Ministero dell'Istruzione dell'Università e della Ricerca

FONDI STRUTTURALI EUROPEI pon 2014-2020 MIUR
Unione Europea PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

Centro Risorse Interculturali di Territorio

Scuola ad Indirizzo Musicale

# Istituto Comprensivo
## "G. Modugno – G. Galilei"

Via Europa Libera, 3 – 70043 Monopoli
Tel: 080/4136144 Fax: 080/4136294

*Scuola Polo per l'Handicap*

Centro di erogazione II CPIA di Altamura

Centro Accreditato Trinity

Codice fiscale n. 93423580724 Pec: Baic87300d@pec.istruzione.it E_mail: Baic87300d@istruzione.it

Prot. n° 2223/Pon Monopoli, 9/04/2019

OGGETTO: Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020. Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE). Avviso pubblico per lo sviluppo del pensiero logico e computazionale e della creatività digitale e delle competenze di "cittadinanza digitale", Prot. 2669 del 03/03/2017 - Obiettivo specifico 10.2. – Azione 10.2.2 sottoazione 10.2.2a "Competenze di base"

CUP: F68H18000110007

Sottoazione 10.2.2A

10.2.2 - Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base

10.2.2A - Competenze di base

**Titolo Progetto: Logicamente**

**Codice Identificativo Progetto: 10.2.2A FSEPON-PU-2018 537**

Avviso per la selezione di Esperti - Tutor - Valutatore - Facilitatore interne all'Istituto Scolastico

**IL DIRIGENTE SCOLASTICO**

VISTA la Legge 7 Agosto 1990, n.241 "Nuove norme in materia di procedimento amministrativo e di diritto di accesso ai documenti amministrativi" e ss.mm.ii.;
VISTO il D.P.R. 8 Marzo 1999, n.275, concernente il Regolamento recante norme in materia di autonomia delle Istituzioni Scolastiche, ai sensi della Legge 15 Marzo 1997, n.59;
VISTA la Legge 15 Marzo 1997 n.59, concernente "Delega al Governo per il conferimento di funzioni e compiti alle regioni ed enti locali, per la riforma della Pubblica Amministrazione e per la semplificazione amministrativa";
VISTO il Decreto Legislativo 30 Marzo 2001, n.165 recante "Norme generali sull'ordinamento del lavoro alle dipendenze delle Amministrazioni Pubbliche" e ss.mm.ii.;
VISTO il Decreto Legislativo n.50 del 18 Aprile 2016 art.36 "Nuovo Codice dei contratti pubblici di lavori, servizi e forniture" e successive integrazioni;
VISTO il regolamento d'Istituto per l'affidamento di lavori, servizi e forniture, approvato con delibera del CdI n° 15 in data 25/02/2019;
VISTI i seguenti Regolamenti (UE) n.1303/2013 recante disposizioni comuni sui Fondi strutturali e di investimento europei, il Regolamento (UE) n.1301/2013 relativo al Fondo Europeo di Sviluppo Regionale (FESR) ed il Regolamento (UE) n.1304/2013 relativo al Fondo Sociale Europeo;
VISTO il PON Programma Operativo Nazionale 2014IT05M2OP001 "Per la scuola-competenze e ambienti per l'apprendimento" approvato con Decisione C (2014) n.9952, del 17 Dicembre 2014 della Commissione Europea;
VISTO l'avviso pubblico n° 2669 del 03/03/2017 per lo sviluppo del pensiero computazionale, della creatività digitale e delle competenze di cittadinanza digitale";
VISTA la delibera del Collegio Docenti n° 63 del 14/03/2017;
VISTA la delibera del Consiglio d'Istituto n° 100 del 16/03/2017;

VISTO il Decreto Interministeriale N. 129 del 28/8/2018 "Regolamento recante istruzioni generali sulla gestione amministrativo-contabile delle istituzioni scolastiche, ai sensi dell'art. 1 – comma 143 – Legge 107 del 13/7/2015";
VISTA la nota del MIUR prot.n.AOODGEFID/27757 del 24/10/2018 di autorizzazione al Progetto;
VISTO il Programma Annuale e.f. 2019, approvato con delibera n° 10 del Consiglio d'Istituto del 25/02/2019;
VISTA la Delibera di assunzione in bilancio del fondo PON in oggetto nel Consiglio d'Istituto del 25/02/2019, n° 12;
CONSIDERATO che per l'attuazione del Progetto è necessario reperire docente esperti, docenti tutor, docente valutatore, coordinatore/facilitatore e che abbiano competenze professionali nelle attività previste dal Progetto;
CONSIDERATO che le procedure di individuazione e/o reclutamento del personale devono essere conformi ai principi di trasparenza, pubblicità, parità di trattamento, buon andamento, economicità, efficacia e tempestività dell'azione amministrativa;
CONSIDERATO che l'iter di reclutamento del personale prevede:
a) Verifica preliminare in merito alla sussistenza di personale interno;
b) Reperimento di personale esperto presso altre Istituzioni Scolastiche o mediante contratti di lavoro autonomo (collaborazioni plurime ex art.35 CCNL/2007 o contratti di lavoro autonomo con esperti di particolare e comprovata specializzazione ai sensi art.7, c.6 del D.Lgs. n.165/2001);
VISTE le "Disposizioni e istruzioni per l'attuazione delle iniziative cofinanziate dai Fondi Strutturali Europei 2014-2020 - Edizione 2018"

