) annuale inerente al modulo/corso per cui ci si candida (1 Punto per ogni Corso/Master)	Max punti 3
Diploma di specializzazione (almeno 60CFU) annuale/biennale inerente al modulo/corso per cui ci si candida (1 Punto per ogni diploma annuale e 2 punti per ogni diploma biennale)	Max punti 4
Esperienza come docenza universitaria nel settore attinente al modulo/corso per cui ci si candida (Almeno n. 1 semestre)	Max 1 punto
2° Macro criterio: Titoli Culturali Specifici	
Partecipazione a corsi di formazione attinenti alla figura richiesta, in qualità di discente con attestazione rilasciata da Ente Accreditato presso il Ministero dell'Istruzione (minimo 20 ore di corso) - (1 Punto per ciascun corso)	Max punti 10
Certificazioni Informatiche rilasciate da Enti Accreditati presso il Ministero dell'Istruzione (1 Punto per Certificazione)	Max punti 4
Certificazioni linguistiche di livello almeno B2 in lingua straniera conseguite ai sensi del decreto del Ministro dell'istruzione, dell'università e della ricerca 7 marzo 2012, prot. 3889, pubblicato sulla G.U. n. 79 del 3 aprile 2012 ed esclusivamente presso gli Enti ricompresi nell'elenco degli Enti certificatori riconosciuti dal Ministero dell'Istruzione ai sensi del predetto decreto, per ciascun titolo (è valutato un solo titolo per ciascuna lingua straniera) a. B2 Punti 3 b. C1 Punti 4 c. C2 Punti 6	Max punti 6
Certificazione CeClil o certificazione ottenuta a seguito di positiva frequenza dei percorsi di perfezionamento in CLIL di cui al Decreto del Direttore Generale per il personale scolastico 16 aprile 2012, n. 6, o per la positiva frequenza di Corsi di perfezionamento sulla metodologia CLIL della durata pari a 60 CFU, purché congiunti alla certificazione nella relativa lingua straniera di almeno B2 (Per ciascun titolo punti 3)	Max punti 3
3° Macro criterio: Titoli di servizio o Lavoro	
Incarico di Animatore digitale/Team Animatore Digitale (1 Punto per incarico)	Max 4 punti
Pregressa esperienza lavorativa in qualità di Formatore in attività formative attinenti al modulo/corso rivolto ad alunni (2 Punti ogni 30 ore di formazione) <u>Si valuta solo se il modulo/corso è rivolto ad alunni</u>	Max 20 punti
Pregressa esperienza lavorativa in qualità di Formatore/Relatore in attività formative attinenti al modulo/corso rivolto a Personale Docente/ATA (2 Punti ogni 20 ore di formazione cumulata) <u>Si valuta solo se il modulo/corso è rivolto a Personale Docente/ATA</u>	Max 20 punti
Pregressa Esperienza professionale attinente al modulo/corso (1 Punto per ogni anno scolastico o solare)	Max punti 10

La laurea o il diploma (titolo d'accesso) verranno stabiliti nel dal Dirigente Scolastico in base alla natura del Progetto

*A parità di Punteggio prevale il Candidato più giovane

TUTOR

1° Macro criterio: Titoli di Studio	Punti
Laurea Triennale (Titolo di accesso) fino a 89 2 punto da 90 a 104 punti da 105 in poi..... punti	Max punti 8 (si valuta un solo titolo di accesso)
Laurea specialistica o vecchio ordinamento (Titolo di accesso) fino a 89punti da 90 a 99 punti da 100 a 104 punti da 105 a 110 e lode..... punti	
Diploma attinente al modulo/corso (Titolo di accesso) (Punti 1)	
Dottorato di ricerca; diploma di perfezionamento equiparato per legge o per statuto e ricompreso nel Decreto del Ministro dell'Istruzione, dell'università e della ricerca 8 aprile 2009 n. 42 inerente al modulo/corso per cui ci si candida (Punti 2 per ciascun titolo)	Max punti 2
Corso di perfezionamento/Master (60CFU) annuale inerente al modulo/corso per cui ci si candida (1 Punto per ogni Corso/Master)	Max punti 3
Diploma di specializzazione (almeno 60CFU) annuale/biennale inerente al modulo/corso per cui ci si candida (1 Punto per ogni diploma annuale e 2 punti per ogni diploma biennale)	Max punti 4
Esperienza come docenza universitaria nel settore attinente al modulo/corso per cui ci si candida (Almeno n. 1 semestre)	Max 1 punto
2° Macro criterio: Titoli Culturali Specifici	
Partecipazione a corsi di formazione attinenti alla figura richiesta, in qualità di discente con attestazione rilasciata da Ente Accreditato presso il Ministero dell'Istruzione (minimo 20 ore di corso) (1 Punto per ciascun corso)	Max punti 10
Certificazioni Informatiche rilasciate da Enti Accreditati presso il Ministero dell'Istruzione (1 Punto per Certificazione)	Max punti 4
Certificazioni linguistiche di livello almeno B2 in lingua straniera conseguite ai sensi del decreto del Ministro dell'istruzione, dell'università e della ricerca 7 marzo 2012, prot. 3889, pubblicato sulla G.U. n. 79 del 3 aprile 2012 ed esclusivamente presso gli Enti ricompresi nell'elenco degli Enti certificatori riconosciuti dal Ministero dell'Istruzione ai sensi del predetto decreto, per ciascun titolo (è valutato un solo titolo per ciascuna lingua straniera) a. B2 Punti 3 b. C1 Punti 4 c. C2 Punti 6	Max punti 6
Certificazione CeClil o certificazione ottenuta a seguito di positiva frequenza dei percorsi di perfezionamento in CLIL di cui al Decreto del Direttore Generale per il personale scolastico 16 aprile 2012, n. 6, o per la positiva frequenza di Corsi di perfezionamento sulla metodologia CLIL della durata pari a 60 CFU, purché congiunti alla certificazione nella relativa lingua straniera di almeno B2 (Per ciascun titolo punti 3)	Max punti 3

