



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE E DEL MERITO
ISTITUTO TECNICO INDUSTRIALE
G. BOSCO LUCARELLI



ELETTRONICA ED Elettrotecnica | INFORMATICA E TELECOMUNICAZIONI | MECCANICA, MECCATRONICA ED ENERGIA | TRASPORTI E LOGISTICA



**Ai docenti dell'Istituto
All'Albo/Sito web**

Fondi Strutturali Europei – Programma Nazionale “Scuola e competenze” 2021-2027. Priorità 01 – Programma Nazionale “PN Scuola e competenze 2021-2027”, Fondo Sociale Europeo Plus FSE+ – Obiettivo Specifico ESO4.6 Azione ESO4.6.A4 – Sotto-azione ESO4.6.A4.A – Interventi di cui al decreto del Ministero dell'Istruzione e del merito dell'11 maggio 2026 n. 79 – Avviso Pubblico prot. n. 112894 dell'11/05/2026 . Titolo progetto: “La Scuola Continua” ESO4.6.A4.A-FSEPN-CA-2026-1824 CUP: C84D26002850007 P.109 Importo autorizzato: 79.884,00 €

Selezione di esperti interni

Il presente avviso disciplina la selezione comparativa di esperti per il progetto “LA SCUOLA CONTINUA”, finalizzato al potenziamento delle competenze, all'inclusione e alla socialità. La candidatura comporta la disponibilità a svolgere le attività secondo il calendario predisposto dalla scuola.

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

VISTI la legge 7 agosto 1990, n. 241; il D.P.R. 8 marzo 1999, n. 275; il decreto legislativo 30 marzo 2001, n. 165; il D.L. 28 agosto 2018, n. 129; il D.P.R. 28 dicembre 2000, n. 445, e successive modificazioni;

VISTI il Programma Nazionale “Scuola e competenze” 2021–2027, Priorità 01, FSE+, Obiettivo specifico ESO4.6, Azione ESO4.6.A4 e Sottoazione ESO4.6.A4.A; il D.M. 11 maggio 2026, n. 79; l'Avviso pubblico AOOGABMI n. 112894 dell'11/05/2026 relativo al Piano Estate 2026–2027;

VISTA la candidatura n. 35615 per il progetto “LA SCUOLA CONTINUA” e la nota AOOGABMI n. 152990 del 16/06/2026, che autorizza il progetto ESO4.6.A4.A-FSEPN-**CA-2026-1824**;

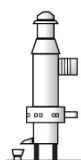
VISTI gli estremi delle delibere riportati nella candidatura: Collegio dei docenti n. 97 del 18/05/2026 e Consiglio d'Istituto n. 69 del 18/05/2026;

VISTO il Decreto di iscrizione in bilancio prot. 7931/U del 01/10/2026 e il PTOF vigente;

VISTA la Determina Prot. 0008732/U del 20/10/2026 per il reclutamento di ESPERTI, TUTOR e FIGURE DI SISTEMA INTERNI;

RILEVATA la necessità di attuare i moduli autorizzati in orario extracurricolare, nel rispetto delle condizioni del finanziamento;

EMANA



il presente avviso

per la selezione comparativa interna degli esperti dei moduli formativi. La selezione avverrà mediante valutazione dei titoli e delle esperienze, fino e del progetto didattico specifico, fino a 50 punti, per un punteggio complessivo massimo di 150 punti.

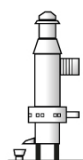
Articolo 1 Oggetto della selezione

È prevista la selezione di esperti per ciascuno dei 15 moduli autorizzati di 30 ore, elencati nell'Allegato B.

Le attività si svolgono in orario extracurricolare presso l'Istituto e negli eventuali spazi individuati dalla scuola, secondo il calendario comunicato ai partecipanti. La candidatura prevede lo svolgimento fino al 31/08/2027.

Il progetto "LA SCUOLA CONTINUA" integra attività scientifiche e tecnologiche, laboratori di lettura, narrazione e teatro, percorsi di logica e attività sportive. Gli interventi sono rivolti agli studenti della scuola secondaria di secondo grado e mirano al potenziamento delle competenze, alla motivazione allo studio, all'inclusione e alla socialità, con metodologie laboratoriali e cooperative. I contenuti di ciascun modulo sono riportati nell'Allegato D.

N.	ID SIF2127	Titolo del modulo	Posti
1	251185	Logica in Gioco - Connettere il Futuro	15
2	279590	Storie condivise: lettura, narrazione e comunità	15
3	251245	L'ABC dello scienziato	15
4	251136	CTF (Capture The Flag)	15
5	251140	Il Giorno Dopo la Terra: scienza, rischi e futuro dell'umanità	15
6	251148	Pallapugno a scuola	16
7	251145	Raccontami una storia: storytelling e teatro	15
8	251155	Menti in gioco: verso le Olimpiadi di Italiano	15
9	251187	Pickleball	16
10	251196	Sistemi di riqualificazione energetica	15
11	251157	Green Energy Lab: Progettazione, Comunicazione e Impresa Sostenibile	15



N.	ID SIF2127	Titolo del modulo	Posti
12	251129	Menti in Gara, la Logica Impara	15
13	274668	SAP Technical Core Competence	15
14	274426	Distributori di acqua con sistema a crediti che limitano l'erogazione	15
15	251194	From pixels to walls: creatività digitale e spazio reale	16

Tutti i moduli durano 30 ore. Sono previsti 15 destinatari per modulo, tranne Pallapugno a scuola, Pickleball e From pixels to walls, che ne prevedono 16.

Articolo 2 Destinatari e requisiti

Possono presentare domanda i docenti in servizio presso l'Istituto alla scadenza dell'avviso, ad esclusione dei docenti temporanei su supplenze brevi che siano in possesso del titolo di accesso al proprio insegnamento, con competenze documentate pertinenti all'incarico, capacità di utilizzo degli strumenti digitali e di SIF2127, disponibilità al calendario e assenza di incompatibilità o conflitti di interessi. I requisiti devono essere posseduti alla scadenza della domanda e mantenuti durante l'incarico.

Per ciascun modulo occorre documentare nel curriculum conoscenze ed esperienze coerenti con i contenuti descritti nell'Allegato D e presentare un progetto didattico autonomo, specifico e sottoscritto di 30 ore, con obiettivi, metodologie inclusive, attività e strumenti di verifica. La coerenza viene verificata dalla commissione come requisito di ammissione per il modulo richiesto. Il titolo di insegnamento e le competenze sono valutati in relazione ai contenuti del modulo richiesto.