**EMANA**

Il presente avviso finalizzato alla verifica della sussistenza e la selezione di personale interno per lo svolgimento delle attività previste dal Progetto **PON "LogicaMente" 10.2.2 - Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base - 10.2.2A - Competenze di base** (Codice identificativo progetto: 10.2.2A FSEPON-PU-2018-537), così come indicato agli artt. seguenti.

## Art.1
## Requisiti generali di prima ammissione

Sono ammessi alla selezione, come **esperti**, **tutor, referente per la valutazione, coordinatore della gestione/facilitatore** per i laboratori formativi, tutti i docenti **a tempo indeterminato e determinato**, in possesso dei requisiti di cui all'art.4.

## Art.2
## Descrizione delle attività

Il progetto, composto da tre moduli, promuove interventi finalizzati ad innalzare le competenze di base, ed in particolare, quelle digitali, sempre più riconosciute come requisito fondamentale per lo sviluppo sostenibile e per l'esercizio di una piena cittadinanza nell'era dell'informazione.
I percorsi proposti hanno due finalità:
- introdurre la logica computazionale nel nostro Istituto, anche con attività unplugged (nella scuola primaria) o di tipo ludico (creazione di un videogioco);
- far acquisire consapevolezza dei rischi connessi all'uso della rete, ed in particolare dei social attraverso la realizzazione di un video inerente al tema del cyberbullismo.
Pertanto i 3 moduli saranno così strutturati:

- n.2 moduli di sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale di 30 ore ciascuno;
- n.1 modulo di competenze di cittadinanza digitale di 60 ore.

## Art.3
## Obiettivi del progetto e descrizione dei moduli

Introdurre il pensiero computazionale nel nostro istituto ed in particolare acquisire ed utilizzare, secondo un approccio ludico, i concetti di:

- analisi del compito
- algoritmo
- ciclo
- procedura variabile
- programmazione per oggetti

Per quanto paradossale, l'atto creativo di realizzare un videogioco, come la capacità di pilotare un robot mediante una serie di istruzioni, richiede la meccanizzazione di una procedura per l'esecuzione di un *compito*.

L'algoritmo è alla base del pensiero computazionale. Pur essendo un concetto già utilizzato in matematica nei termini di *procedura per la risoluzione di un problema,* nel campo informatico sviluppa tutta la sua potenza perché è alla base, per esempio, dello sviluppo dei videogiochi, ma anche delle macchine robotiche. Tanto più essenziale sarà l'algoritmo, tanto più efficiente sarà il risultato ottenuto.

L'utilizzo dei *cicli* permette di abbreviare moltissimo la costruzione dell'algoritmo, ed inoltre il *ciclo* sottende l'acquisizione degli *operatori logici*.

I cicli e i comandi possono essere raggruppati in *procedure* contenenti variabili condizionali.

La moderna ***programmazione ad oggetti***, sviluppata ad esempio dal MIT nel linguaggio ***Scratch,*** permette di veicolare in chiave decisamente ludica concetti un tempo patrimonio degli addetti al settore e questo ha una immensa capacità attrattiva nei confronti di tutti i ragazzi dagli 8 anni in su.

**Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base**

**Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale**

**Titolo: Seconda casella a destra**

**Descrizione Attività:**
Prima parte unplugged: partendo dal gioco della mosca cieca, a turno un alunno bendato riceverà ordini per raggiunge una determinata locazione dell'aula/ ambiente.
Preliminarmente gli alunni dovranno discutere e condividere le istruzioni minime da comunicare al compagno bendato per raggiungere la meta, giungendo alla definizione di un set di regole minime. Un gioco competitivo a squadre renderà il tutto più attraente.
Seconda parte con l'ausilio di un robot (beebot): il compagno bendato è sostituito da un robot, una discussione sulle modalità d'uso porterà alla scoperta del piano cartesiano come sistema di orientamento nello spazio bidimensionale. Si realizzerà un piano di gioco/griglia a grandezza tale da poter far muovere il robot. I bambini inventeranno diversi percorsi ad ostacoli, in analogia ad un videogioco. Anche qui la strategia del gioco a squadre renderà il tutto ancora più stimolante. A turno i bambini divisi in squadre dovranno progettare un piano di gioco ad ostacoli e le altre squadra dovranno "scrivere" le istruzioni per giungere alla meta. Il confronto fra gli alunni di squadre diverse evidenzierà l'esistenza di sequenze di istruzioni univoche in alcuni contesti, alternative in altri, e che possono esistere soluzioni vantaggiose, svantaggiose, equivalenti.
Agli alunni sarà permesso di sperimentare soluzioni provvisorie per affinare la loro sequenza.
**Obiettivi didattico/formativi:**
Introdurre gli alunni al pensiero computazionale;
Stimolare la capacità di analisi, la capacità di comunicare, di lavorare in gruppo, sviluppare la capacità logica
**Contenuti:** l'orientamento nello spazio bidimensionale (piano cartesiano).
Movimento e traslazione. Istruzioni e algoritmi.
**Metodologie:** laboratoriale, cooperative learning, learning by doing, approccio ludico
**Risultati attesi:** L'alunno è in grado di utilizzare la logica computazionale per costruire una strategia per giungere ad una meta attraverso un set minimo di istruzioni; comprende la necessità di un sistema di riferimento per coordinate nella costruzione delle carte (geografiche)
**Valutazione:** Il docente propone un piano di gioco con diverse soluzioni possibili; la prestazione dell'alunno è valutata in base alla strategia più efficace per raggiungere la meta, in base al minor numero di istruzioni eseguite dal robot.

| Tipologia Incarichi | N. Ore | Alunni | Destinatari |
|---|---|---|---|
| Esperto | 30 | 20 | **Scuola Primaria G. Modugno:** |
| Tutor | 30 | | classi prime, in subordine classi seconde |

## Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

## Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

## Titolo: Dentro SuperMario

**Descrizione Attività:**
Il modulo porterà gli alunni attraverso la conoscenza e l'uso del linguaggio di programmazione SCRATCH del MIT alla analisi di una situazione e alla sua traduzione algorimica per lo svolgimento di un compito (in senso informatico).
Attraverso l'esplorazione di una serie di esempi (multimediali e manipolabili dall'alunno) lo studente verrà introdotto alle basi della logica computazionale. Lo studente manipolerà le istruzioni fondamentali "per vedere che succede".
Il passo successivo sarà quello di combinare tra loro singoli comandi per creare (e memorizzare nel pc) oggetti più complessi. Il terzo passo costituisce l'analisi delle istruzioni per la loro razionalizzazione in un set minimo di istruzioni che raggiunga l'obiettivo provvisorio. Una volta acquisita una certa padronanza del linguaggio di programmazione (nelle sue parti essenziali) si passerà alla progettazione di un gioco che di solito è anche una storia. Lo studente utilizzerà almeno in parte gli strumenti creati nella fase precedente per "scrivere il videogioco".
La bellezza di SCRATCH è che non bisogna imparare nulla del linguaggio macchina di programmazione sotteso, ma l'alunno si concentrerà nell'atto creativo e nella sua traduzione in istruzioni in linguaggio naturale utilizzando la metafora dei LEGO. L'atto di creare una situazione (classicamente il videogioco) porterà lo studente ad analizzare la situazione ed il compito che vuole fare svolgere dallo sprite (automa) obiettivi didattico/formativi del modulo: introdurre al pensiero computazionale; stimolare la capacità di analisi, la capacità di comunicare, di lavorare in gruppo, sviluppare la capacità logica, trasformare l'alunno da fruitore passivo di videogiochi a creatore di situazioni ludiche utilizzando la logica computazionale di SCRATCH.
**Contenuti:** programmazione ad oggetti
**Metodologie:** laboratoriale, problem solving, cooperative learning, learning by doing, approccio ludico
**Risultati attesi:** l'alunno è in grado di applicare la logica computazionale nella risoluzione di un problema di qualsiasi natura e di trasferire la metodologia in contesti STEM Modalità di verifica e valutazione: Sulla base di un stimolo del docente e di alcune situazioni al contorno l'alunno costruirà in un tempo definito un piccolo videogioco. Si valuterà l'efficienza e la razionalità del prodotto in termini algoritmici

| Tipologia Incarichi | N. Ore | Alunni | Destinatari |
|---|---|---|---|
| Esperto<br>Tutor | 30<br>30 | 20 | **Scuola Secondaria G. Galilei:** classi seconde |

## Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

## Competenze di cittadinanza digitale

## Titolo: Tra palco e realtà: Stop al Cyberbullismo!

**Descrizione Attività:** Il modulo è destinato agli alunni della classi quinte della scuola primaria e prima media.
'Tra palco e realtà: Stop al Cyberbullismo!' ha come oggetto la creazione di un cortometraggio per la prevenzione e il contrasto del fenomeno del cyberbullismo.
Il progetto nasce da una duplice, per quanto contrastante, evidenza. Da una parte, le pratiche e i comportamenti digitali diffusi tra i giovani rappresentano significative esperienze di comunicazione, testimoniando attitudini e competenze agli usi creativi dei linguaggi mediali. Dall'altra, la diffusione crescente di pratiche negative, specificamente legate alla comunicazione in rete, rubricate sotto l'etichetta di "cyberbullismo", raffigurano un fenomeno che in realtà racchiude in sé numerose e diverse manifestazioni, che possono arrivare a forme di vero e proprio stalking informatico.
**Obiettivi:**
Il modulo mira a sostenere le azioni contro il fenomeno del cyberbullismo attraverso metodologie che utilizzano il linguaggio cinematografico come risorsa e veicolo per leggere ed affrontare -sul piano cognitivo come su quello emozionale- le problematiche della realtà contemporanea.
**Contenuti:** Il percorso parte dalla scrittura di una sceneggiatura, che oltre a focalizzare l'attenzione sul cyber bullismo, contenga un messaggio positivo per «smontare» il bullo. Si passa all'individuazione di luoghi e tempi, alla costruzione di scene e recitati, fino ad arrivare allo studio delle tecniche di riprese e montaggio.
**Metodologia:** L'utilizzo del linguaggio cinematografico, come modalità creativa per sensibilizzare e per far acquisire agli alunni la consapevolezza delle problematiche connesse al disagio della tematica e favorire lo sviluppo di comportamenti pro-sociali.
**Risultati Attesi:** Produzione di un cortometraggio contro il fenomeno del cyber-bullismo.
**Verifica e Valutazione:** All'inizio del modulo saranno utilizzati strumenti di rilevazione per attestare i livelli di partenza di ogni alunno; seguiranno una valutazione in itinere ed una ex-post per rilevare i risultati raggiunti e confrontarli con i risultati attesi.

| Tipologia Incarichi | N. Ore | Alunni | Destinatari |
|---|---|---|---|
| Esperto (Sceneggiatura)<br>Esperto (Riprese video)<br>Esperto (Montaggio video) | Totale 20<br>Totale 20<br>Totale 20 | 10 | **Scuola Primaria G. Modugno e Giovanni Paolo II:**<br>classi quarte e quinte |
| Tutor | Totale 60 | 10 | **Secondaria G. Galilei:**<br>classi prima e seconda media |

**Art.4**
**Compiti delle varie figure professionali varie figure professionali**

**L'Esperto:**
1. Redige un puntuale progetto didattico relativamente alle tematiche previste dal Modulo;
2. Partecipa agli incontri per l'organizzazione dei progetti formativi presso l'istituto;
3. Prende visione del bando PON 2014/2020 analizzando gli obiettivi da raggiungere e gli strumenti didattici che possono essere utilizzati;
4. Prende visione del Progetto, analizzando gli obiettivi che devono essere raggiunti e promuove interventi coerenti con gli specifici bisogni degli alunni;
5. Predispone la tempistica degli interventi ed i contenuti;
6. Tiene gli incontri formativi sulle specifiche tematiche oggetto dell'incarico ricevuto, secondo il calendario stabilito dalla Scuola conferente;
7. Predispone il monitoraggio delle competenze di partenza e finali degli alunni;
8. Predispone modalità di autovalutazione per gli alunni;
9. Utilizza una metodologia in linea con il bando;
10. Concorda con il tutor strumenti e materiali necessari ai corsisti;
11. Collaborare alla somministrazione di un questionario in itinere ed uno finale al fine di verificare l'andamento e gli esiti della formazione e delle attività didattico-organizzative;
12. Interagire con il Referente Valutazione per il monitoraggio e la valutazione dell'impatto e dei risultati delle attività;
13. Provvedere alla stesura di una dettagliata relazione finale.

Sulla piattaforma:
- Completa la propria anagrafica;
- Provvede alla gestione della classe e, in collaborazione con il tutor, cura la documentazione;
- In collaborazione con il tutor, segue l'inserimento nel sistema "gestione progetti PON", dei dati riferiti alla programmazione delle attività, ai test iniziali e finali, alle verifiche effettuate durante lo svolgimento dei corsi di formazione;
- A fine corso collabora con il tutor nel monitoraggio e tabulazione dei dati relativi ad iscrizione/presenza;
- Partecipa ad eventuali riunioni di verifica e coordinamento;
- Consegna alla segreteria il materiale elaborato, su supporto informatico.