3° Macro criterio: Titoli di servizio o Lavoro	
Incarico di Animatore digitale/Team Animatore Digitale <i>(1 Punto per incarico)</i>	Max 4 punti
Pregressa esperienza lavorativa in qualità di Tutor (coordinamento / Valutatore / Facilitatore) in percorsi PON FSE/PNRR <i>(2 Punti ogni 30 ore di formazione)</i>	Max 20 punti
Pregressa Esperienza professionale attinente al modulo/corso <i>(1 Punto per ogni anno scolastico o solare)</i>	Max punti 10

*A parità di Punteggio prevale il Candidato più giovane

N.B. I titoli e le esperienze dichiarate dovranno essere numerate sul CV ed il numero assegnato dovrà essere riportato chiaramente nella tabella di autovalutazione

I dati personali del contraente saranno oggetto di trattamento, con o senza ausilio di mezzi elettronici, ai fini della stipula e della eventuale registrazione del presente atto nel rispetto delle disposizioni del GDPR e del D. Lgs 30.6.2006, n. 196 e ss.mm.ii come novellato dal D. Lgs 107/2018 e con le modalità dallo stesso previste. Titolare del trattamento è il committente. Relativamente al trattamento dei dati, gli interessati avranno facoltà di esercitare tutti i diritti riconosciuti dalla su citata normativa.

L'esito della selezione sarà affisso all'Albo della scuola e pubblicato sul sito istituzionale www.icvenosa.edu.it. Questa Istituzione Scolastica si riserva di procedere al conferimento dell'incarico anche in presenza di una sola domanda valida

La presente Determina è pubblicata all'albo *on line* dell'Istituzione scolastica, nonché nella sezione Amministrazione Trasparente del sito istituzionale www.icvenosa.edu.it

Il Dirigente Scolastico
Prof. Claudio MARTINO

*Documento firmato digitalmente ai sensi del c.d.
Codice dell'Amministrazione Digitale e normativa connessa*

Allegato 1 (Dettaglio Moduli)