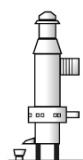
I requisiti sono dichiarati ai sensi degli artt. 46 e 47 del D.P.R. 28 dicembre 2000, n. 445. Il candidato deve possedere i requisiti previsti per l'incarico, non trovarsi in situazioni incompatibili con il suo svolgimento e disporre delle competenze digitali necessarie alla gestione della documentazione.

È consentito candidarsi per più moduli indicando l'ordine di preferenza. In prima assegnazione ciascun candidato riceve un solo modulo; ulteriori moduli possono essere attribuiti dopo lo scorrimento delle graduatorie dei candidati disponibili, nel rispetto della compatibilità dei calendari. La graduatoria e le preferenze determinano le assegnazioni, formalizzate con provvedimento del Dirigente scolastico.

Le funzioni di esperto e tutor sono incompatibili nel medesimo modulo. Eventuali altri incarichi sono subordinati alla compatibilità dei calendari e all'assenza di sovrapposizioni.

Articolo 3 Compiti dell'esperto

- predisporre, d'intesa con il tutor e con il referente del progetto, la programmazione analitica del modulo, la scansione temporale e i contenuti delle attività;



- svolgere l'azione formativa in coerenza con gli obiettivi, i contenuti e i risultati attesi indicati nella candidatura autorizzata;
- adottare metodologie operative, laboratoriali, partecipative e inclusive, adeguate all'età e ai bisogni educativi degli studenti;
- predisporre materiali, esercitazioni, esempi applicativi, format, protocolli e prodotti riutilizzabili dagli studenti e nella didattica curricolare;
- rilevare le competenze in ingresso e in uscita e predisporre strumenti di monitoraggio, verifica e valutazione dell'efficacia del percorso;
- concordare con il tutor strumenti, ambienti, materiali e risorse tecnologiche necessari allo svolgimento delle attività;
- curare, in collaborazione con il tutor, la documentazione didattica e l'inserimento dei dati richiesti nella piattaforma SIF2127;
- partecipare alle riunioni di coordinamento, monitoraggio e verifica convocate dall'Istituzione scolastica;
- redigere una relazione finale sull'attività svolta, sui risultati conseguiti e sui materiali prodotti.

Esperto e tutor devono essere obbligatoriamente compresenti per l'intera durata del modulo. Entrambi appongono in SIF2127 le proprie firme di entrata e uscita contestualmente all'inizio e al termine di ogni lezione. Le variazioni del calendario devono essere registrate entro le ore 9.30 del giorno della lezione, come prescritto dalla nota autorizzativa.

Se per due incontri consecutivi i presenti scendono sotto 9 partecipanti, il tutor segnala immediatamente la situazione al Dirigente per la sospensione e la chiusura anticipata del modulo in SIF2127; la soglia di 8 si applica soltanto ai casi espressamente previsti dalle disposizioni ministeriali.

Articolo 4 Criteri e modalità di selezione

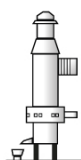
La selezione è effettuata da una commissione nominata dal Dirigente scolastico, mediante comparazione dei curricula, dei titoli e delle esperienze dichiarate e del progetto didattico specifico presentato per ciascun modulo. La commissione verifica la pertinenza rispetto al modulo e può richiedere la documentazione comprovante quanto dichiarato.

La griglia dei titoli e delle esperienze, Allegato C, attribuisce un punteggio grezzo massimo di 100 punti: titoli di studio 26 punti; certificazioni e formazione 30 punti; esperienze professionali 36 punti; incarichi organizzativi 8 punti. Le voci degli incarichi organizzativi non sono cumulabili e si valuta quella più favorevole. Ogni titolo o esperienza è conteggiato una sola volta, entro i massimali della griglia..

Valutazione del progetto didattico degli esperti

Il progetto deve essere autonomo, specifico e sottoscritto per ciascun modulo richiesto. Deve descrivere finalità e obiettivi formativi; bisogni degli studenti; competenze e risultati attesi; articolazione analitica dei contenuti e delle 30 ore; metodologie attive, inclusive e laboratoriali; strumenti e risorse; modalità di monitoraggio, verifica e valutazione; prodotti finali, ricaduta sugli apprendimenti e possibilità di riutilizzo nella didattica.

Il progetto è valutato mediante la griglia dell'Allegato E, fino a 50 punti. Sono ammessi alla successiva valutazione dei titoli soltanto i candidati il cui progetto raggiunga almeno 30 punti



su 50. Il mancato raggiungimento della soglia comporta l'esclusione dalla graduatoria del relativo modulo. Il punteggio del progetto si somma ai titoli e alle esperienze, fino a un massimo complessivo di 100 punti. La valutazione è distinta per ciascun modulo richiesto. Gli eventuali chiarimenti non comportano nuovi punteggi o la valutazione di titoli acquisiti dopo la scadenza.

Articolo 5 Durata e compensi

Il compenso massimo è di € 70,00 per ora effettivamente svolta, omnicomprensivo di tutti gli oneri a carico del dipendente e dell'amministrazione. Per un modulo di 30 ore, il massimo è di € 2.100,00 lordo Stato.

Le prestazioni del personale interno sono rese esclusivamente al di fuori dell'orario ordinario di servizio, senza sovrapposizioni con altre attività remunerate. Il pagamento avviene dopo la verifica delle ore effettivamente rese e della documentazione, secondo le condizioni dell'incarico e la disponibilità dei finanziamenti. Sono escluse dal rimborso la redazione del progetto e l'inserimento della candidatura in piattaforma.

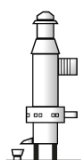
Articolo 6 Presentazione delle candidature

Le domande devono essere presentate **entro le ore entro le ore 12.00 del 27/10/2026 a pena di esclusione, esclusivamente mediante il portale** accessibile al seguente link: <https://www.scuolabox.it/istanzeweb/index.php?p=pn-scuolacontinua26-esperti-interni> completando la procedura di compilazione e inoltro della candidatura. Ai fini del rispetto della scadenza, fa fede la data e l'ora di acquisizione della domanda da parte del portale. Premesso che il portale invia automaticamente la domanda su POE ufficiale della scuola bntf010008@istruzione.it. Ai fini di un'ulteriore tracciabilità e conferma della provenienza della candidatura, il candidato può **facoltativamente trasmettere anche tramite PEC**, all'indirizzo bntf010008@pec.istruzione.it, la domanda generata dal portale in formato PDF, debitamente sottoscritta. L'eventuale PEC deve pervenire entro la medesima scadenza, indicando nell'oggetto: "Candidatura esperti — Piano Estate 2026–2027 — ESO4.6.A4.A-FSEPN-CA-2026-1824". **L'invio tramite PEC non sostituisce la presentazione mediante il portale; il mancato invio della PEC non costituisce motivo di esclusione.**

Alla candidatura devono essere allegati la domanda sottoscritta (Allegato A), il curriculum sottoscritto con riferimenti puntuali a ente, anno, durata e contenuto di ciascun titolo o incarico, la griglia di autovalutazione (Allegato C) e il documento di identità nei casi previsti dall'art. 38 del D.P.R. n. 445/2000. Deve inoltre essere allegato un progetto didattico autonomo, specifico e sottoscritto per ciascun modulo richiesto.

