



Via Pupino, 10/A - 74123
Taranto Tel. 099/4532177
C.F. 90214370737
Via Mascherpa, 6 - 74121
Taranto Tel. 099/7707180

TATD08000P@istruzione.it
TATD08000P@pec.istruzione.it
Codice Univoco Ufficio: UFBCZL
IPA: istsc_tatd08000p
<https://www.pitagorataranto.edu.it>

Polo Commerciale Pitagora - Taranto
Prot. 0000420 del 12/01/2024
I-5 (Uscita)



Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza Missione 4: ISTRUZIONE E RICERCA

Componente 1 – Potenziamento dell’offerta dei servizi di istruzione: dagli asili nido alle Università

Investimento 1.4: Intervento straordinario finalizzato alla riduzione dei divari territoriali nelle scuole secondarie di primo e di secondo grado e alla lotta alla dispersione scolastica PNRR

Investimento M4C1-1.4, MI - Prevenzione e contrasto della dispersione scolastica. Azioni di prevenzione e contrasto della dispersione scolastica (D.M. 170/2022).

Titolo del progetto: “La scuola del benessere: un modello dall’esperienza dei giochi del Mediterraneo”

CNP: M4C1/1.4-2022-981-P-11589

CUP: F54D22002840006

**VERBALE DELLA COMMISSIONE DI VALUTAZIONE
PER LA DISAMINA DEI PROGETTI INERENTI ALL’AVVISO PUBBLICO –
SELEZIONE PROGETTI PER IL RAFFORZAMENTO DELLE
COMPETENZE DI BASE**

Il giorno 12/01/2024, alle ore 14:00, nell’ufficio di Presidenza dell’Istituzione scolastica ITES “PITAGORA” di Taranto si è riunita la Commissione per procedere alla integrazione documentale dei progetti inerenti all’Avviso pubblico – selezione progetti per il rafforzamento delle competenze di base, nelle persone di:

Presidente: Dott.ssa Nadia BONUCCI
Componente: Dott. Antonio Bonaventura GALEONE
Componente: Prof.ssa Marina PISAPIA
Componente: Prof.ssa Adamaria SANTILLI
Componente: Sig.ra Maria RUSSO

- volta al conferimento dei seguenti incarichi:

- SELEZIONE PROGETTI PER PERCORSI DI POTENZIAMENTO DELLE COMPETENZE DI BASE

PREMESSO CHE

- con Avviso prot. n° 14308 del 30/10/2023, l'Istituzione scolastica ha autorizzato l'avvio di una selezione volta al conferimento degli incarichi di seguito riportati;
 - l'allegato 2 dell'Avviso in oggetto ha previsto specifici campi compilabili ai fini della valutazione dei progetti, che valgono da criteri di selezione dei quali si terrà conto ai fini dell'individuazione delle figure affidatarie degli incarichi individuali;
 - l'art. 2 del succitato Avviso dispone che i Docenti interessati dovranno far pervenire istanza, debitamente firmata, entro le ore 12:00 del giorno 13 Novembre 2023 (e successivamente prorogata al 21/11/2023 per via dell'avvenuta riapertura dei termini con Decreto del Dirigente Scolastico prot. n° 15161 del 16/11/2023);
 - con Decreto prot. n. 14967 del 13/11/2023, il Dirigente Scolastico ha costituito la Commissione di valutazione;

Tutto ciò premesso, il Presidente, nella persona della Dott.ssa Nadia BONUCCI, dà atto che per mero difetto di assunzione al Protocollo da parte della Piattaforma informatica di gestione documentale Argo in dotazione presso questo Istituto, non sono risultati protocollati n. 5 progetti pertinenti ai "Percorsi di potenziamento delle competenze di base", regolarmente presentati ed inviati nei termini indicati dal relativo Bando e non pervenuti, per le ragioni di cui innanzi alla attenzione della Commissione di valutazione per la disamina dei progetti inerenti all'avviso pubblico – selezione progetti per il rafforzamento delle competenze di base.

