



FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



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

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



Istituto Statale Istruzione Superiore  
"A. Torrente"

Casoria 80026 NA-Via Duca D'aosta 63/G  
Telefono N° 081/5403858 fax N° 081/5405889  
e-mail: nais06700g@istruzione.it  
[www.istorrente.edu.it](http://www.istorrente.edu.it)

Agli Atti  
Al Sito Web  
All'Albo

Prot. N. 4455/IV/1 del 15/09/2022

OGGETTO: Verbale di aggiudicazione e formazione graduatoria di docenti **Tutor**, mediante procedura comparativa dei curricula, per l'attuazione delle azioni di formazione riferite all'Avviso pubblico prot. 33956 del 18/05/2022 "Programma Operativo Complementare (POC) per la Scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020 finanziato con il Fondo di Rotazione (FdR) – Obiettivi Specifici 10.1, 10.2 e 10.3 – Azioni 10.1.1, 10.2.2 e 10.3.1. Avviso pubblico prot. n. 33956 del 18/05/2022 – Realizzazione di percorsi educativi volti al potenziamento delle competenze delle studentesse e degli studenti e per la socialità e l'accoglienza".

L'anno 2022, addì 14 del mese di settembre, alle ore 14,00, nei locali della Dirigenza Amministrativa dell'ISIS "Andrea Torrente" di Casoria, davanti al sottoscritto, Dirigente Scolastico prof.ssa Annamaria Orso, sono presenti: il prof. Vincenzo Pepe, la prof.ssa Annamaria Staffelli e la prof.ssa Paola Cinque come da nomina prot. 4348/IV/1 del 13/09/2022.

Si premette che con il bando prot. n. Prot. 3856 del 02/09/2022 è stata esperita la selezione per l'individuazione di docenti Tutor, mediante procedura comparativa dei curricula, per l'attuazione delle azioni di formazione riferite all'Avviso pubblico prot. 33956 del 18/05/2022 "Programma Operativo Complementare (POC) per la Scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020 finanziato con il Fondo di Rotazione (FdR) – Obiettivi Specifici 10.1, 10.2 e 10.3 – Azioni 10.1.1, 10.2.2 e 10.3.1. Avviso pubblico prot. n. 33956 del 18/05/2022 – Realizzazione di percorsi educativi volti al potenziamento delle competenze delle studentesse e degli studenti e per la socialità e l'accoglienza".

Entro il termine fissato per la presentazione delle domande risultano pervenute le seguenti istanze di partecipazione.

Pertanto, si procede alla definizione della graduatoria, come di seguito riportato:

Domanda	Prot. N°	Data
Sperandeo Luisa	3936	07/09/2022
Rinaldi Giovanni	3938	07/09/2022
Erini Letizia	3960	07/09/2022
Giustino Marianna	3963	07/09/2022
Ciro Coppola	4046	09/09/2022
Vitale Giovanna	4050	09/09/2022
Cerciello Luigi	4051	09/09/2022

Romano Francesco	4058	09/09/2022
De Costanzo Angela	4060	09/09/2022
Numeroso Annunziata	4061	09/09/2022
Severino Giovanna	4083	10/09/2022
Agerola Antonio	4088	10/09/2022
Ferrentino Mariassunta	4087	10/09/2022
Morena Fusco	4095	10/09/2022
Schiavone Bianca	4105	10/09/2022
Coppola Maria	4229	12/09/2022
Muto Ersilia	4268	12/09/2022
Di Costanzo Gennaro	4265	12/09/2022
Napolitano Filomena	4254	12/09/2022
Tramontano Ermelinda	4327	12/09/2022

Il Presidente dichiara aperta la procedura di selezione e propone, in primis, di stabilire il punteggio da assegnare ai partecipanti facendo riferimento alla relativa tabella riportata nel bando:

### Criteria di selezione

	<b>Criteria</b>	<b>Punti</b>
<b>Titoli di studio</b> <b>Max 15</b> <b>Punti</b>	Diploma di scuola superiore (non cumulabile con Laurea)	1
	Laurea breve (non cumulabile con laurea specialistica)	2
	Laurea specialistica o vecchio ordinamento	
	Votazione da 60 a 79	4
	Votazione da 80 a 99	6
	Votazione da 100 a 105	10
	Votazione da 106 a 109	12
	Votazione di 110 e 110 e lode	15
		<b>Max 15 punti</b>
<b>Esperienze pregresse formazione</b> <b>Max 15</b> <b>Punti</b>	Esperienze in qualità di coordinatore/valutatore nel settore di progetti PON digitali-Invalsi-Indire ecc. Punti 1 per ogni attività	<b>Max 5</b> <b>Punti</b>
	Competenze informatiche certificate Punti 5	<b>Max 5</b> <b>Punti</b>
	Competenze informatiche diversamente attestate (non cumulabili con le competenze certificate)	<b>0,5</b>
	Attività di formazione come docente/discente in progetti PON 1 punto per ogni attività	<b>Max 5</b> <b>punti</b>
<b>Altri Titoli Attinenti</b> <b>Max 10</b> <b>punti</b>	Publicazioni attinenti i moduli Come autore punti 1 cadauna Come coautore punti 0,5 cadauna	<b>Max 10</b> <b>Punti</b>
<b>Esperienze Prof.li e Lavorative</b> <b>MAX 60</b>	Attività di tutoraggio in Progetti PON -FSE-Indire ecc. Punti 4 per ogni progetto	<b>Max 40</b> <b>Punti</b>
	Anni di servizio di ruolo nella scuola di appartenenza 0,5 punti per ogni anno	<b>Max 10</b> <b>Punti</b>
	Attività di referente in progetti di rete Punti 1 per ogni Progetto	<b>Max 10</b> <b>Punti</b>

Sulla base dei curricula presentati si procede all'assegnazione del punteggio, come da tabella, e all'individuazione del modulo in ordine alle richieste presentate nella domanda di partecipazione alla selezione.

Titolo	Destinatari	N° Tutor	Descrizione del modulo e Profilo richiesto	compenso ad ora
Curiosando	Alunni IPSSCOA N.ore 30	1	<p><b>Descrizione del modulo: Competenza in Scienze,Tecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM)</b> Presentazione del progetto: Il progetto è rivolto a n. 20 alunni frequentanti l'indirizzo IPSSCOA. Le STEM vanno nella direzione di un approccio integrato alle discipline di ambito scientifico. Nel laboratorio si offre agli alunni il confronto con l'oggetto di studio (un problema reale o un fenomeno riprodotto in laboratorio), si pongono delle domande significative, si formulano e confrontano delle ipotesi, le si verificano attraverso esperimenti da loro progettati e se ne discutono i risultati con i propri compagni e con il docente per concludere con una nuova domanda di ricerca. Le attività laboratoriali saranno completate con relazioni specifiche sull'esperimento potenziando ulteriormente anche le capacità di sintesi e di scrittura</p> <p><b>Profili richiesti</b> N. 1 <u>Docente di Ruolo con specifiche competenze di gestione della piattaforma PON.</u></p>	Max 30 euro/h
Scienza è Vita	Alunni ITT-AFM N.ore 30	1	<p><b>Descrizione del modulo: Competenza in Scienze,Tecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM)</b> Presentazione del progetto: Il progetto è rivolto a n. 20 alunni frequentanti l'indirizzo ITT-AFM. Le STEM vanno nella direzione di un approccio integrato alle discipline di ambito scientifico. Nel laboratorio si offre agli alunni il confronto con l'oggetto di studio (un problema reale o un fenomeno riprodotto in laboratorio), si pongono delle domande significative, si formulano e confrontano delle ipotesi, le si verificano attraverso esperimenti da loro progettati e se ne discutono i risultati con i propri compagni e con il docente per concludere con una nuova domanda di ricerca. Le attività laboratoriali saranno completate con relazioni specifiche sull'esperimento potenziando ulteriormente anche le capacità di sintesi e di scrittura.</p> <p><b>Profili richiesti</b> N. 1 <u>Docente di Ruolo con specifiche competenze di gestione della piattaforma PON.</u></p>	
Digitale Consapevole	Alunni ITT-AFM N.ore 30	1	<p><b>Descrizione del Modulo: Competenza digitale</b> Il progetto è rivolto a N. 20 alunni degli indirizzi ITT-AFM. Il laboratorio intende accrescere la consapevolezza degli studenti nell'utilizzo di Internet e nella navigazione in rete, attraverso l'approfondimento di aspetti quali storia, nascita, architettura e principi di internet, internet governance e neutralità della rete, tutela e trattamento dei dati personali in rete e privacy, diritto all'identità personale, diritto all'oblio, diritto d'autore e licenze online, libertà di espressione e tema della sorveglianza. Le attività saranno svolte in coerenza con il quadro di riferimento europeo sulle competenze digitali dei cittadini DigComp 2.1. Le attività laboratoriali saranno completate con relazioni specifiche su quanto appreso potenziando ulteriormente anche le capacità di sintesi e di scrittura. Particolare spazio sarà dato agli alunni con fragilità.</p> <p><b>Profili richiesti:</b> N. 1 <u>Docente di Ruolo con specifiche competenze di gestione della piattaforma PON.</u></p>	
Essere consapevoli	Alunni IPSSCOA N.ore 30	1	<p><b>Descrizione del Modulo: Competenza digitale</b> Il progetto è rivolto a N. 20 alunni dell'indirizzo IPSSCOA. Educazione alla comprensione, fruizione ed uso consapevole dei media, soprattutto in riferimento alle dinamiche sociali e comportamentali sono le finalità del laboratorio, che approfondirà le caratteristiche specifiche dei media e degli intermediari digitali, della capacità di gestire una identità online e offline con integrità, delle caratteristiche della socialità in rete, della gestione dei conflitti su social network. Attraverso esempi operativi, basati sul corretto uso dello</p>	