Per la figura di esperto è obbligatoria, **a pena di inammissibilità per il modulo richiesto**, la presentazione di un progetto didattico autonomo, specifico e sottoscritto. In caso di candidatura a più moduli deve essere allegato un progetto distinto per ciascuno. Il progetto segue i contenuti indicati all'articolo 4 e i criteri dell'Allegato E.

Sono escluse le domande presentate oltre il termine, con modalità diverse dall'inoltro tramite il portale indicato, prive di sottoscrizione o dei requisiti di accesso. Eventuali irregolarità formali sanabili possono essere regolarizzate entro il termine comunicato dalla scuola, senza



modifica dei titoli o dei requisiti posseduti alla scadenza. Le dichiarazioni sono sottoposte ai controlli previsti dal D.P.R. n. 445/2000.

Articolo 7 Valutazione e graduatorie

La commissione verifica l'ammissibilità delle domande e valuta il progetto didattico. Per i candidati che raggiungono la soglia minima di 30/50 attribuisce i punteggi dei titoli e delle esperienze sulla base dell'Allegato C. Forma quindi le graduatorie provvisorie dei singoli moduli sommando i due punteggi.

A parità di punteggio precede il candidato più giovane, secondo il criterio già adottato nei precedenti avvisi. Si può procedere anche in presenza di una sola candidatura ammissibile, se ritenuta idonea. L'assenza di candidati idonei è formalizzata e comporta l'attivazione di una successiva procedura secondo le disposizioni applicabili.

Le graduatorie provvisorie sono pubblicate all'Albo online; gli interessati possono presentare reclamo entro 7 giorni dalla pubblicazione. Il termine di reclamo è stabilito dal presente avviso e non sostituisce i rimedi previsti dalla legge. Esaminati i reclami, sono pubblicate le graduatorie definitive e adottati gli incarichi. Restano salvi i mezzi di tutela previsti dall'ordinamento.

Articolo 8 Conferimento degli incarichi

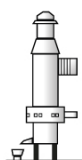
Gli incarichi sono conferiti con apposita lettera, nella quale sono precisati oggetto, durata, calendario, obblighi, compenso e modalità di documentazione. Le attività sono svolte al di fuori dell'orario ordinario di servizio e senza pregiudizio per i relativi obblighi. La scuola può revocare l'incarico in caso di inadempimento, assenze ingiustificate, inosservanza del calendario o mancata documentazione delle attività, con provvedimento motivato.

Articolo 9 Trattamento dei dati e pubblicità

Titolare del trattamento è l'Istituto Tecnico Industriale "G. Bosco Lucarelli", Viale S. Lorenzo 6, Benevento, e-mail bntf010008@istruzione.it, PEC bntf010008@pec.istruzione.it. I dati sono trattati per la selezione, la gestione, il monitoraggio e la rendicontazione del progetto, in adempimento di obblighi di legge e di compiti di interesse pubblico, ai sensi del Regolamento (UE) 2016/679 e del D.lgs. 196/2003, come modificato dal D.lgs. 101/2018.

Il conferimento dei dati necessari è indispensabile per la gestione della domanda. Accedono ai dati soltanto i soggetti autorizzati e gli enti competenti per il finanziamento e i controlli. La conservazione segue i termini previsti per il progetto e gli obblighi archivistici. L'informativa completa ai sensi dell'art. 13 del Regolamento è disponibile presso la segreteria ufficio contabilità; contatto del Responsabile della protezione dei dati: Ing. Pierluigi Mauta. Gli interessati possono esercitare i diritti previsti dagli artt. 15-22, nei limiti applicabili, e proporre reclamo al Garante. Eventuali autorizzazioni per foto o video saranno raccolte separatamente e non condizioneranno l'ammissione.

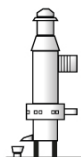
Il presente avviso è pubblicato all'Albo online, nella sezione Amministrazione Trasparente ove pertinente e sul sito istituzionale www.italucarelli.edu.it.



Articolo 10 Responsabile del procedimento

Ai sensi dell'articolo 5 della legge 7 agosto 1990, n. 241, il responsabile del procedimento è il Dirigente scolastico prof. Giovanni Marro.

Il Dirigente scolastico
Prof. Giovanni Marro





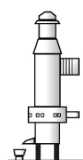
Allegato A Domanda di partecipazione LINK

<https://www.scuolabox.it/istanzeweb/index.php?p=pn-scuolacontinua26-esperti-interni>

Allegato B Moduli autorizzati

Numerazione comune a tutti gli avvisi e alle domande. I posti indicati coincidono con il numero di destinatari della candidatura; la durata è di 30 ore per ogni modulo.

N.	ID SIF2127	Titolo del modulo	alunni
1	251185	Logica in Gioco - Connettere il Futuro	15
2	279590	Storie condivise: lettura, narrazione e comunità	15
3	251245	L'ABC dello scienziato	15
4	251136	CTF (Capture The Flag)	15
5	251140	Il Giorno Dopo la Terra: scienza, rischi e futuro dell'umanità	15
6	251148	Pallapugno a scuola	16
7	251145	Raccontami una storia: storytelling e teatro	15
8	251155	Menti in gioco: verso le Olimpiadi di Italiano	15
9	251187	Pickleball	16
10	251196	Sistemi di riqualificazione energetica	15
11	251157	Green Energy Lab: Progettazione, Comunicazione e Impresa Sostenibile	15
12	251129	Menti in Gara, la Logica Impara	15
13	274668	SAP Technical Core Competence	15
14	274426	Distributori di acqua con sistema a crediti che limitano l'erogazione	15





N.	ID SIF2127	Titolo del modulo	alunni
1 5	251194	From pixels to walls: creatività digitale e spazio reale	16

Allegato C: Griglia di valutazione ESPERTI INTERNI —.