**Il Tutor:**
1. Predispone, in collaborazione con l'esperto, una programmazione dettagliata dei contenuti dell'intervento, che dovranno essere suddivisi in moduli corrispondenti a segmenti disciplinari e competenze da acquisire;
2. Ha cura che nel registro didattico e di presenza vengano annotate le presenze e le firme dei partecipanti, l'orario di inizio e fine lezione, accertare l'avvenuta compilazione della scheda allievo, la stesura e la firma del patto formativo;
3. Segnala in tempo reale se il numero dei partecipanti scende a meno di 9 unità per due incontri consecutivi;
4. Cura il monitoraggio fisico del corso, contattando gli alunni in caso di assenza ingiustificata;
5. Si interfaccia con gli esperti che svolgono azione di monitoraggio o di bilancio di competenza, accertando che l'intervento venga effettuato;
6. Mantiene il contatto con i Consigli di Classe di appartenenza dei corsisti per monitorare la ricaduta dell'intervento sul curricolare.
7. Inserisce tutti i dati e le informazioni relative al modulo sulla piattaforma GPU.
8. Carica a sistema il modulo (da scaricare attraverso il portale GPU) contenente i dati anagrafici e l'informativa per il consenso dei corsisti, che dovrà essere firmato dal genitore e non potrà essere revocato per l'intera durata del percorso formativo e solo dopo tale adempimento, l'alunno potrà essere ammesso alla frequenza.
9. Predispone spazi, strumenti, materiali necessari ai corsisti ed all'esperto;
10. Provvede allo spostamento, se necessario, degli alunni;
11. Si accerta alla fine del corso che gli alunni vengano prelevati dai rispettivi genitori;

Sulla piattaforma:

- Completa la propria anagrafica;
- Profila i corsisti;
- Accerta l'avvenuta compilazione della scheda di iscrizione allievo;
- Provvede alla gestione della classe curandone scrupolosamente la documentazione;
- Registra le presenze dei corsisti, degli esperti e la propria, l'orario di inizio e fine della lezione;
- Cura, in collaborazione con l'esperto, l'inserimento nel sistema "Gestione progetti PON", dei dati riferiti alla programmazione delle attività, ai test iniziali e finali, alle verifiche effettuate durante lo svolgimento dei corsi di formazione;
- Provvede all'emissione della certificazione finale di ogni allievo corsista;
- Tiene conto di eventuali problematiche o necessità di ulteriore approfondimento degli alunni;
- Predispone, in collaborazione con l'esperto, la programmazione giornaliera e dettagliata dei contenuti dell'intervento;
- Partecipa ad eventuali riunioni di verifica e coordinamento;
- A fine corso, monitora e tabula i dati relativi al rapporto iscrizioni/presenza e li invia al responsabile del sito web.

**Il Referente per la valutazione**
- Garantisce, di concerto con tutor ed esperti di ciascun percorso formativo, la presenza di momenti di valutazione secondo le diverse esigenze didattiche e facilitarne l'attuazione;
- Coordina le iniziative di valutazione fra interventi di una stessa azione, fra le diverse azioni di uno stesso obiettivo e fra i diversi obiettivi, garantendo lo scambio di esperienze, la circolazione dei risultati, la costruzione di prove comparabili, lo sviluppo della competenza valutativa dei docenti;
- Fa da interfaccia con tutte le iniziative di valutazione esterna facilitandone la realizzazione e garantendo l'informazione all'interno sugli esiti conseguiti ;
- Partecipa a tutte la riunioni del G.O.P. su convocazione del Presidente;

**Il Coordinatore della gestione**
- Coopera con il Dirigente scolastico ed il gruppo operativo del Piano di istituto curando che tutte le attività rispettino la temporizzazione prefissata garantendone la fattibilità;
- Cura che i dati inseriti dall'esperto, dal tutor ecc. nel sistema di Gestione dei Piani e di Monitoraggio dati siano coerenti e completi;
- Redige un chiaro Cronogramma delle attività, organizza gli spazi e il personale che ne garantisca l'agibilità in orario extrascolastico;
- Gestisce le richieste di partecipazione organizzando, ove necessario, una selezione dei partecipanti;
- Cura tutto il processo, in forma previsionale e in itinere, nella sezione specifica del sistema informativo;
- Svolge tutte le funzioni specifiche di raccordo, integrazione, facilitazione nell'attuazione dei vari tasselli del Piano;
- Cura che i dati inseriti dalle risorse umane coinvolte nel percorso formativo, nel sistema di Gestione dei Piani e Monitoraggio dei Piani siano coerenti e completi;
- Partecipa a tutte la riunioni del G.O.P. su convocazione del Presidente.