L'elenco delle progettualità in questione viene quindi integrato come di seguito si rappresenta:

CANDIDATO	PROTOCOLLO E DATA
ESPOSITO MASSIMO	PROT. N° 14425 DEL 02/11/2023
CATUCCI MASSIMILIANO	PROT. N° 14924 DEL 13/11/2023
CAPOTORTO TEODORO VITO ALDO	PROT. N° 15265 DEL 20/11/2023
TOSCANO ANTONIO	PROT. N° 15293 DEL 20/11/2023
DE DOMENICO FABIOLA	PROT. N° 15310 DEL 20/11/2023
VINCI ANGELA	PROT. N° 15363 DEL 21/11/2023
TAMBURRINO LUCA	PROT. N° 15382 DEL 21/11/2023
PELLEGRINO CONCETTA MARIA	PROT. N° 15384 DEL 21/11/2023
BRESCIA MARY FLORA	PROT. N° 15386 DEL 21/11/2023

SALAMINO MARIAROSARIA	PROT. N° 15389 DEL 21/11/2023
GUARNIERI TIZIANA	PROT. N° 15392 DEL 21/11/2023
QUARTO ALESSANDRO	PROT. N° 15394 DEL 21/11/2023
GARGIULO FEDERICA	PROT. N° 15448 DEL 21/11/2023
CASTELLANO MARIA	PROT. N° 15449 DEL 21/11/2023
DE DOMENICO FABIOLA	PROT. N° 318 DEL11/01/2024
FUMAROLA KATIA	PROT. N° 316 DEL11/01/2024
SCORRANO ALESSIA	PROT. N° 314 DEL11/01/2024
SCORRANO ALESSIA	PROT. N° 315 DEL11/01/2024
TAMBURRINO LUCA	PROT. N° 317 DEL11/01/2024

La Commissione, dopo aver verificato la conformità e regolarità della documentazione pervenuta relativa alle cinque progettualità aggiuntive, procede alla valutazione delle candidature, riportandosi ai criteri di valutazione di cui all'allegato A, dell'Avviso di selezione, e ai relativi punteggi.

TABELLA DI VALUTAZIONE DELLE CARATTERISTICHE PROGETTUALI

INDICATORI	
Originalità/Attrattività	Punteggio Max 15p.
Il progetto non appare del tutto originale e/o attrattivo, e in continuità con modalità già ampiamente esperite	5 p.
Il progetto presenta aspetti di originalità/attrattività, unitamente a un approccio già esperito	10 p.
Il progetto si presenta ampiamente originale e attrattivo e propone modalità didattico-educative innovative	15 p.
Inclusività	Punteggio Max 15p.
Il progetto presenta aspetti marginali di inclusività, la partecipazione ampia e diffusa non è sempre sollecitata	5 p.

Il progetto presenta aspetti sufficienti di inclusività, la partecipazione ampia e diffusa è sollecitata con alcune discontinuità	10 p.
Il progetto presenta ampi aspetti di inclusività, la partecipazione ampia e diffusa è prevista e sollecitata	15 p.
Innovazione	Punteggio Max 15p.
Il progetto presenta un approccio tradizionale; l'uso di strumenti e metodologie innovative è marginale.	5 p.
Il progetto presenta un approccio sufficientemente innovativo; l'uso di strumenti digitali è centrale ma non particolarmente innovativo.	10 p.
Il progetto presenta un approccio decisamente innovativo; l'uso di strumenti digitali è centrale e le metodologie impiegate risultano particolarmente innovative.	15 p.
PROMOZIONE DEL BENESSERE SCOLASTICO	Max 15 punti
Il progetto promuove il benessere scolastico, ma non appare particolarmente attento all'aspetto relazionale della popolazione scolastica	5 p.
Il progetto promuove il benessere scolastico, e appare sufficientemente attento all'aspetto relazionale della popolazione scolastica	10
Il progetto ha un approccio attento al benessere della popolazione scolastica in prospettiva olistica, evidenziando particolari attenzioni all'aspetto socio-emozionale e relazionale	15
Promozione di opportunità educative e culturali che favoriscano il successo scolastico e la partecipazione attiva	Max 15 punti
Il progetto prevede occasioni non adeguatamente strutturate e/o organiche di partecipazione attiva e inclusione sociale	5 p.
Il progetto prevede occasioni strutturate e/o organiche di partecipazione attiva e inclusione sociale	10 p.
Il progetto prevede occasioni non adeguatamente strutturate e/o organiche di partecipazione attiva e inclusione sociale	15 p.
MULTICULTURALITA' E PLURILINGUISMO	Max 15p.
Attività specifiche e mirate che tengano conto di	