Allegato D Contenuti dei moduli

Descrizioni riprese dalla candidatura n. 35615. I contenuti costituiscono il riferimento per verificare la pertinenza delle competenze e della proposta didattica del candidato; non introducono nuove classi di concorso.

1 Logica in Gioco - Connettere il Futuro

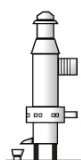
ID 251185 — Matematica, scienze e tecnologie — 30 ore — 15 destinatari

Il progetto si propone di offrire agli studenti un percorso formativo dinamico, inclusivo e coinvolgente, finalizzato ad approfondire e consolidare le competenze logico-matematiche oltre il programma curricolare standard, al fine di contrastare il disinteresse e la dispersione scolastica. L'intervento potenzia il pensiero matematico e prepara gli studenti all'uso consapevole di strumenti tecnologici attraverso una forte componente ludica e laboratoriale; in particolare, il percorso prevede l'utilizzo guidato della calcolatrice scientifica e l'introduzione alla programmazione in Python, intesi come alleati per risolvere problemi complessi. Si tratta di un progetto fortemente multidisciplinare che unisce Matematica, Scienze e Tecnologie, promuovendo lo sviluppo del pensiero computazionale, della creatività e della cittadinanza digitale. Attraverso queste attività ricreative e applicate, vengono stimulate le competenze in materia di cittadinanza, la consapevolezza culturale, nonché la competenza personale, sociale e la capacità di "imparare a imparare". Infine, l'approccio flessibile e l'uso delle tecnologie garantiscono la massima accessibilità, offrendo canali di apprendimento personalizzati e mirati per la piena inclusione degli studenti con BES o in situazione di disabilità.

2 Storie condivise: lettura, narrazione e comunità

ID 279590 — Lingua madre — 30 ore — 15 destinatari

La lettura e lo storytelling, tradizionalmente vissuti come atti individuali, si trasformano in esperienze collettive di confronto, creatività e collaborazione. Attraverso percorsi di lettura e scrittura condivisa, gli studenti potenzieranno le proprie competenze testuali, maturando al contempo spirito critico, autostima e coesione di gruppo. Il progetto si articola in attività mirate a favorire l'inclusione e la valorizzazione delle diverse forme espressive, strutturandosi in particolare attraverso: Laboratori di lettura partecipata in collaborazione con "Libro Aperto": Percorsi tematici progettati per stimolare il dibattito e l'analisi critica, dove il libro diventa lo strumento privilegiato per esplorare nuove prospettive e rafforzare il dialogo tra pari. Incontri con gli autori: Sessioni dedicate che offriranno agli studenti l'opportunità di



confrontarsi direttamente con chi crea le storie, trasformando la teoria in esperienza viva e incoraggiando la partecipazione attiva. Potenziamento della biblioteca scolastica: Interventi mirati per rinnovare e ampliare il catalogo, trasformando la biblioteca in un hub dinamico, un centro di documentazione e uno spazio di aggregazione aperto alla fruizione consapevole. Laboratori narrativi e attività cooperative: Spazi creativi in cui lo scambio di idee tra pari diventa il motore per la produzione di contenuti originali, promuovendo una reale collaborazione in un clima inclusivo.

3 L'ABC dello scienziato

ID 251245 — Matematica, scienze e tecnologie — 30 ore — 15 destinatari

Il passaggio dalle scuole medie al biennio degli istituti tecnici (ITIS) è spesso caratterizzato da una marcata disomogeneità nelle competenze logico-matematiche d'ingresso e nella familiarità con l'approccio sperimentale. Questo modulo ha l'obiettivo di "livellare verso l'alto" i prerequisiti degli studenti, colmando i gap formativi e uniformando il metodo di lavoro in laboratorio. Il modulo mira alla creazione di una vera e propria "forma mentis scientifica". Attraverso un approccio fortemente operativo, l'alunno viene guidato a non essere un semplice esecutore di passaggi, ma il protagonista di un'indagine conoscitiva basata sull'osservazione, l'isolamento delle variabili, l'interpretazione del dato e la valorizzazione dell'errore come risorsa didattica. I contenuti, presi dal mondo reale, sono scelti in modo da integrare costantemente la teoria con la pratica con lo scopo di far comprendere l'importanza dell'applicazione del metodo scientifico e sviluppare il pensiero critico. Grande importanza sarà data alle applicazioni matematiche di elaborazione dei dati sperimentali (misura della densità, calcolo concentrazioni) ed alla loro rappresentazione e comunicazione anche in formato digitale. Alla fine del modulo gli alunni avranno sviluppato le competenze necessarie ad operare in qualunque ambiente laboratoriale in sicurezza, competenze logico-grafiche e competenze comunicative utili sia nel biennio che nel triennio. La metodologia didattica d'elezione è quella del "learning by doing", supportata dal cooperative learning per incentivare la suddivisione dei ruoli nei gruppi di laboratorio e dal problem- solving.

4 CTF (Capture The Flag)

ID 251136 — Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali — 30 ore — 15 destinatari

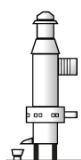
Laboratorio pratico dedicato all'esplorazione del mondo dell'informatica offensiva e difensiva, attraverso le CTF (Capture The Flag), competizioni in cui i partecipanti individuano e sfruttano vulnerabilità reali in ambienti controllati. Oltre ad essere eventi e metodi d'insegnamento verticali, le CTF rappresentano un modo molto efficace per accelerare l'apprendimento di concetti di sicurezza informatica nei percorsi di studio tradizionali

5 Il Giorno Dopo la Terra: scienza, rischi e futuro dell'umanità

ID 251140 — Matematica, scienze e tecnologie — 30 ore — 15 destinatari

Il progetto intende avvicinare gli studenti alle discipline STEM attraverso un percorso interdisciplinare di astronomia, cosmologia ed educazione scientifica basato sulle grandi domande che da sempre accompagnano l'umanità: come potrebbe finire il mondo? Quali minacce provengono dallo spazio? Il vero pericolo è sterno o dipende dalle scelte

10



dell'uomo? Attraverso attività laboratoriali, simulazioni, debate, problem solving, visione guidata di contenuti multimediali e lavori cooperativi, gli studenti approfondiranno temi quali asteroidi, tempeste solari, buchi neri, evoluzione del Sole, destino dell'Universo, vita extraterrestre, cambiamento climatico e responsabilità umana. Il percorso mira a sviluppare competenze scientifiche, spirito critico, capacità di distinguere tra informazione scientifica e fake news, consapevolezza civica e interesse verso la ricerca e l'innovazione tecnologica. Il progetto culminerà in un'attività finale partecipativa ("Processo alla Fine del Mondo") nella quale gli studenti saranno chiamati ad argomentare, confrontarsi e proporre soluzioni sulle

principali minacce alla sopravvivenza dell'umanità. L'approccio narrativo e coinvolgente favorirà motivazione, inclusione e partecipazione attiva degli studenti.