Titolo modulo	Attività ludico sportiva: gli scacchi viventi
Descrizione modulo	Il progetto “Attività ludicosportiva: gli scacchi” è pensato per offrire agli studenti della scuola secondaria di primo grado un’esperienza educativa che coniughi gioco, strategia e sviluppo delle capacità cognitive. L’obiettivo principale è introdurre gli alunni al mondo degli scacchi come disciplina formativa, capace di stimolare l’attenzione, la concentrazione, la pazienza e il pensiero logicocritico, in un contesto piacevole e non competitivo. La proposta si inserisce nell’ambito delle attività motorie e sportive, nella convinzione che il benessere dello studente debba coinvolgere anche la mente, non solo il corpo. Gli scacchi, pur essendo un gioco da tavolo, rientrano a pieno titolo tra le attività ludico-sportive riconosciute a livello scolastico, e si prestano particolarmente bene a creare ambienti di apprendimento sereni, collaborativi e inclusivi, in cui ogni studente può esprimersi secondo le proprie modalità. Nel corso del progetto, gli studenti verranno avvicinati gradualmente alle regole fondamentali del gioco, attraverso lezioni teoriche brevi ed esercitazioni pratiche. L’intento non è solo quello di far conoscere i movimenti dei pezzi o le strategie di base, ma anche di favorire una riflessione più profonda sulle scelte, sulle conseguenze delle proprie azioni e sull’importanza della pianificazione. Ogni partita sarà occasione per esercitare la memoria, l’attenzione ai dettagli e la capacità di mettersi nei panni dell’altro, anticipandone le mosse e rispondendo con logica. L’approccio sarà fortemente ludico: gli studenti si avvicineranno agli scacchi come a un gioco appassionante e antico, ricco di storia e cultura, in cui ognuno potrà trovare spazio per esprimere il proprio stile e la propria intelligenza. Le partite verranno giocate in aula o in palestra, in contesti rilassati e stimolanti, con momenti di confronto e di condivisione, in cui il valore non sarà attribuito solo alla vittoria, ma alla capacità di ragionare, di migliorare e di rispettare l’avversario. Nel corso delle attività, verranno anche proposti semplici tornei interni, a squadre o individuali, pensati più come momenti di incontro e collaborazione che come vere gare. L’obiettivo è quello di promuovere un clima positivo, in cui il confronto sia vissuto come occasione di crescita, senza pressione o competizione esasperata. Il progetto potrà concludersi con una giornata dedicata agli scacchi, durante la quale verranno organizzati incontri amichevoli, dimostrazioni e magari anche una sfida tra studenti e insegnanti, per coinvolgere tutta la comunità scolastica in un’esperienza divertente e formativa. Il corso mira inoltre a stimolare il senso di responsabilità individuale e collettiva rispetto alle grandi sfide del nostro tempo – come il cambiamento climatico, la bioetica, l’inquinamento, l’uso consapevole delle risorse naturali – aiutando gli studenti a comprendere come la formazione scientifica possa rappresentare un potente strumento di cambiamento e cittadinanza attiva. In sintesi, il progetto intende orientare in modo efficace, coinvolgente e consapevole gli studenti verso percorsi scolastici ad alta valenza scientifica e tecnologica, promuovendo lo studio della chimica e della biologia non come discipline astratte, ma come chiavi di lettura del presente e strumenti per costruire il futuro, personale e collettivo. “Attività ludicosportiva: gli scacchi” vuole essere un laboratorio per la mente, uno spazio in cui gli studenti imparano giocando e si allenano a pensare, a scegliere, a riflettere prima di agire. È un progetto che valorizza l’intelligenza in tutte le sue forme, promuove l’autonomia e il rispetto reciproco, e rappresenta una straordinaria occasione di crescita personale e relazionale all’interno del contesto scolastico.

Titolo modulo	Suoniamo le percussioni
Descrizione modulo	Il progetto “Suoniamo le percussioni” nasce con l’intento di avvicinare i bambini della scuola primaria al mondo della musica in modo semplice, divertente e coinvolgente. Attraverso l’utilizzo di strumenti a percussione, i bambini imparano a conoscere il ritmo, a riconoscerlo e riprodurlo, a collaborare con i compagni e ad esprimersi attraverso il linguaggio musicale, sviluppando competenze non solo artistiche, ma anche relazionali e cognitive. Il percorso è pensato per essere accessibile anche a chi non ha mai avuto esperienze musicali. Durante le attività i bambini saranno guidati a scoprire come si producono i suoni, come si può tenere un tempo costante, e come, attraverso semplici sequenze ritmiche, sia possibile creare veri e propri dialoghi musicali. Non è richiesta la conoscenza della notazione tradizionale, poiché l’apprendimento avviene principalmente in modo esperienziale, con il corpo, con l’ascolto e attraverso il gioco. Il progetto ha una durata di otto incontri, ciascuno della durata di circa un’ora. All’inizio del percorso verranno presentati gli strumenti a percussione, sia quelli convenzionali (come tamburelli, maracas, legnetti, triangoli, bonghi), sia quelli costruiti con materiali di riciclo (barattoli, scatole, bottiglie), per stimolare la creatività e far comprendere che la musica può nascere ovunque. Durante le prime lezioni l’attenzione sarà posta sull’esplorazione sonora e sull’uso del corpo come primo strumento musicale. I bambini verranno coinvolti in giochi ritmici, esercizi di body percussion e attività motorie che li aiuteranno a sviluppare la coordinazione e il senso del tempo. Gradualmente si passerà alla riproduzione di semplici ritmi, prima in forma individuale e poi collettiva, fino a giungere a vere e proprie esecuzioni in piccoli gruppi. Particolare attenzione verrà data all’ascolto attivo e alla capacità di suonare insieme agli altri, nel rispetto dei turni, dei silenzi e delle dinamiche del gruppo. Suonare in gruppo stimola la concentrazione, l’autodisciplina e il rispetto reciproco, competenze fondamentali anche al di fuori dell’ambito musicale. Nel corso del progetto si alterneranno momenti pratici a momenti di riflessione e rielaborazione, durante i quali i bambini potranno raccontare le proprie impressioni, disegnare ciò che hanno provato suonando, oppure proporre idee per creare nuovi strumenti o nuovi ritmi. Al termine del percorso è prevista una piccola esibizione interna, aperta eventualmente ai genitori o ad altre classi, in cui gli alunni potranno condividere ciò che hanno appreso e vissuto durante le attività. “Suoniamo le percussioni” è un progetto che valorizza la spontaneità, l’ascolto e la partecipazione attiva, e rappresenta un’occasione preziosa per scoprire la musica come linguaggio universale e strumento di crescita personale e collettiva.