## Art.5
## Competenze delle figure coinvolte nel progetto delle figure coinvolte nel progetto

**Esperto - requisiti**
- Comprovata e documentata esperienza di docenza nei settori di attività previsti dal progetto, tramite presentazione di curricolo in formato europeo;
- Comprovata e documentata esperienza sui temi previsti dal progetto;
- Espressa disponibilità scritta a svolgere le lezioni nei tempi previsti dal progetto;
- Utilizzo di Internet e posta elettronica;
- Titoli accademici, culturali e certificazioni specifiche coerenti con i moduli previsti;
- Esperienze professionali coerenti con le attività previste;

**Tutor - requisiti**
- Comprovate competenze informatiche, tramite presentazione di curricolo in formato europeo;

- Utilizzo di Internet e posta elettronica;
- Espressa disponibilità scritta a seguire le lezioni e svolgere l'attività nei tempi previsti dal progetto;
- Esperienze professionali coerenti con le attività previste;

**Referente per la valutazione - requisiti**
- Conoscenza approfondita delle Linee Guida PON 2014/2020;
- Conoscenza approfondita dei sistemi di valutazione per l'accertamento delle competenze in ingresso, in itinere ed in uscita;
- Capacità di inserire i dati nel sistema informatico per il Monitoraggio e la Gestione dei Programmi 2014/2020 - annualità 2018/2019.

**Coordinatore della gestione - requisiti**
- Conoscenza approfondita delle Linee Guida PON 2014/2020;
- Competenze informatiche;
- Capacità relazionali ed organizzative;
- Capacità di Gestione della piattaforma GPU PON 2014/2020

## Art. 6
## Retribuzione

La retribuzione è quella prevista dal piano finanziario approvato nel Progetto:

| | | |
|---|---|---|
| Esperto | € 70,00 orarie | 20/30 ore di intervento |
| Tutor | € 30,00 orarie | 30/60 ore di intervento |
| Referente per la valutazione | € 23,22 orarie | 30 ore di intervento |
| Coordinatore/Facilitatore | € 23,22 orarie | 50 ore di intervento |

L'utilizzo dei costi standard unitari richiama, la scuola alla tenuta dei registri di presenza e ad un continuo controllo delle presenze dei partecipanti, in quanto la diminuzione delle frequenze comporta una proporzionale riduzione dell'importo autorizzato relativo al costo dell'area gestionale, e quindi una proporzionale riduzione dei compensi.
Saranno corrisposti i compensi secondo la tabella allegata al CCNL, così come previsto dal Piano Finanziario di riferimento onnicomprensivo di oneri contributivi e fiscali; la liquidazione del compenso avverrà a rendicontazione avvenuta della effettiva erogazione ed all'accredito sul c/c di questo Istituto dei pertinenti fondi da parte degli organi competenti.

## Art. 7
## Calendario degli incontri

Il calendario degli incontri con gli alunni e tra esperto, tutor, valutatore e coordinatore e i tempi di lavoro sono quelli previsti dal progetto e definiti dalla Scuola, nel rispetto delle scadenze del bando, svolti in orario extrascolastico con avvio presumibilmente dal mese di Maggio 2019 con termine di scadenza realizzazione entro Settembre 2020.

## Art. 8
## Dichiarazione

Il candidato dovrà produrre dichiarazione ai sensi del DPR 445/2000 e dovrà autocertificare:
- Di essere in possesso di cittadinanza italiana o di uno degli Stati membri dell'Unione Europea;
- Di godere dei diritti civili e politici;
- Di essere in possesso di comprovata specializzazione pertinente con l'oggetto del modulo a cui si chiede di partecipare;
- Di aver preso visione del bando e dei relativi contenuti, nonchè degli obiettivi da raggiungere;
- Di accettazione delle condizioni previste dal presente Avviso

In caso di dichiarazioni false e mendaci, accertate dopo la stipula del contratto, questo sarà risolto di diritto, ai sensi dell'art.1456 del codice civile (clausola risolutiva espressa).