			<p>strumento, gli studenti apprendono strategie comportamentali per prevenire e gestire i rischi online. Le attività saranno completate con relazioni specifiche sul quanto appreso potenziando ulteriormente anche le capacità di sintesi e di scrittura..</p> <p><b>Profili richiesti:</b> N. 1 <u>Docente di Ruolo con specifiche competenze di gestione della piattaforma PON.</u></p>	
<i>La mia impresa futura</i>	<b>Alunni IPSSCOA N.ore 30</b>	1	<p><b>Descrizione del modulo: Laboratorio di educazione all'imprenditorialità</b></p> <p>Il progetto è rivolto a N. 20 alunni dell'indirizzo IPSSCOA. Il laboratorio inizia attraverso un brainstorming per l'individuazione e selezione di idee da sviluppare concretamente con definizione di punti di forza e punti di debolezza per ogni idea per favorire l'emersione di ruoli e personalità. Ogni gruppo di lavoro verrà strutturato con un project-manager chiamato a coordinare le altre figure alle quali saranno assegnate mansioni specifiche. Sono previsti anche giochi di ruolo basati sull'organizzazione di un'impresa o un gruppo di lavoro, per far emergere i fattori che intervengono sull'efficienza e l'efficacia di un gruppo di lavoro come ambiente, comunicazione interna, chiarezza dei ruoli, etc., oltre ad esercizi per confrontare diverse modalità di lavoro (es. lavoro individuale, competitivo o cooperativo) o per rafforzare l'idea di gruppo e di interdipendenza (es. camminata di gruppo) o per confrontare le modalità di project-management di diversi gruppi.</p> <p><b>Profili richiesti:</b> N. 1 <u>Docente di Ruolo con specifiche competenze di gestione della piattaforma PON.</u></p>	
<i>Laboratorio professionalizzante_1</i>	<b>Alunni IPSSCOA N.ore 30</b>	1	<p><b>Descrizione del modulo: Competenza imprenditoriale</b></p> <p>Il progetto è rivolto a N. 20 alunni dell'indirizzo IPSSCOA. Il laboratorio inizia attraverso un brainstorming per l'individuazione e selezione di idee da sviluppare concretamente con definizione di punti di forza e punti di debolezza per ogni idea per favorire l'emersione di ruoli e personalità. Ogni gruppo di lavoro verrà strutturato con un project-manager chiamato a coordinare le altre figure alle quali saranno assegnate mansioni specifiche. Sono previsti anche giochi di ruolo basati sull'organizzazione di un'impresa o un gruppo di lavoro, per far emergere i fattori che intervengono sull'efficienza e l'efficacia di un gruppo di lavoro come ambiente, comunicazione interna, chiarezza dei ruoli, etc., oltre ad esercizi per confrontare diverse modalità di lavoro (es. lavoro individuale, competitivo o cooperativo) o per rafforzare l'idea di gruppo e di interdipendenza (es. camminata di gruppo) o per confrontare le modalità di project-management di diversi gruppi. Particolare spazio sarà dato agli alunni con fragilità .</p> <p><b>Profili richiesti:</b> N. 1 <u>Docente di Ruolo con specifiche competenze di gestione della piattaforma PON.</u></p>	
<i>Laboratorio professionalizzante_2</i>	<b>Alunni ITT-AFM N.ore 30</b>	1	<p><b>Descrizione del modulo: Competenza imprenditoriale</b></p> <p>Il progetto è rivolto a N. 20 alunni dell'indirizzo ITT-AFM. Il laboratorio inizia attraverso un brainstorming per l'individuazione e selezione di idee da sviluppare concretamente con definizione di punti di forza e punti di debolezza per ogni idea per favorire l'emersione di ruoli e personalità. Ogni gruppo di lavoro verrà strutturato con un project-manager chiamato a coordinare le altre figure alle quali saranno assegnate mansioni specifiche. Sono previsti anche giochi di ruolo basati sull'organizzazione di un'impresa o un gruppo di lavoro, per far emergere i fattori che intervengono sull'efficienza e l'efficacia di un gruppo di lavoro come ambiente, comunicazione interna, chiarezza dei ruoli, etc., oltre ad esercizi per confrontare diverse modalità di lavoro (es. lavoro individuale, competitivo o cooperativo) o per rafforzare l'idea di gruppo e di interdipendenza (es. camminata di gruppo) o per confrontare le modalità di project-management di diversi gruppi. Particolare spazio sarà dato agli alunni con fragilità .</p> <p><b>Profili richiesti:</b> N. 1 <u>Docente di Ruolo con specifiche competenze di gestione</u></p>	