esperienze sul campo al fine di favorire un approccio multilingue e multiculturale	
Il progetto sviluppa in modo non sempre coerente la conoscenza di realtà diverse e multiformi, e prevede un'aricaduta, in termini di competenze linguistiche, non sempre efficace.	5 p.
Il progetto sviluppa in modo non adeguato la conoscenza di realtà diverse e multiformi, e prevede una sufficiente ricaduta in termini di competenze linguistiche.	10 p.
Il progetto sviluppa in modo completo e esaustivo la conoscenza di realtà diverse e multiformi, e prevede una soddisfacente ricaduta in termini di competenze linguistiche.	15 p.
PRODOTTO FINALE	Max 10 punti
Il prodotto finale appare sufficientemente innovativo e/ospesidibile per una promozione dell'iniziativa e il cambiamento nel territorio; adeguata la partecipazione, inclusione e collaborazione di tutti i soggetti partecipatial progetto	5 p.
Il prodotto finale appare particolarmente innovativo e/ospesidibile per una promozione dell'iniziativa e il cambiamento nel territorio, con alto tasso di partecipazione, inclusione e collaborazione di tutti i soggetti partecipanti al progetto	10 p.
TOTALE PUNTEGGIO	100 p.

Nominativo	Valutazione della Commissione
Esposito Massimo	<p>Progetto: L'alfabetizzazione digitale nell'era della intelligenza artificiale</p> <p>Punti n. 70</p> <p>Il progetto si presenta nel complesso originale anche se l'approccio è già stato esperito.</p> <p>Gli aspetti di inclusività sono diffusi e prevedono un'ampia partecipazione degli studenti.</p> <p>L'utilizzo degli strumenti digitali è centrale ma non particolarmente innovativo.</p> <p>Il progetto promuove il benessere scolastico , e appare sufficientemente attento all'aspetto relazionale della popolazione scolastica, sviluppando in modo adeguato la conoscenza di realtà diverse e multiformi, con conseguenziale ricaduta in termini di competenze linguistiche.</p> <p>Il prodotto finale appare spendibile ai fini di una partecipazione, inclusione e collaborazione di tutti i soggetti partecipanti al progetto.</p>

Toscano Antonio	<p>Progetto: Narrare con l'intelligenza artificiale Punti n. 70 Il progetto si presenta nel complesso originale anche se l'approccio è già stato esperito. Gli aspetti di inclusività sono diffusi e prevedono un'ampia partecipazione degli studenti. L'utilizzo degli strumenti digitali è centrale ma non particolarmente innovativo. Il progetto promuove il benessere scolastico , e appare sufficientemente attento all'aspetto relazionale della popolazione scolastica, sviluppando in modo adeguato la conoscenza di realtà diverse e multiformi, con conseguenziale ricaduta in termini di competenze linguistiche.</p>
Catucci Massimiliano	<p>Progettiamo e creiamo un podcast didattico Punti n. 70 Il progetto si presenta nel complesso originale anche se l'approccio è già stato esperito. Gli aspetti di inclusività sono diffusi e prevedono un'ampia partecipazione degli studenti. L'utilizzo degli strumenti digitali è centrale ma non particolarmente innovativo. Il progetto promuove il benessere scolastico , e appare sufficientemente attento all'aspetto relazionale della popolazione scolastica, sviluppando in modo adeguato la conoscenza di realtà diverse e multiformi, con conseguenziale ricaduta in termini di competenze linguistiche.</p>
Guarnieri Tiziana	<p>Progetto: Lo studio della lingua italiana in pillole nell'era dell'intelligenza artificiale Punti n. 70 Il progetto si presenta nel complesso originale anche se l'approccio è già stato esperito. Gli aspetti di inclusività sono diffusi e prevedono un'ampia partecipazione degli studenti. L'utilizzo degli strumenti digitali è centrale ma non particolarmente innovativo. Il progetto promuove il benessere scolastico , e appare sufficientemente attento all'aspetto relazionale della popolazione scolastica, sviluppando in modo adeguato la conoscenza di realtà diverse e multiformi, con conseguenziale ricaduta in termini di competenze linguistiche.</p>
Gargiulo Federica	<p>Progetto: Les Jeux sont faits Punti n. 100 Il progetto si presenta ampiamente originale e attrattivo e propone modalità didattico-educative innovative, con diversi aspetti che mirano a promuovere l' inclusività e una ampia partecipazione degli studenti. Le modalità di utilizzo degli strumenti digitali si presentano decisamente innovative. Il progetto ha un approccio attento al benessere della popolazione scolastica, e all'aspetto socio-emozionale nelle relazioni interpersonali. Il prodotto finale appare proficuamente</p>