## Art. 9
## Valutazione Titoli

| TABELLA VALUTAZIONE ESPERTI | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **TITOLI CULTURALI** | | | punti | max |
| 1 | Laurea magistrale o triennale+specialistica coerenti con il modulo formativo richiesto | | Da 2 a 8 | 8 |
| | Da punti 65 a punti 80 | Punti 2 | | |
| | Da punti 81 a punti 95 | Punti 4 | | |
| | Da punti 96 a punti 110 | Punti 6 | | |
| | Punti 110 e lode | Punti 8 | | |
| 2 | Laurea triennale coerenti con il modulo formativo richiesto oppure Diploma di Maturità magistrale | | 2 | 2 |
| 3 | Altra Laurea | | 1 | 1 |
| 4 | Dottorato di ricerca o specializzazioni biennali post-laurea afferenti la tipologia di intervento | | 1 | 2 |
| 5 | Master e/o corsi di perfezionamento post-laurea annuali o biennali inerente al modulo richiesto | | 1 | 2 |
| 6 | Certificazione di competenze informatiche | | 0,5 | 2 |
| 7 | Attestati di corsi di formazione coerenti con il modulo formativo richiesto: | | 1 | 3 |
| **TITOLI DI SERVIZIO** | | | | |
| 1 | Competenze acquisite con l'insegnamento nel settore specifico per un anno | | 1 | 5 |
| 2 | Competenze acquisite nel settore specifico | | 3 | 3 |
| 3 | Abilitazione professionale specifica | | 0,5 | 0,5 |
| 4 | Abilitazioni all'insegnamento del settore specifico | | 0,5 | 1 |
| 5 | Altre abilitazioni all'insegnamento | | 0,5 | 1 |
| 6 | Esperienze come esperto in progetti PON | | 0,25 | 0,5 |
| **PROPOSTE PROGETTUALI (Attribuzione punteggio a cura della Commissione di valutazione)** | | | | |
| 1 | Chiarezza e qualità delle proposta progettuale (obiettivi formativi, risultati attesi) | | | 4 |
| 2 | Coerenza del percorso progettuale (articolazione e contenuti, linee metodologici, modalità di valutazione) | | | 4 |
| 3 | Innovazione | | | 2 |

| TABELLA VALUTAZIONE TUTOR | | | |
|---|---|---|---|
| **TITOLI CULTURALI** | | punti | max |
| Laurea magistrale o triennale+specialistica coerenti con il modulo formativo richiesto | | da 2 a 8 | 8 |
| Da punti 65 a punti 80 | Punti 2 | | |
| Da punti 81 a punti 95 | Punti 4 | | |
| Da punti 96 a punti 110 | Punti 6 | | |
| Punti 110 e lode | Punti 8 | | |
| Laurea triennale coerente con il modulo formativo richiesto oppure Diploma di Maturità magistrale | | 2 | 2 |
| Altra Laurea | | 1 | 1 |
| Dottorato di ricerca o specializzazioni biennali post-laurea afferenti il modulo richiesto | | 1 | 2 |
| Master e/o corsi di perfezionamento post-laurea annuali o biennali afferenti il modulo richiesto | | 1 | 2 |
| Certificazione di competenze informatiche | | 0,5 | 2 |
| Attestati di corsi di formazione afferenti il modulo richiesto | | 1 | 3 |
| **TITOLI DI SERVIZIO** | | | |
| Competenze acquisite con l'insegnamento nel settore specifico per un anno | | 1 | 5 |
| Competenze acquisite nel settore specifico | | 3 | 3 |
| Abilitazione professionale specifica | | 0,5 | 0,5 |
| Abilitazioni all'insegnamento del settore specifico | | 0,5 | 1 |
| Altre abilitazioni all'insegnamento | | 0,25 | 0,5 |

| TABELLA VALUTAZIONE REFERENTE DELLA VALUTAZIONE E COORDINATORE PROGETTO | | | |
|---|---|---|---|
| **TITOLI CULTURALI** | | punti | max |
| Laurea magistrale o triennale+specialistica secondo l'indirizzo specificato nel bando | | Da 2 a 8 | 8 |
| Da punti 65 a punti 80 | Punti 2 | | |
| Da punti 81 a punti 95 | Punti 4 | | |
| Da punti 96 a punti 110 | Punti 6 | | |
| Punti 110 e lode | Punti 8 | | |
| Laurea triennale nell'indirizzo specificato nel bando oppure Diploma di Maturità magistrale | | 2 | 2 |
| Altra Laurea | | 1 | 1 |
| Dottorato di ricerca o specializzazioni biennali post-laurea afferenti la tipologia di intervento | | 1 | 2 |
| **TITOLI ED ESPERIENZE SPECIFICHE** | | | |
| Incarichi in Progetti PON in qualità di valutatore o facilitatore | | 1 | 3 |
| Membro del GOP | | 1 | 3 |
| Esperienza tutoraggio corsi PON, POR | | 1 | 3 |

| | | |
|---|---|---|
| Esperienza docenza corsi PON, POR | 1 | 3 |
| **COMPETENZE INFORMATICHE** | | |
| Possesso ECDL Start | 0,5 | 0,5 |
| ECDL CORE | 2 | 2 |
| ECDL Advanced | 3 | 3 |
| Altre certificazioni | 1 | 1 |
| **ALTRE ESPERIENZE** | | |
| Frequenza di corsi di formazione su tematiche di valutazione (ANSAS, INDIRE, OCESE, PISA, e/o INVALSI) in qualità di discente | 1 | 1 |
| Incarico di Funzione Strumentale | 0,5 | 0,5 |
| Nomina Collaboratore del Dirigente Scolastico | 0,5 | 0,5 |
| Membro del gruppo di lavoro per inserimento progetti PON in piattaforma | 1 | 1 |