Titolo modulo	La nostra amica AI
Descrizione modulo	Il progetto “La nostra amica AI” nasce con l’obiettivo di introdurre gli alunni della scuola primaria al concetto di intelligenza artificiale, avvicinandoli in modo graduale e adatto alla loro età a un tema che sta diventando sempre più presente nella vita quotidiana. L’idea è quella di guidare i bambini alla scoperta dell’AI come strumento utile, interessante e creativo, capace di dialogare con l’essere umano, di aiutarlo a risolvere problemi e di stimolare l’immaginazione. L’intelligenza artificiale viene presentata non come qualcosa di misterioso o distante, ma come una sorta di “amica virtuale”, che possiamo incontrare in molte attività della nostra giornata: quando usiamo la voce per chiedere una canzone, quando vediamo suggerimenti sui video da guardare, o quando giochiamo con un assistente digitale. A partire da esempi semplici e concreti, i bambini imparano a riconoscere dove si trova l’AI e come interagiamo con essa, senza paura ma con spirito critico. Durante il progetto, le attività proposte saranno di tipo laboratoriale, creativo e dialogico. I bambini verranno coinvolti in giochi, racconti, simulazioni, attività artistiche e piccoli esperimenti digitali, in cui l’AI sarà protagonista non solo come oggetto di studio, ma anche come personaggio immaginario con cui dialogare, fare domande e inventare storie. Si potrà ad esempio costruire un “robot di carta” a cui assegnare compiti, caratteristiche e personalità, oppure lavorare in gruppo per scrivere una favola in cui l’AI aiuta i personaggi a risolvere un problema. Uno degli aspetti fondamentali del progetto è quello educativo: i bambini verranno guidati a riflettere sul rapporto tra persone e tecnologie, imparando a distinguere tra ciò che è umano e ciò che è artificiale, tra ciò che possiamo chiedere a una macchina e ciò che richiede invece l’empatia, il sentimento o la responsabilità. L’intelligenza artificiale verrà così presentata come un supporto all’intelligenza umana, non un suo sostituto. Grande importanza verrà data anche al lavoro cooperativo: gli alunni saranno spesso invitati a lavorare in coppia o in piccoli gruppi, imparando a confrontarsi, a rispettare le idee degli altri e a progettare insieme. Anche l’uso delle tecnologie sarà guidato e sempre finalizzato all’attività educativa, attraverso strumenti semplici e sicuri. Il percorso potrà concludersi con una giornata dedicata alla “presentazione della nostra amica AI”, in cui ogni classe potrà esporre i propri lavori, mostrare brevi video, leggere racconti o mettere in scena brevi dialoghi. Sarà un’occasione per valorizzare l’impegno dei bambini e condividere con le famiglie il significato di quanto appreso. “La nostra amica AI” è quindi un progetto che unisce scoperta e consapevolezza, gioco e pensiero, immaginazione e realtà. Un modo per accompagnare i più piccoli nel mondo digitale con fiducia, attenzione e tanta curiosità.