6 Pallapugno a scuola

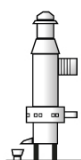
ID 251148 — Educazione motoria e sport — 30 ore — 16 destinatari

La Pallapugno è uno degli sport di squadra più antichi e radicati della tradizione italiana. Praticarla a scuola offre un'opportunità unica: **Recupero culturale:** Avvicina gli studenti a una disciplina storica, stimolando l'interesse per le tradizioni ludico-motorie del territorio italiano. **Inclusività e cooperazione:** Non essendoci contatto fisico diretto con gli avversari (le squadre sono separate dalla linea di metà campo), riduce l'aggressività e sposta il focus sulla coordinazione, sul posizionamento e sulla comunicazione strategica tra compagni. **Sviluppo motorio completo:** Allena in modo intensivo la forza esplosiva, la coordinazione oculo manuale, la lateralità e la capacità di corsa e spostamento rapido. **OBIETTIVI DEL PROGETTO**
Obiettivi Motori: Sviluppo della forza degli arti superiori (impatto con la palla), orientamento spazio-temporale nel calcolare il rimbalzo a terra e al volo, potenziamento della reattività e dello scatto. **Obiettivi Storico-Culturali:** Conoscenza dell'evoluzione dei giochi sferistici in Italia e delle regole ufficiali della Federazione Italiana Pallapugno (FIPAP). **Obiettivi Sociali:** Consolidamento dello spirito di gruppo (coesione tra i 4 ruoli del "quadre"), rispetto dell'avversario e collaborazione nell'arbitraggio.

7 Raccontami una storia: storytelling e teatro

ID 251145 — Lingua madre — 30 ore — 15 destinatari

Laboratorio di riscrittura scenica e narrazione teatrale per il potenziamento delle competenze comunicative, critiche e relazionali. Il modulo formativo si configura come un laboratorio teatrale e di scrittura orientata allo sviluppo del pensiero critico e della consapevolezza di sé attraverso l'interazione tra storytelling e linguaggi della scena. Nella scuola secondaria di secondo grado, il teatro diventa uno specchio per esplorare la complessità del reale, i conflitti generazionali e le grandi tematiche del nostro tempo. Gli studenti non saranno meri esecutori, ma co-autori del percorso: attraverso tecniche di scrittura creativa, analisi del testo e improvvisazione scenica, impareranno a decostruire narrazioni (letterarie, storiche o d'attualità) per ricomporle in una drammaturgia originale. Il laboratorio mette al centro l'acquisizione di soft skills fondamentali, come il public speaking, l'intelligenza emotiva e il lavoro in team. **Obiettivi Specifici e Competenze Chiave:** Public Speaking e Comunicazione Efficace: Controllo della voce, della respirazione, della dizione e



della comunicazione non verbale (gestualità e presenza scenica), competenze spendibili anche in ambito scolastico (colloquio d'Esame) e professionale. Scrittura Drammatica e Critica: Sviluppo della capacità di analisi testuale e traduzione della parola scritta in codici performativi (monologhi, dialoghi, narrazione corale). Competenze Sociali e di Cittadinanza: Sviluppo dell'empatia, del rispetto delle diversità, della capacità di negoziazione all'interno del gruppo e della gestione del conflitto creativo. Consapevolezza ed Espressione Culturale: Rielaborazione del patrimonio letterario e culturale in chiave contemporanea, stimolando la creatività personale.

8 Menti in gioco: verso le Olimpiadi di Italiano

ID 251155 — Lingua madre — 30 ore — 15 destinatari

La grammatica, spesso percepita come noiosa o scollegata dalla realtà quotidiana, viene qui trasformata in uno strumento di gioco, sfida e collaborazione, valorizzando l'apprendimento attivo e cooperativo. Le attività previste permetteranno agli studenti non solo di colmare eventuali lacune, ma anche di sviluppare autostima, spirito critico e senso di appartenenza, grazie a tornei, laboratori e momenti di condivisione tra pari. Inoltre, il progetto offre un'opportunità concreta di crescita personale e scolastica, preparando gli studenti alla partecipazione a competizioni linguistiche a livello nazionale, promuovendo l'eccellenza, ma anche l'inclusione.

9 Pickleball

ID 251187 — Educazione motoria e sport — 30 ore — 16 destinatari

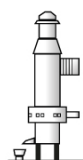
Il Pickleball è uno sport di racchetta che unisce elementi di tennis, badminton e tennistavolo. Grazie alle dimensioni ridotte del campo, alla leggerezza della pallina traforata e alla regola della "Kitchen" (zona di non-volley), riduce la componente di forza bruta a favore della tattica, dei riflessi e della coordinazione. Questo lo rende il perfetto strumento pedagogico per promuovere l'inclusione paritaria, la socializzazione e il fair play. Obiettivi Specifici di Apprendimento sono: sviluppo coordinativo (oculo manuale, orientamento spazio-temporale e anticipazione motoria); apprendimento tecnico (presa della racchetta, colpi di rimbalzo, colpi al volo, il pallonetto e il colpo smorzato di precisione); capacità tattica (gestione delle transizioni fondo-rete e copertura del campo in doppio). Competenze Trasversali e Sociali (Soft Skills): Inclusione, Arbitraggio e Fair Play; Team Work

10 Sistemi di riqualificazione energetica

ID 251196 — Matematica, scienze e tecnologie — 30 ore — 15 destinatari

Programma di massima del corso • Cos'è il fenomeno della condensa superficiale • Cos è il fenomeno della condensa interstiziale • Cos è il fenomeno della muffa • Vincoli normativi sul fenomeno della condensa • Cos è il controllo termo-igrometrico • Cos è la traspirabilità • Come si calcola la condensazione interstiziale • Metodi e strumenti per una corretta diagnosi: Termo- flussimetro e/o termo-camera, igrometro, termometro. • Strumenti Software da utilizzare: Inventor di Autodesk, pacchetto Office, Software di certificazione energetica con licenza educational gratuita • Criteri di progetto da seguire sulla base della diagnosi fatta • Criteri di scelta delle strutture isolanti da utilizzare: insufflaggio e/o, contro-pareti , cappotto interno e/o esterno • Metodi di controllo e verifica sull'intervento realizzato Aule e strumenti per il modulo: • AULA CAD: Inventor di Autodesk, pacchetto Office e/o Software

12



di certificazione energetica con licenza educational gratuita • Termo-flussimetro e/o termocamera, igrometro, termometro.