	<p>spendibile nel territorio e assicura una larga partecipazione di tutti gli studenti.</p>
<p>Pellegrino Concetta</p>	<p>Progetto: Impresando al bar dello Sport Punti n. 70 Il progetto si presenta nel complesso originale anche se l'approccio è già stato esperito. Gli aspetti di inclusività sono diffusi e prevedono un'ampia partecipazione degli studenti. L'utilizzo degli strumenti digitali è centrale ma non particolarmente innovativo. Il progetto promuove il benessere scolastico , e appare sufficientemente attento all'aspetto relazionale della popolazione scolastica, sviluppando in modo adeguato la conoscenza di realtà diverse e multiformi, con conseguenziale ricaduta in termini di competenze linguistiche.</p>
<p>Vinci Angela</p>	<p>Progetto: Autori & Reporter per i Giochi del Mediterraneo Competenze di scrittura innovativa in campo Punti n. 70 Il progetto si presenta nel complesso originale anche se l'approccio è già stato esperito. Gli aspetti di inclusività sono diffusi e prevedono un'ampia partecipazione degli studenti. L'utilizzo degli strumenti digitali è centrale ma non particolarmente innovativo. Il progetto promuove il benessere scolastico , e appare sufficientemente attento all'aspetto relazionale della popolazione scolastica, sviluppando in modo adeguato la conoscenza di realtà diverse e multiformi, con conseguenziale ricaduta in termini di competenze linguistiche.</p>
<p>Tamburrino Luca</p>	<p>Progetto: Giochi del mediterraneo e preparazione fisica Punti n. 70 Il progetto si presenta nel complesso originale anche se l'approccio è già stato esperito. Gli aspetti di inclusività sono diffusi e prevedono un'ampia partecipazione degli studenti. L'utilizzo degli strumenti digitali è centrale ma non particolarmente innovativo. Il progetto promuove il benessere scolastico , e appare sufficientemente attento all'aspetto relazionale della popolazione scolastica, sviluppando in modo adeguato la conoscenza di realtà diverse e multiformi, con conseguenziale ricaduta in termini di competenze linguistiche.</p>
<p>Quarto Alessandro</p>	<p>Progetto: Prototipazione rapida e IoT con Arduino Punti n. 70 Il progetto si presenta nel complesso originale anche se l'approccio è già stato esperito. Gli aspetti di inclusività sono diffusi e prevedono un'ampia partecipazione degli studenti. L'utilizzo degli strumenti digitali è centrale ma non particolarmente innovativo.</p>