			<u>della piattaforma PON.</u>	
<i>Simulazione di Impresa</i>	<b>Alunni AFM- TURISTICO N.ore 30</b>	1	<p><b>Descrizione del Modulo: Laboratorio di comunicazione di impresa</b></p> <p>Il progetto vede coinvolti n. 20 alunni frequentanti l'indirizzo ITT-AFM.</p> <p>Il laboratorio prevede la simulazione di creazione di una campagna di crowdfunding, attribuendo ruoli e responsabilità specifiche (redazione, video, ricerca partnership, community engagement, etc.). Sono previste anche discussioni con imprenditori su aspetti pratici e meno visibili del fare impresa, come l'accesso al credito, la contabilità e il bilancio aziendale, la ricerca di opportunità di finanziamento, esercizi per il digital marketing con la progettazione di piani editoriali per i Social Media, accrescere e monitorare audience e pianificare campagne di marketing efficaci sui Social Network.</p> <p><b>Profili Richiesti:</b> N. 1 <u>Docente di Ruolo con specifiche competenze di gestione della piattaforma PON.</u></p>	
<i>Laboratorio professionalizzante 3</i>	<b>Alunni IPSSEOA N.ore 30</b>	1	<p><b>Descrizione del modulo: Competenza imprenditoriale</b></p> <p>Il progetto è rivolto a N. 20 alunni dell'indirizzo IPSSEOA.</p> <p>Il laboratorio inizia attraverso un brainstorming per l'individuazione e selezione di idee da sviluppare concretamente con definizione di punti di forza e punti di debolezza per ogni idea per favorire l'emersione di ruoli e personalità. Ogni gruppo di lavoro verrà strutturato con un project-manager chiamato a coordinare le altre figure alle quali saranno assegnate mansioni specifiche. Sono previsti anche giochi di ruolo basati sull'organizzazione di un'impresa o un gruppo di lavoro, per far emergere i fattori che intervengono sull'efficienza e l'efficacia di un gruppo di lavoro come ambiente, comunicazione interna, chiarezza dei ruoli, etc., oltre ad esercizi per confrontare diverse modalità di lavoro (es. lavoro individuale, competitivo o cooperativo) o per rafforzare l'idea di gruppo e di interdipendenza (es. camminata di gruppo) o per confrontare le modalità di project-management di diversi gruppi.</p> <p><b>Profili richiesti:</b> N. 1 <u>Docente di Ruolo con specifiche competenze di gestione della piattaforma PON.</u></p>	
<i>Il mio futuro</i>	<b>Alunni IPSSEOA- ITT-AFM N.ore 30</b>	1	<p><b>Descrizione del modulo: Potenziamento dei percorsi per le competenze trasversali e l'orientamento</b></p> <p>Le attività consentiranno di arricchire i percorsi per le competenze trasversali e l'orientamento (PCTO), attraverso modalità innovative di work based learning e di orientamento, centrati sullo studente e sul riconoscimento dei propri talenti e delle proprie vocazioni.</p> <p><b>Profili richiesti:</b> N. 1 <u>Docente di Ruolo con specifiche competenze di gestione della piattaforma PON.</u></p>	
<i>L'importante è stare insieme</i>	<b>Alunni IPSSEOA- ITT-AFM N.ore 30</b>	1	<p><b>Descrizione del modulo: Sport di squadra</b></p> <p>In età scolare praticare sport e soprattutto sport di squadra fa bene per migliorare lo stato emotivo dei partecipanti. Si cresce anche attraverso la capacità di gioire insieme per una vittoria e di soffrire insieme e di supportarsi ed aiutarsi dopo una sconfitta. Questo allenamento alla gestione e partecipazione al gruppo aiuta di conseguenza a gestire meglio i piccoli conflitti che si presentano nel vivere quotidiano e ad affrontare i problemi con più ottimismo. Il laboratorio, che sarà svolto in linea con le norme anti-Covid vigenti, intende rafforzare la possibilità per tutti di praticare con divertimento e soddisfazione uno sport anche nei casi in cui non si è propriamente portati per quella disciplina per la relazione positiva che il gioco di squadra può dare.</p> <p><b>Profili richiesti:</b> N. 1 <u>Docente di Ruolo con specifiche competenze di gestione della piattaforma PON.</u></p>	
<i>Sport è vita</i>	<b>Alunni IPSSEOA- ITT-AFM</b>		<p><b>Descrizione del modulo: Sport di squadra</b></p> <p>In età scolare praticare sport e soprattutto sport di squadra</p>	