Titolo modulo	Attività ludico sportiva: Le danze rinascimentali
Descrizione modulo	Il progetto “Attività ludico-sportiva: Le danze rinascimentali” si propone di avvicinare gli studenti della scuola secondaria di primo grado a un aspetto affascinante e spesso poco conosciuto della cultura rinascimentale, ovvero le danze che animavano le corti e le piazze di quell’epoca. Attraverso un percorso che unisce il gioco, il movimento e la conoscenza storica, gli alunni avranno l’opportunità di scoprire come la danza fosse una forma di espressione artistica e sociale fondamentale nel Rinascimento, nonché un’attività fisica completa che sviluppava coordinazione, ritmo e collaborazione. Durante il progetto, gli studenti saranno introdotti alle caratteristiche principali delle danze rinascimentali, come la pavana, la gallarda e la branle, attraverso brevi lezioni teoriche e video dimostrativi che permetteranno loro di comprendere il contesto storico e culturale in cui queste danze venivano eseguite. La conoscenza del periodo storico sarà fondamentale per apprezzare il valore delle danze non solo come movimento, ma anche come veicolo di comunicazione e rappresentazione sociale. La parte pratica del progetto sarà caratterizzata da sessioni di laboratorio coreutico, in cui i ragazzi impareranno i passi base delle danze, le posture corrette, e i movimenti che le caratterizzano, seguendo uno stile ludico e inclusivo. Il lavoro di gruppo sarà essenziale: le danze rinascimentali prevedono infatti l’esecuzione in coppia o in cerchio, favorendo così la collaborazione, il rispetto dei tempi e il coordinamento tra i partecipanti. Oltre allo sviluppo delle abilità motorie e della coordinazione, il progetto intende stimolare anche la sensibilità culturale e storica degli studenti. Attraverso la pratica, i ragazzi potranno immaginare come si svolgevano le feste e i momenti di socializzazione nelle corti rinascimentali, imparando a conoscere i codici di comportamento, l’eleganza e la raffinatezza che contraddistinguevano queste occasioni. L’approccio sarà ludico e rispettoso dei diversi livelli di abilità, evitando la competizione e puntando invece sul divertimento, la partecipazione e il senso di gruppo. Gli insegnanti favoriranno un ambiente sereno e stimolante, in cui ogni studente si senta accolto e motivato a sperimentare senza paura di sbagliare. Il progetto potrà concludersi con un momento di festa finale, in cui gli studenti, magari supportati da musica dal vivo o registrata, eseguiranno alcune delle danze apprese davanti ad altre classi o a un piccolo pubblico di genitori e insegnanti. Questo momento sarà non solo un’occasione per celebrare l’impegno e i progressi raggiunti, ma anche per consolidare il senso di appartenenza alla comunità scolastica e valorizzare la cultura storica locale e nazionale. In sintesi, “Attività ludico-sportiva: Le danze rinascimentali” è un progetto che fonde educazione fisica, storia e arte in un’esperienza coinvolgente, in cui i ragazzi possono imparare divertendosi, sviluppare competenze motorie e sociali, e scoprire un patrimonio culturale ricco e affascinante.

Titolo modulo	Laboratorio di arte: immagini da una corte antica – Carlo Gesualdo da Venosa
Descrizione modulo	Il progetto “Immagini da una corte antica” è pensato per introdurre gli studenti della scuola secondaria di primo grado all’arte visiva e scultorea del Rinascimento e del primo Seicento, attraverso lo studio e la reinterpretazione creativa della figura di Carlo Gesualdo da Venosa, principe, mecenate e personaggio storico di grande fascino. Pur essendo noto soprattutto come compositore, Gesualdo fu anche un uomo di corte che visse immerso in un ambiente artistico ricco di simboli, immagini, arredi e rappresentazioni di potere. La sua dimora, il castello di Gesualdo in Irpinia, rappresentava il centro di una piccola corte in cui musica, arte e cerimoniale convivevano, e in cui ogni elemento visivo – dallo stemma araldico alle decorazioni murarie – aveva un significato ben preciso. Attraverso questo progetto, gli studenti saranno guidati a esplorare il mondo visivo e simbolico delle corti italiane tra Cinquecento e Seicento, con particolare attenzione agli elementi dell’arte araldica, della decorazione e della rappresentazione del potere. Dopo una prima fase introduttiva, in cui verranno presentati alcuni esempi di stemmi nobiliari, scene di vita cortigiana, costumi e architetture del tempo, gli alunni saranno invitati a creare proprie opere grafiche e plastiche ispirate a questo immaginario. Una parte del progetto sarà dedicata al rifacimento o reinterpretazione dello stemma araldico di Carlo Gesualdo. Dopo aver analizzato la struttura di uno stemma – i simboli, i colori, la suddivisione dello scudo, la presenza di animali araldici e motti – ogni studente potrà cimentarsi nella creazione di uno stemma personale o collettivo, utilizzando tecniche miste come disegno, acquerello, collage o anche bassorilievo su cartoncino, argilla o pasta modellabile. Un secondo momento sarà invece dedicato alla realizzazione di disegni e pannelli illustrati che raffigurino scene di vita di corte ispirate al tempo di Gesualdo. Gli studenti potranno immaginare ambienti interni del castello, momenti di festa musicale, abiti nobiliari, cerimonie religiose o rappresentazioni teatrali tipiche dell’epoca. Il lavoro sarà preceduto da una ricerca guidata iconografica, con immagini tratte da dipinti rinascimentali e barocchi che aiutino a ricostruire ambienti, pose e stili figurativi del tempo. Per stimolare l’osservazione e l’attenzione al dettaglio, si proporranno attività laboratoriali pratiche in cui i ragazzi impareranno a copiare elementi ornamentali d’epoca – come cornici, fregi, stoffe e motivi floreali – da utilizzare poi nei propri elaborati. Le tecniche suggerite includono matita, penna, inchiostro, tempera e argilla per eventuali interventi tridimensionali. Il progetto si propone non solo di far conoscere un periodo storico ricco di bellezza e complessità, ma anche di sviluppare la capacità degli studenti di osservare, immaginare e rappresentare, con attenzione al simbolismo e alla narrazione visiva. Ogni elaborato sarà accompagnato da una breve descrizione scritta, redatta dagli studenti, in cui ciascuno potrà spiegare le scelte iconografiche e stilistiche del proprio lavoro. Al termine del percorso, i lavori saranno esposti in una mostra scolastica dal titolo "Alla corte del Principe: immagini da Gesualdo", che potrà essere allestita negli spazi dell’istituto e aperta alle famiglie e ad altre classi. In questa occasione, gli studenti potranno fare da guide ai visitatori, raccontando le storie e i simboli nascosti nelle loro opere, come piccoli storici e artisti del passato. Con questo progetto, l’arte visiva diventa strumento di scoperta storica, espressione personale e ponte tra epoche diverse, rendendo vivo e attuale un mondo lontano ma affascinante, come quello di Carlo Gesualdo da Venosa.