**Il facilitatore ed il referente per la valutazione possono essere nominati in qualità di tutor nei moduli di formazione. Non possono assumere, invece, l'incarico da esperto**. L'attribuzione dell'incarico sarà effettuata a giudizio insindacabile della commissione all'uopo nominata dal Dirigente Scolastico, sulla base dei punteggi sopra indicati, al fine di elaborare la graduatoria dei candidati ammessi. L'incarico sarà conferito anche in presenza di una sola domanda purché la stessa sia rispondente alle esigenze progettuali e di attuazione ed ai requisiti di partecipazione indicati nel presente bando.

## Art. 10

## Termine e modalità di presentazione della candidatura Modalità di presentazione dell'istanza:

**I candidati sono invitati a presentare la propria candidatura entro le ore 13,00 del 26/04/2019 secondo la seguente modalità:**

- consegna brevi manu presso gli uffici di segreteria in busta chiusa sulla quale dovrà essere riportata la seguente dicitura: oggetto "Invio candidatura per figura_____ PON FSE "Pensiero computazionale e Cittadinanza Digitale" MODULO _____;
- Posta Elettronica Certificata al seguente indirizzo:baic87300d@pec.istruzione.it con oggetto "Invio candidatura Figura _____ PON FSE Pensiero computazionale e Cittadinanza Digitale MODULO_____";

La domanda dovrà essere conforme in tutte le sue parti all'allegato A di questo bando e con firma autografa o con firma digitale (pena esclusione) corredata da:

- Curriculum vitae su modello europeo;
- Fotocopia di un documento di riconoscimento;
- Allegato B;
- Allegato C (solo per gli esperti)

Non si terrà conto delle istanze pervenute oltre il termine fissato, non farà fede il timbro postale di partenza, ma il protocollo con l'ora di ricezione. Le domande che risultassero incomplete non verranno prese in considerazione.
La valutazione delle domande da parte di un'apposita commissione nominata dal dirigente Scolastico, avverrà tramite comparazione dei curricula, secondo i criteri di valutazione stabiliti e riportati nella tabella di valutazione del presente Bando.
Gli esiti della selezione saranno pubblicati all'Albo e sul Sito della scuola www.modugnogalilei.gov.it entro **il 4 maggio 2019**.
La pubblicazione ha valore di notifica agli interessati che, nel caso ne ravvisino gli estremi, potranno produrre reclamo entro il termine massimo di giorni 15 dalla pubblicazione, trascorsi i quali la graduatoria si intende "ATTO DEFINITIVO" impugnabile solo nelle forme di Legge**.**

## Art. 11
## Responsabile Unico del Procedimento

Ai sensi di quanto disposto dall'art.5 della L.241/1990 e del D.Lgs.50/2016 il R.U.P. e il Dirigente Scolastico Dott.ssa Antonella Demola.

**Art. 12**
**Trattamento dati personali**

Ai sensi dell'art.13 del Dlgs.196/2003 e Regolamento Europeo n° 679/2016, i dati personali forniti dai candidati saranno oggetto di trattamento finalizzato ad adempimenti connessi all'espletamento della procedura selettiva. Tali dati potranno essere comunicati, per le medesime ed esclusive finalità, a soggetti cui sia riconosciuta, sulla base della normativa vigente, la facoltà di accedervi.
Il titolare del trattamento dei dati è il Dirigente Scolastico Antonella Demola.

Il presente Avviso viene pubblicato all'Albo Pretorio dell'Istituto, sul Sito della scuola e divulgato per mezzo di circolare interna ed ha valore di notifica anche per tutto il personale dell'Istituto.

In allegato:

1. Allegato A 1: Domanda di partecipazione esperti
2. Allegato A2: Domanda di partecipazione tutor
3. Allegato A3: Domanda di partecipazione valutatore/coordinatore
4. Allegato B1: Scheda autovalutazione esperti
5. Allegato B2: Scheda autovalutazione tutor
6. Allegato B3: Scheda autovalutazione valutatore /coordinatore
7. Allegato C: Proposta progettuale (solo per gli esperti)

**IL DIRIGENTE SCOLASTICO**
**Dott.ssa Antonella Demola**
Documento informatico firmato digitalmente
ai sensi del D.Lgs 82/2005 e s.m.i.
e norme collegate, il quale sostituisce il documento
cartaceo e la firma autografa.