11 Green Energy Lab: Progettazione, Comunicazione e Impresa Sostenibile

ID 251157 — Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali — 30 ore — 15 destinatari

Il modulo, della durata di 30 ore è rivolto a un gruppo di minimo 15 studenti, sviluppa un percorso integrato sulla progettazione di una centrale a fonti rinnovabili (idro/eolico). Gli studenti affronteranno il dimensionamento tecnico e l'accoppiamento cinematico con l'alternatore, per poi modellarne i componenti in CAD 3D. L'estensione del modulo prevede lo sviluppo di competenze trasversali fondamentali: la competenza imprenditoriale, attraverso la redazione di un mini-studio di fattibilità economica dell'impianto ; la lingua madre, mediante la stesura del report tecnico finale e l'esposizione dei risultati ; e l'inclusione (BES/Disabilità), garantita da ruoli operativi personalizzati all'interno dei team di lavoro (es. gestione della grafica, montaggio digitale o coordinamento). L'approccio coniuga la transizione ecologica territoriale (cittadinanza) con lo sviluppo di abilità comunicative, manageriali e tecniche.

12 Menti in Gara, la Logica Impara

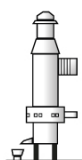
ID 251129 — Matematica, scienze e tecnologie — 30 ore — 15 destinatari

Il progetto offre un percorso formativo dinamico incentrato su sfide matematiche, volto a contrastare la dispersione scolastica stimolando la motivazione. L'intervento unisce in modo multidisciplinare Matematica, Scienze e Tecnologie, utilizzando metodi sperimentali e software di simulazione per sviluppare il pensiero computazionale, la creatività e la cittadinanza digitale. Attraverso attività ricreative e ludiche basate su enigmi, giochi di logica e simulazioni di competizioni, il percorso allena la competenza personale, sociale e la capacità di "imparare a imparare", insegnando a gestire l'ansia da prestazione e a collaborare per un obiettivo comune. Il progetto promuove competenze di cittadinanza attraverso il problem solving applicato a scenari reali e sviluppa la consapevolezza culturale esplorando la storia dei grandi paradossi matematici che hanno segnato il pensiero umano. L'approccio laboratoriale, l'apprendimento cooperativo e l'uso di interfacce digitali flessibili garantiscono la massima accessibilità, offrendo canali personalizzati per la piena inclusione e valorizzazione degli studenti con BES o in situazione di disabilità.

13 SAP Technical Core Competence

ID 274668 — Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali — 30 ore — 15 destinatari

L'obiettivo del corso è arricchire il bagaglio dei ragazzi con le competenze SAP, lo standard globale nella gestione aziendale. Il percorso adotta un approccio prettamente sistemistico e architeturale, focalizzato sull'area SAP Technical Core Competence: L'obiettivo è far capire esattamente cosa c'è "sotto il cofano" delle architetture tecnologiche più innovative. Grazie alla collaborazione con un'azienda partner, i ragazzi avranno accesso tramite VPN a



un ambiente demo reale, potendo così unire una solida formazione teorica a costanti attività di laboratorio pratico.

14 Distributori di acqua con sistema a crediti che limitano l'erogazione

ID 274426 — Matematica, scienze e tecnologie — 30 ore — 15 destinatari

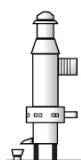
Il progetto mira all'implementazione di un sistema intelligente di gestione delle risorse idriche all'interno dell'istituto scolastico, attraverso l'installazione di erogatori d'acqua automatizzati

dotati di tecnologia NFC. Il cuore del sistema è un'architettura di controllo centralizzata che gestisce i consumi di una popolazione scolastica di circa 2.000 utenti, limitando le erogazioni a 3 per utente/giorno. L'iniziativa integra l'innovazione tecnologica con la transizione ecologica, riducendo l'uso di plastica monouso e offrendo agli studenti una piattaforma di apprendimento avanzata in ambito tecnologico. Configurazione del sistema: ogni distributore deve essere dotato di un lettore NFC WiFi o lan che riesce a comunicare con gli altri distributori (tramite cloud o tramite server interno). La logica che permette il conteggio delle erogazioni e quindi il consenso all'erogazione dell'acqua, viene eseguito da remoto (nel caso di sistema Cloud) o da locale (nel caso dell'installazione di un software su server dedicato). Il sistema, ricevuto il consenso, attiva un PLC che gestisce l'elettrovalvola per l'erogazione dell'acqua e le spie di segnalazione. Il progetto si struttura come un'attività di didattica laboratoriale (compito di realtà) focalizzata sullo sviluppo di: Competenze Hardware (Progettazione, quadristica e cablaggio elettrico dei segnali di I/O e dei contatti puliti); Competenze Software (Programmazione del PLC, logiche di temporizzazione, comparazione e gestione di database); Reti e IoT (Configurazione di protocolli di comunicazione tra i lettori NFC periferici e l'unità centrale); Problem Solving e Cittadinanza (Sviluppo di algoritmi di controllo e reset temporizzato; educazione alla sostenibilità ambientale e rispetto del GDPR nella gestione dei dati dei tag NFC).

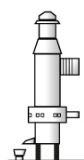
15 From pixels to walls: creatività digitale e spazio reale

ID 251194 — Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare — 30 ore — 16 destinatari

Realizzare un'installazione di videomapping proiettata sulle facciate o negli spazi interni dell'istituto, che racconti la storia della scuola, del territorio e della comunità scolastica, integrando competenze digitali, narrative, storiche, civiche e grafiche. 1 – Conoscere e raccontare: ricerca sulla storia dell'istituto e del territorio. Scrittura di testi narrativi e sceneggiatura del racconto visivo. Riflessione sul concetto di identità collettiva e memoria condivisa. 2 – Progettare nello spazio: rilievo grafico delle superfici da mappare (facciate, muri, corridoi). Schizzi e layout delle proiezioni. Adattamento dei contenuti alla geometria degli spazi reali. 3 – Creare i contenuti digitali: produzione degli asset visivi con software di grafica (es. Canva, Inkscape, DaVinci Resolve o strumenti simili). Sincronizzazione delle immagini con i testi narrativi. Introduzione al software di videomapping (es. Resolume, MadMapper o open source come VPT). 4 – Prove tecniche e allestimento: calibrazione del proiettore sulle superfici. Test di proiezione e correzione geometrica. Messa a punto tecnica dell'installazione. 5 – Evento finale e riflessione: presentazione pubblica dell'installazione



(genitori, classi, comunità). Documentazione del processo. Discussione collettiva sul percorso svolto.