Titolo modulo	Danziamo
Descrizione modulo	Il progetto “Danziamo” nasce dal desiderio di offrire agli alunni della scuola primaria uno spazio educativo in cui il corpo diventi protagonista dell’apprendimento, attraverso la danza intesa non solo come tecnica, ma come forma di espressione, di comunicazione e di relazione con gli altri. L’attività si propone di valorizzare il movimento libero e guidato, sviluppando nei bambini la consapevolezza del proprio corpo, il senso del ritmo e la capacità di lavorare insieme in un clima positivo e creativo. Attraverso la danza, i bambini imparano a conoscere sé stessi e lo spazio che li circonda. La musica diventa stimolo per l’immaginazione, per l’ascolto e per il coordinamento motorio. Durante gli incontri, i bambini verranno coinvolti in esercizi di riscaldamento, in semplici sequenze coreografiche e in giochi di movimento, che li aiuteranno a prendere confidenza con il proprio corpo, a migliorare l’equilibrio, la postura e la coordinazione. Ogni attività sarà calibrata in base all’età e alle capacità del gruppo, con particolare attenzione all’inclusione di tutti, senza competizione né giudizio. Uno degli aspetti centrali del progetto è l’espressione delle emozioni attraverso il corpo. I bambini saranno stimolati a muoversi ascoltando la musica non solo con le orecchie, ma anche con la mente e il cuore: la danza diventa così una forma di narrazione non verbale, in cui si può raccontare gioia, tristezza, sorpresa, rabbia, affetto. In questo modo, anche i bambini più timidi o con difficoltà comunicative potranno trovare un canale per esprimersi in modo libero e autentico. Il percorso sarà pensato come un viaggio attraverso diversi stili e ritmi: dalla musica classica a quella popolare, dalle danze tradizionali a quelle moderne, con proposte semplici ma stimolanti, capaci di coinvolgere e divertire. Ci sarà spazio anche per momenti di improvvisazione, in cui i bambini potranno inventare i propri movimenti e coreografie, da soli o in gruppo, sviluppando creatività, autonomia e fiducia in sé stessi. Durante tutto il progetto, il lavoro sul rispetto degli altri sarà fondamentale. Danza significa anche ascoltare chi ci sta accanto, muoversi insieme, rispettare i tempi comuni, imparare a fermarsi, a cedere il passo, a seguire o a guidare. Per questo motivo, le attività saranno spesso organizzate in forma cooperativa, con momenti di condivisione e di riflessione sul lavoro svolto. Il progetto si concluderà, se possibile, con una piccola esibizione finale, semplice e gioiosa, aperta ad altre classi o ai genitori, nella quale i bambini potranno presentare le coreografie apprese o create, non per “esibirsi” in senso stretto, ma per condividere ciò che hanno vissuto e imparato. Sarà un’occasione per celebrare il corpo in movimento, la musica che unisce e il piacere di danzare insieme. “Danziamo” è dunque un progetto che mette in dialogo il corpo, la musica, l’espressione personale e la dimensione sociale, offrendo ai bambini uno spazio protetto e gioioso in cui crescere, comunicare ed esprimersi in libertà.