	<p>Il progetto promuove il benessere scolastico , e appare sufficientemente attento all'aspetto relazionale della popolazione scolastica, sviluppando in modo adeguato la conoscenza di realtà diverse e multiformi, con conseguenziale ricaduta in termini di competenze linguistiche.</p>
<p>Salamino Mariasaria</p>	<p>Progetto: Yoga a scuola Punti n. 70</p> <p>Il progetto si presenta nel complesso originale anche se l'approccio è già stato esperito. Gli aspetti di inclusività sono diffusi e prevedono un'ampia partecipazione degli studenti. L'utilizzo degli strumenti digitali è centrale ma non particolarmente innovativo.</p> <p>Il progetto promuove il benessere scolastico , e appare sufficientemente attento all'aspetto relazionale della popolazione scolastica, sviluppando in modo adeguato la conoscenza di realtà diverse e multiformi, con conseguenziale ricaduta in termini di competenze linguistiche.</p>
<p>Salamino Mariasaria</p>	<p>Progetto: LIS Punti n. 70</p> <p>Il progetto si presenta nel complesso originale anche se l'approccio è già stato esperito. Gli aspetti di inclusività sono diffusi e prevedono un'ampia partecipazione degli studenti. L'utilizzo degli strumenti digitali è centrale ma non particolarmente innovativo.</p> <p>Il progetto promuove il benessere scolastico, e appare sufficientemente attento all'aspetto relazionale della popolazione scolastica, sviluppando in modo adeguato la conoscenza di realtà diverse e multiformi, con conseguenziale ricaduta in termini di competenze linguistiche.</p>
<p>Brescia Mary Flora</p>	<p>Progetto: The Mediterranean Games and Taranto Punti n. 100</p> <p>Il progetto si presenta ampiamente originale e attrattivo e propone modalità didattico-educative innovative, con diversi aspetti che mirano a promuovere l' inclusività e una ampia partecipazione degli studenti. Le modalità di utilizzo degli strumenti digitali si presentano decisamente innovative. Il progetto ha un approccio attento al benessere della popolazione scolastica, e all'aspetto socio-emozionale nelle relazioni interpersonali. Il prodotto finale appare proficuamente spendibile nel territorio e assicura una larga partecipazione di tutti gli studenti</p>
<p>Castellano Maria</p>	<p>Progetto: Competenza di base di lingua spagnola Punti n. 100</p> <p>Il progetto si presenta ampiamente originale e attrattivo e propone modalità didattico-educative innovative, con diversi aspetti che mirano a promuovere l' inclusività e una ampia partecipazione degli studenti. Le modalità di utilizzo degli strumenti digitali si presentano decisamente innovative. Il progetto ha un approccio attento al benessere della popolazione scolastica, e all'aspetto socio-emozionale nelle relazioni interpersonali. Il prodotto finale appare</p>

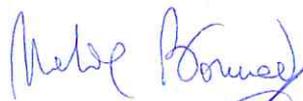
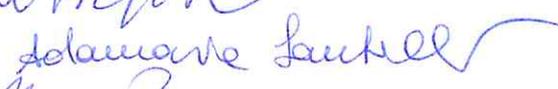
	<p>proficuamente spendibile nel territorio e assicura una larga partecipazione di tutti gli studenti</p>
De Domenico Fabiola	<p>Progetto: Unveiling Hidden Stories: Women Athletes in the Mediterranean Games Punti n. 70 Il progetto si presenta nel complesso originale anche se l'approccio è già stato esperito. Gli aspetti di inclusività sono diffusi e prevedono un'ampia partecipazione degli studenti. L'utilizzo degli strumenti digitali è centrale ma non particolarmente innovativo. Il progetto promuove il benessere scolastico , e appare sufficientemente attento all'aspetto relazionale della popolazione scolastica, sviluppando in modo adeguato la conoscenza di realtà diverse e multiformi, con conseguenziale ricaduta in termini di competenze linguistiche.</p>
Capotorto Teodoro	<p>Progetto: Tribuna Stampa Punti n. 70 Il progetto si presenta nel complesso originale anche se l'approccio è già stato esperito. Gli aspetti di inclusività sono diffusi e prevedono un'ampia partecipazione degli studenti. L'utilizzo degli strumenti digitali è centrale ma non particolarmente innovativo. Il progetto promuove il benessere scolastico , e appare sufficientemente attento all'aspetto relazionale della popolazione scolastica, sviluppando in modo adeguato la conoscenza di realtà diverse e multiformi, con conseguenziale ricaduta in termini di competenze linguistiche.</p>
De Domenico Fabiola	<p>Progetto: Exploring healthy eating habits Punti n.70 Il progetto si presenta nel complesso originale ed è volto all'acquisizione da parte degli studenti della fondamentale importanza della piramide alimentare. Gli aspetti di inclusività sono diffusi e prevedono un'ampia partecipazione degli studenti. L'utilizzo degli strumenti digitali è centrale ma non particolarmente innovativo. Il progetto promuove il benessere scolastico, e appare sufficientemente attento all'aspetto relazionale della popolazione scolastica, sviluppando in modo adeguato le conoscenze culturali e di cittadinanza globale con conseguenziale ricaduta in termini linguistici di carattere tecnico-scientifico sia in lingua italiana e sia in lingua inglese.</p>
Scorrano Alessia	<p>Progetto: I Giochi del MedItaliano 1° anno Punti n. 65 Il progetto si presenta nel complesso attrattivo ed è volto all'acquisizione da parte degli studenti di un approccio più motivato e riflessivo allo studio della lingua italiana. Gli aspetti di inclusività sono diffusi e prevedono un'ampia partecipazione degli studenti.</p>