	<b>N.ore 30</b>	1	<p>fa bene per migliorare lo stato emotivo dei partecipanti. Si cresce anche attraverso la capacità di gioire insieme per una vittoria e di soffrire insieme e di supportarsi ed aiutarsi dopo una sconfitta. Questo allenamento alla gestione e partecipazione al gruppo aiuta di conseguenza a gestire meglio i piccoli conflitti che si presentano nel vivere quotidiano e ad affrontare i problemi con più ottimismo. Il laboratorio, che sarà svolto in linea con le norme anti-Covid vigenti, intende rafforzare la possibilità per tutti di praticare con divertimento e soddisfazione uno sport anche nei casi in cui non si è propriamente portati per quella disciplina per la relazione positiva che il gioco di squadra può dare.</p> <p><b>Profili richiesti:</b> N. 1 <u>Docente di Ruolo con specifiche competenze di gestione della piattaforma PON.</u></p>
<i>Copiate il copione</i>	<b>Alunni IPSSEOA- ITT-AFM N.ore 30</b>	1	<p><b>Descrizione del modulo: Laboratorio di teatro</b></p> <p>Le attività del laboratorio mirano a stimolare la creatività come percorso personale di ciascuno, come scambio di idee, di apprendimento e di integrazione sociale. I partecipanti saranno coinvolti nella scoperta dell'arte quale unione di teatro, musica e danza attraverso la preparazione e realizzazione di uno spettacolo. Professionisti specializzati nelle diverse discipline artistiche potranno arricchire le basi culturali dei partecipanti attraverso attività di recitazione, uniti a momenti di scrittura creativa, per mettere mano al copione anche ricorrendo a nuovi linguaggi e nuove forme di espressione.</p> <p>N. 1 <u>Docente di Ruolo con specifiche competenze di gestione della piattaforma PON.</u></p>

<b>Docenti Tutor utilmente inseriti in graduatoria</b>								
<b>Docente</b>	<b>Prot. N°</b>	<b>Data</b>	<b>Titoli di studio</b>	<b>Esperienze pregresse</b>	<b>Altri Titoli</b>	<b>Esp. prof.</b>	<b>Tot</b>	<b>Modulo</b>
Erini Letizia	3960	07/09/2022	15	15	/	55	85	Lab. prof. 2
Numeroso Annunziata	4061	09/09/2022	10	15		50	75	Sport è vita
Fusco Morena	4095	10/09/2022	6	10	1	50	67	Lab. prof. 1
Coppola Maria	4229	12/09/2022	6	10	/	48	64	Scienza è vita
Vitale Giovanna	4050	09/09/2022	4	10	/	50	64	L'importante è stare insieme
Agerola Antonio	4088	10/09/2022	1	5	/	48,5	54,5	Lab. prof. 3
Schiavone Bianca	4105	10/09/2022	12	10	1,5	13	36,5	Copiate il copione
Sperandeo Luisa	3936	07/09/2022	10	5	/	16,5	31,5	Simulazione di impresa
Ferrentino Mariassunta	4087	10/09/2022	15	7	/	1	23	Curiosando
Severino Giovanna	4083	10/09/2022	10	5	/	1	16	Digitale consapevole

De Costanzo Angela	4060	09/09/2022	15	/	/	1	16	Essere consapevoli
Tramontano Ermelinda	4327	12/09/2022	5	1	/	4,5	10,5	Il mio futuro
Coppola Ciro	4046	09/09/2022	1	7		2,5	10,5	La mia impresa futura

Decorsi 5 giorni dalla pubblicazione, la graduatoria diventerà definitiva e saranno assegnati gli incarichi con provvedimento successivo.

**F.to Il Dirigente Scolastico**

*Annamaria Orso*

Firma autografa sostituita a mezzo stampa ai sensi dell'art. 3

c.2 del D.L. vo n. 39/93 ·

**F.to Prof. Vincenzo Pepe**

**F.to Prof.ssa Paola Cinque**

**F.to Prof.ssa Annamaria Staffelli**