Titolo modulo	Suoniamo il pianoforte
Descrizione modulo	Il progetto “Suoniamo il pianoforte” si propone di avvicinare i bambini della scuola primaria allo studio del pianoforte in modo semplice, creativo e coinvolgente. Attraverso un percorso graduale, gli alunni scopriranno le potenzialità espressive di questo strumento, imparando a conoscerlo, a suonarlo e ad apprezzarne la bellezza sia come mezzo di espressione individuale che come forma di comunicazione collettiva. L’iniziativa nasce dalla convinzione che il pianoforte, con la sua ricchezza timbrica e la sua accessibilità, rappresenti uno strumento ideale per introdurre i più piccoli alla musica. I bambini inizieranno il loro viaggio musicale con un’esplorazione libera dello strumento, scoprendone la tastiera, i tasti bianchi e neri, i suoni acuti e gravi, e le diverse possibilità sonore offerte dalla pressione dei tasti e dall’uso dei pedali. L’aspetto ludico sarà centrale: i bambini saranno incoraggiati a sperimentare, a suonare con le dita e con il cuore, senza timore di sbagliare. Nel corso degli incontri, i bambini impareranno a orientarsi sulla tastiera, a riconoscere le note musicali e a suonare semplici melodie a una mano, partendo da brani conosciuti del repertorio infantile. Si utilizzerà un metodo intuitivo, che privilegia l’ascolto, la memoria e la ripetizione, senza necessariamente introdurre da subito la lettura dello spartito. L’obiettivo è che ogni bambino possa vivere un’esperienza positiva, sentendosi capace di fare musica e sviluppando una relazione affettiva e personale con lo strumento. Parallelamente, verranno proposte attività di ascolto guidato, per permettere agli alunni di conoscere grandi composizioni pianistiche del passato e del presente, e di sviluppare la capacità di ascoltare in modo attivo, riconoscendo emozioni, dinamiche e caratteristiche espressive. Ogni bambino sarà coinvolto anche in brevi momenti di riflessione e condivisione, nei quali potrà raccontare le sue impressioni, i suoi gusti musicali e ciò che ha imparato. La dimensione collettiva del progetto sarà altrettanto importante. Anche se il pianoforte è spesso visto come strumento solista, i bambini avranno occasione di suonare a turno o a coppie, di accompagnare con semplici armonie melodie cantate dal gruppo o eseguite da altri strumenti, e di partecipare a giochi musicali in cui il pianoforte dialoga con voce, corpo e percussioni. In questo modo, l’attività diventerà un’opportunità per imparare ad ascoltare gli altri, a rispettare i tempi condivisi, e a costruire insieme qualcosa di armonico e bello. Il percorso si concluderà, se possibile, con una piccola esibizione interna, che potrà avere la forma di un concerto finale, una lezione aperta o una semplice condivisione di quanto appreso con i genitori e le altre classi. Ciò che conta non sarà il risultato tecnico, ma la crescita musicale ed emotiva vissuta da ciascun bambino durante il cammino. “Suoniamo il pianoforte” vuole essere un’esperienza educativa completa, che unisca conoscenze musicali, sviluppo motorio, espressione emotiva e competenze relazionali. Il pianoforte diventa così non solo uno strumento musicale, ma anche uno strumento educativo e formativo, capace di accompagnare i bambini nella scoperta di sé e del mondo sonoro che li circonda.

Titolo modulo	Recupero di Italiano e matematica
Descrizione modulo	All'interno del percorso educativo e formativo della scuola secondaria di primo grado, è fondamentale garantire a tutti gli alunni e le alunne l'opportunità di rafforzare e consolidare le competenze di base, in particolare in quelle discipline chiave come l'italiano e la matematica, che costituiscono il fondamento per ogni altro apprendimento. Il progetto "Rinforziamo le basi" nasce dalla consapevolezza che non tutti gli studenti apprendono allo stesso ritmo e con gli stessi strumenti, e che la scuola ha il dovere di offrire tempi distesi, spazi dedicati e metodi personalizzati per favorire il successo formativo di ciascuno. Il percorso è rivolto agli alunni delle classi prime, seconde e terze che presentano lacune nelle competenze linguistiche e logicomatematiche, emerse attraverso le osservazioni sistematiche dei docenti, le valutazioni intermedie o le richieste di supporto da parte degli stessi studenti o delle famiglie. L'intervento non ha un carattere punitivo o esclusivamente riparativo, ma si propone come un'opportunità positiva, stimolante e accogliente per migliorare le proprie abilità, riconoscere i progressi e riacquistare fiducia nelle proprie possibilità. Il modulo di italiano sarà focalizzato sul potenziamento della comprensione del testo, dell'ortografia, della produzione scritta e delle abilità grammaticali, con un approccio laboratoriale, pratico e interattivo. Gli alunni saranno coinvolti in attività di lettura guidata, giochi linguistici, riscrittura di testi, esercizi di ascolto attivo e riflessioni condivise, in modo da rendere l'apprendimento più significativo e motivante. Parallelamente, il modulo di matematica si concentrerà sul recupero dei concetti fondamentali dell'aritmetica, della geometria, del calcolo e della risoluzione dei problemi, privilegiando l'utilizzo di strumenti visivi, manipolativi e digitali. Saranno proposte attività concrete, sfide logiche, esercitazioni graduali e personalizzate che consentano agli studenti di acquisire sicurezza, metodo e autonomia. Gli incontri si svolgeranno in orario pomeridiano e saranno condotti da docenti della scuola o da figure specializzate nella didattica di recupero. Durante il percorso sarà previsto un monitoraggio continuo dei progressi, con momenti di autovalutazione guidata, restituzione personalizzata e colloqui di raccordo con le famiglie. Il progetto mira non solo al rafforzamento disciplinare, ma anche alla valorizzazione delle potenzialità di ogni studente, promuovendo un atteggiamento positivo verso l'apprendimento, il senso di autoefficacia e la motivazione allo studio. Attraverso un accompagnamento mirato e attento, la scuola intende favorire un'esperienza di successo che possa riflettersi anche sull'andamento generale e sul benessere scolastico degli studenti coinvolti.