	<p>Il progetto promuove il benessere scolastico, e appare sufficientemente attento all'aspetto relazionale della popolazione scolastica. La valorizzazione e il potenziamento delle competenze linguistiche italiane sono dirette all'acquisizione di un uso più consapevole delle regole grammaticali di base ai fini della comprensione del testo.</p>
Scorrano Alessia	<p>Progetto: MedItaliano in gioco - 2° anno Punti n.65</p> <p>Il progetto si presenta nel complesso attrattivo ed è volto all'acquisizione da parte degli studenti di un approccio più motivato e riflessivo allo studio della lingua italiana.</p> <p>Gli aspetti di inclusività sono diffusi e prevedono un'ampia partecipazione degli studenti.</p> <p>Il progetto promuove il benessere scolastico, e appare sufficientemente attento all'aspetto relazionale della popolazione scolastica. La valorizzazione e il potenziamento delle competenze linguistiche italiane sono dirette all'acquisizione di un uso più consapevole delle regole grammaticali di base ai fini della comprensione del testo.</p>
Fumarola Katia	<p>Progetto: Ludendo Docere Punti n.70</p> <p>Il progetto si presenta nel complesso attrattivo ed è volto all'acquisizione da parte degli studenti delle conoscenze di base attraverso le dinamiche del gaming che consiste nella pratica formativa di trasformare le attività didattiche in giochi per renderle più interessanti e più coinvolgenti per gli alunni.</p> <p>Gli aspetti di inclusività sono diffusi e prevedono un'ampia partecipazione degli studenti.</p> <p>Il progetto promuove il benessere scolastico, e appare sufficientemente attento all'aspetto relazionale della popolazione scolastica.</p> <p>L'apprendimento basato sul gioco incoraggia lo studio attivo e critico e per questo innovativo ed efficace.</p>
Tamburrino Luca	<p>Progetto: Alimentazione, sport e mediterraneo Punti n.70</p> <p>Il progetto si presenta nel complesso originale ed è volto all'acquisizione da parte degli studenti della fondamentale importanza di una sana e corretta alimentazione.</p> <p>Gli aspetti di inclusività sono diffusi e prevedono un'ampia partecipazione degli studenti.</p> <p>L'utilizzo degli strumenti digitali è centrale ma non particolarmente innovativo.</p> <p>Il progetto promuove il benessere scolastico, e appare sufficientemente attento all'aspetto relazionale della popolazione scolastica, sviluppando in modo adeguato le conoscenze culturali e di cittadinanza globale con conseguenziale ricaduta in termini linguistici.</p>

Alle ore 15.30, esauriti i lavori della Commissione di valutazione, il Presidente dichiara chiusa la seduta

Il presente verbale viene redatto contestualmente, letto, confermato e sottoscritto al termine della seduta e inserito in apposito plico, destinato alla raccolta dei verbali e della documentazione della presente procedura selettiva.

Letto, confermato e sottoscritto,
Taranto, lì 12/01/2024

Presidente: Dott.ssa Nadia BONUCCI 
Componente: Dott. Antonio Bonaventura GALEONE 
Componente: Prof.ssa Marina PISAPIA 
Componente: Prof.ssa Adamaria SANTILLI 
Componente: Sig.ra Maria RUSSO 

Taranto, 12 gennaio 2024

Il Dirigente Scolastico
Dott.ssa Nadia Bonucci
Documento firmato digitalmente