Allegato E Progetto didattico e griglia di valutazione

Nome e cognome del candidato _____

Numero e ID del modulo _____

Titolo del modulo _____

Schema per la redazione del progetto

1 Finalità obiettivi competenze e risultati attesi

2 Destinatari analisi dei bisogni e strategie di inclusione

3 Articolazione delle 30 ore in fasi o incontri con contenuti attività e prodotti

4 Metodologie ambienti strumenti e risorse disponibili

5 Monitoraggio verifica valutazione e documentazione

6 Prodotti finali ricaduta sugli apprendimenti e riutilizzabilità

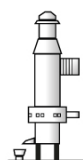
Il progetto deve essere presentato come documento autonomo e sottoscritto per ogni modulo richiesto. La proposta resta coerente con il modulo autorizzato e con le risorse disponibili della scuola.

Luogo e data _____ Firma _____

Griglia di valutazione del progetto didattico

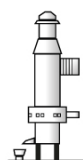
Punteggio massimo 50 punti. Soglia di ammissione alla valutazione dei titoli 30 punti. Per ciascun criterio la commissione attribuisce il punteggio entro la fascia corrispondente agli indicatori riscontrati e ne motiva l'esito nel verbale.

Criterio di valutazione	Indicatori e fasce di attribuzione del punteggio	Max punti
1. Coerenza con finalità, obiettivi, contenuti e destinatari del modulo	Indicatori osservabili • aderenza alla tipologia e alla descrizione del modulo per il quale si presenta la candidatura; • analisi dei bisogni formativi dei destinatari e contestualizzazione rispetto all'Istituto; • formulazione di finalità, obiettivi specifici, competenze e risultati attesi misurabili; • coerenza interna tra obiettivi, attività, risultati, prodotti e modalità di valutazione.	15



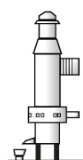


Criterio di valutazione	Indicatori e fasce di attribuzione del punteggio	Max punti
	Fasce di attribuzione • 0 punti: criterio assente, non pertinente o non valutabile; • 1-4 punti: coerenza molto debole; proposta generica, lacunosa o poco aderente al modulo; • 5-8 punti: coerenza parziale; obiettivi e risultati solo in parte definiti o collegati alle attività; • 9-11 punti: coerenza adeguata; proposta pertinente, comprensibile e sostanzialmente fattibile; • 12-13 punti: coerenza buona; progetto ben contestualizzato, organico e con risultati misurabili; • 14-15 punti: coerenza eccellente; proposta pienamente specifica, rigorosa, integrata e fortemente aderente al modulo.	
2. Chiarezza, completezza e articolazione temporale del percorso di 30 ore	Indicatori osservabili • strutturazione logica del percorso in fasi, unità o incontri; • cronoprogramma analitico delle 30 ore con indicazione di contenuti, attività e prodotti; • equilibrio tra inquadramento teorico, attività operative, laboratorio, confronto e restituzione; • realistica dei tempi, delle risorse e delle condizioni organizzative previste. Fasce di attribuzione • 0 punti: articolazione assente o non valutabile; • 1-2 punti: struttura frammentaria e tempi non definiti o incongruenti; • 3-4 punti: articolazione essenziale, con scansione incompleta e limitata operatività; • 5-6 punti: percorso sufficientemente chiaro e completo, con scansione delle 30 ore sostanzialmente coerente; • 7-8 punti: percorso ben organizzato, dettagliato, equilibrato e concretamente realizzabile;	10



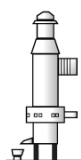


Criterio di valutazione	Indicatori e fasce di attribuzione del punteggio	Max punti
	9-10 punti: articolazione eccellente, analitica, progressiva e pienamente funzionale agli esiti attesi.	
3. Qualità delle metodologie attive, laboratoriali e partecipative	Indicatori osservabili - impiego di metodologie attive, cooperative, laboratoriali e orientate alla produzione; - coinvolgimento diretto dei corsisti mediante casi, simulazioni, project work e progettazione guidata; - attenzione all'apprendimento degli studenti, alla valorizzazione dei bisogni educativi e alla collaborazione tra pari; - uso pertinente di ambienti, tecnologie e strumenti digitali, anche per attività autentiche e trasferibili. Fasce di attribuzione 0 punti: metodologie assenti o non coerenti; 1-2 punti: approccio prevalentemente trasmissivo, generico e con limitato coinvolgimento; 3-4 punti: presenza occasionale di attività attive o laboratoriali, non pienamente integrate; 5-6 punti: metodologie adeguate e diversificate, con un livello sufficiente di partecipazione; 7-8 punti: metodologie efficaci, ben integrate e capaci di promuovere collaborazione e operatività; 9-10 punti: impianto metodologico eccellente, innovativo, altamente partecipativo e centrato sui compiti autentici.	10
4. Monitoraggio, verifica, valutazione e documentazione	Indicatori osservabili - rilevazione dei bisogni e delle competenze in ingresso; - monitoraggio in itinere di partecipazione, apprendimenti, criticità e progressi; - prove, compiti o prodotti finali coerenti con obiettivi e risultati attesi; - uso di indicatori, rubriche, griglie, questionari e strumenti di autovalutazione;	10





Criterio di valutazione	Indicatori e fasce di attribuzione del punteggio	Max punti
	- documentazione delle attività, degli esiti e della ricaduta del percorso sugli apprendimenti. Fasce di attribuzione 0 punti: sistema di valutazione assente o non valutabile; 1-2 punti: strumenti generici, episodici o non collegati agli obiettivi; 3-4 punti: monitoraggio e verifica presenti ma incompleti o poco strutturati; 5-6 punti: sistema adeguato, con strumenti coerenti per ingresso, processo ed esiti; 7-8 punti: sistema completo, diversificato e fondato su indicatori chiari e documentabili; 9-10 punti: sistema eccellente, integrato, rigoroso e orientato anche alla misurazione della ricaduta e al miglioramento.	
5. Innovatività, inclusività, trasferibilità e riutilizzabilità	Indicatori osservabili - presenza di elementi innovativi e di integrazione consapevole delle tecnologie; - attenzione all'accessibilità, all'inclusione e alla personalizzazione delle attività; - qualità e concretezza dei prodotti finali previsti; - possibilità di trasferire, adattare e riutilizzare materiali e strumenti nella pratica didattica e nei dipartimenti; - sostenibilità, documentazione e diffusione degli esiti all'interno della comunità scolastica. Fasce di attribuzione 0 punti: elementi assenti o non pertinenti; 1 punto: elementi deboli, generici o scarsamente applicabili; 2 punti: presenza essenziale di inclusività o trasferibilità, con prodotti poco definiti; 3 punti: proposta adeguata, inclusiva e con prodotti concretamente riutilizzabili;	5