Titolo modulo	Alla corte di Carlo Gesualdo da Venosa - il corteo storico
Descrizione modulo	Il progetto “Alla corte di Carlo Gesualdo da Venosa - il corteo storico” nasce dal desiderio di avvicinare gli studenti della scuola secondaria di primo grado alla storia, all’arte e alla cultura del Rinascimento attraverso un’esperienza attiva, partecipata e immersiva. La figura affascinante e complessa di Carlo Gesualdo, principe di Venosa, compositore straordinario e protagonista di una delle corti più suggestive del Sud Italia, diventa il punto di riferimento attorno al quale costruire un percorso educativo interdisciplinare, che culmina nella rievocazione pubblica di un corteo storico. Gli studenti saranno guidati a conoscere la vita e il contesto culturale di Carlo Gesualdo, approfondendo il ruolo della nobiltà rinascimentale, la struttura delle corti, l’importanza della musica, dell’arte e del cerimoniale. Attraverso lezioni introduttive e laboratori tematici, i ragazzi verranno coinvolti nello studio dei costumi, delle figure storiche che animavano la corte del principe – come dame, cavalieri, musicisti, servitori, religiosi, ambasciatori – e delle funzioni che questi ricoprivano all’interno della società del tempo. Una parte fondamentale del progetto sarà dedicata alla preparazione pratica del corteo. Gli studenti, divisi in gruppi, realizzeranno i costumi rinascimentali ispirandosi alle fonti iconografiche dell’epoca, utilizzando materiali semplici e di recupero. Verranno creati anche oggetti scenici come vessilli, stendardi con lo stemma araldico dei Gesualdo, strumenti musicali decorativi, copricapi e accessori, cercando di rispettare le linee stilistiche e simboliche del periodo. Il laboratorio artistico diventerà così uno spazio creativo in cui la manualità si coniuga con la ricerca storica, e in cui ogni studente può dare il proprio contributo. Parallelamente si svolgeranno prove di sfilata, in cui si cureranno i movimenti, la disposizione delle figure nel corteo, l’andatura e la presenza scenica. Alcuni studenti potranno essere incaricati di rappresentare personaggi storici specifici, come lo stesso Carlo Gesualdo, un suo maestro di musica, una dama della corte o un monaco dell’epoca. Sarà possibile inserire anche brevi momenti teatrali o musicali, che arricchiranno la narrazione storica della sfilata, come la lettura di versi rinascimentali, la simulazione di un ricevimento o la presentazione di un ambasciatore straniero alla corte. Il corteo potrà svolgersi all’interno della scuola oppure per le vie del paese, in collaborazione con enti locali, famiglie e associazioni culturali del territorio. Sarà l’occasione per trasformare la storia in una festa della comunità, per mostrare il lavoro svolto dagli studenti e per ridare vita a una pagina importante della tradizione rinascimentale meridionale. Questo progetto non si limita a rievocare un evento, ma offre agli alunni una vera esperienza formativa. Li aiuta a comprendere il valore della storia come patrimonio condiviso, sviluppa competenze trasversali come la collaborazione, la progettazione e la comunicazione, e favorisce un apprendimento autentico, che unisce studio, creatività e senso di appartenenza. “Alla corte di Carlo Gesualdo da Venosa - Il corteo storico” è dunque molto più di una sfilata in costume: è un viaggio nella memoria, un esercizio di immaginazione storica e un modo concreto per fare scuola coinvolgendo mente, mani e cuore.