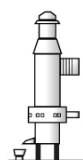
Criterio di valutazione	Indicatori e fasce di attribuzione del punteggio	Max punti
	• 4 punti: proposta molto buona, innovativa, accessibile e facilmente trasferibile; • 5 punti: proposta eccellente, originale, pienamente inclusiva, sostenibile e ad alta trasferibilità.	
TOTALE		50

Punteggio progetto _____ / 50 Esito [] ammesso almeno 30/50 [] non ammesso

Punteggio titoli ed esperienze riproporzionato _____ / 50 Totale complessivo _____ / 100

Motivazione della valutazione _____

Data _____ Firme della commissione _____



Allegato C Griglia di valutazione per esperti

Progetto LA SCUOLA CONTINUA — Piano Estate 2026–2027

Codice ESO4.6.A4.A-FSEPN-CA-2026-1824 — CUP C84D26002850007

Avviso AOGABMI n. 112894 dell'11/05/2026 — Candidatura n. 35615

Autorizzazione AOGABMI n. 152990 del 16/06/2026 —

Allegato C COMPILAZIONE SU LINK :

<https://www.scuolabox.it/istanzaweb/index.php?p=pn-scuolacontinua26-esperti-interni>

Regole di valutazione

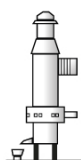
Punteggio massimo effettivamente conseguibile: 100 punti. Sezione A: 26 punti; sezione B: 30 punti; sezione C: 36 punti. Sezione D: 8 punti. Le intestazioni sono state rese coerenti con i criteri e con le alternative tra i titoli di accesso.

A1, A2 e A4 sono alternativi: si valuta soltanto la voce più favorevole. Ogni titolo, corso, certificazione, pubblicazione o esperienza può essere conteggiato una sola volta. Titoli non documentabili o privi degli elementi necessari per attribuire il punteggio non sono valutati. Per i voti espressi su altra scala si usa la proporzione su 110, senza attribuire una lode non documentata.

Il candidato collega ogni voce ai riferimenti numerati del curriculum e indica il punteggio richiesto. La commissione verifica la pertinenza rispetto al modulo o al profilo, applica i massimali e motiva eventuali rettifiche. Le competenze richieste per l'accesso sono verificate prima dell'attribuzione dei punteggi.

A Titoli di studio massimo 26 punti

Voce e criterio	Regola di attribuzione	Rif. CV	Autov al.	Punti com m.
A1 Laurea magistrale o vecchio ordinamento o titolo equiparato coerente con l'incarico	Voto fino a 89: 4 punti; 90–99: 5; 100–104: 8; 105–110 e lode: 12. Un solo titolo; massimo 12.			
A2 Laurea triennale coerente con l'incarico in alternativa ad A1	Voto fino a 89: 2 punti; 90–104: 3; da 105: 6. Un solo titolo; massimo 6.			

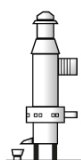




Voce e criterio	Regola di attribuzione	Rif. CV	Autov al.	Punti com m.
A3 Ulteriori lauree o dottorati di ricerca	2 punti per titolo; massimo 4. Esclusi il titolo valutato in A1/A2 e la laurea triennale propedeutica alla magistrale già valutata.			
A4 Diploma di scuola secondaria di secondo grado in alternativa ad A1 e A2	2 punti per titolo; massimo 4.			
A5 Specializzazione perfezionamento o master almeno annuale coerente con l'incarico	2 punti per titolo; massimo 6.			
A6 Specializzazione perfezionamento o master almeno annuale non coerente con l'incarico	1 punto per titolo; massimo 4.			

B Certificazioni e formazione massimo 30 punti

Voce e criterio	Regola di attribuzione	Rif. CV	Autov al.	Punti com m.
B1 Aggiornamento e formazione coerenti con il modulo o il profilo almeno 20 ore	2 punti per corso; massimo 8.			
B2 Certificazioni informatiche ECDL ICDL EIPASS o altre certificazioni documentate	2 punti per certificazione; massimo 8.			

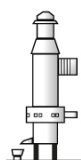




Voce e criterio	Regola di attribuzione	Rif. CV	Autov al.	Punti com m.
B3 Altre attestazioni informatiche relative a corsi di almeno 20 ore	2 punti per attestazione; massimo 6. Esclusi i titoli già valutati in B2.			
B4 Formazione documentata nell'ambito del PTOF o del PNSD	2 punti per percorso; massimo 8. Esclusi i corsi già valutati in B1 o B3.			

C Esperienze professionali massimo 36 punti

Voce e criterio	Regola di attribuzione	Rif. CV	Autov al.	Punti com m.
C1 Esperienze di formazione coerenti con l'area di intervento fuori da progetti PON PN di almeno 20 ore	2 punti per esperienza; massimo 12.			
C2 Esperienze di formazione non coerenti con l'area di intervento fuori da progetti PON PN di almeno 20 ore	1 punto per esperienza; massimo 8.			
C3 Esperienze di esperto in progetti PON FSE o PN FSE+ conclusi	2 punti per modulo; massimo 8.			
C4 Pubblicazioni cartacee digitali o contenuti didattici digitali documentati	2 punti per pubblicazione; massimo 8 (4 pubblicazioni).			



D Incarichi organizzativi massimo 8 punti

Le voci D1–D6 non sono cumulabili: si attribuisce soltanto il punteggio più favorevole, fino a un massimo complessivo di 8 punti. Gli incarichi devono essere documentati mediante nomina o funzionigramma riferiti all'anno scolastico 2025/2026. Lo stesso incarico non può essere valutato anche in un'altra sezione della griglia.

Voce e criterio	Punteggio	Rif. CV	Autov. al.	Punti com. m.
D1 Collaboratori del Dirigente scolastico	8 punti			
D2 Funzione strumentale	7 punti			
D3 Staff	7 punti			
D4 Coordinatori di classe	6 punti			
D5 Coordinatori di dipartimento	6 punti			
D6 Referenze presenti nel funzionigramma a.s. 2025/2026	5 punti			

Totale candidato _____ / 100 Totale commissione _____ / 100

Luogo e data _____ Firma del candidato _____

Esito e motivazione delle rettifiche _____

Firme della commissione _____

