



Unione Europea

FONDI STRUTTURALI EUROPEI

pon
2014-2020



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle Risorse Umane, Finanziarie e Strumentali
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)



Scuola d'Infanzia, Primaria e Secondaria di Primo Grado
Istituto Comprensivo Cassola • G. Marconi

Via Monte Pertica, 23 - 36022 S. Giuseppe di Cassola (VI) - Tel. 0424 530280 - Fax 0424 571089 - email: viic85800p@pec.istruzione.it
viic85800p@istruzione.it - CM: viic85800p - CF: 82002590246 - CU: UFP3FC

Prot. n. (vedi segnatura)

Cassola, (vedi segnatura)

**Al Personale
All'Albo Pretorio d'Istituto
Al sito web dell'Istituto
Agli Atti del Progetto PON
Avviso 2669 del 03/03/2017**

**Avviso di selezione Esperti e Tutor interni
Titolo Progetto "CODING, palestra... ALLENA-MENTE!
LA ROBOTICA per divertirsi a pensare!"
Autorizzazione progetto codice 10.2.2A-FdRPOC-VE-2018-60.**

PIANO FSE – PON "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020. Programma Operativo Complementare "Per la Scuola. Competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020" Asse I – Istruzione – Fondo di Rotazione. In coerenza con Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE) – Obiettivo Specifico 10.2 – Azione 10.2.2. sottoazione 10.2.2A "Competenze di base". 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.

Moduli d 30 ore	1o giornate	3 ore al giorno
-----------------	-------------	-----------------

Il Dirigente Scolastico

VISTO il PON Programma Operativo Nazionale "Per la scuola - competenze e ambienti per l'apprendimento" approvato con Decisione C (2014) n. 9952, del 17 dicembre 2014 della Commissione Europea;
VISTE le precisazioni sugli Avvisi emanati a valere sul Fondo Sociale Europeo e proroga dei termini degli Avvisi n. 1953 "Competenze di base", n. 2165 "Competenze degli adulti (CPIA)", n. 2669 "Competenze di cittadinanza digitale" e n. 3340 "Competenze di cittadinanza globale".

Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Coding.... allena-mente!	€6.482,00
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Coding.... per ragionare!	€6.482,00
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Robotica... per divertirsi!	€6.482,00
Competenze di cittadinanza digitale	Per un web amico!	€5.082,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€24.528,00

VISTO Avviso pubblico per lo sviluppo del pensiero computazionale, della creatività digitale e delle competenze di "cittadinanza digitale", a supporto dell'offerta formativa (Prot. 2669 del 03 marzo 2017)
VISTO il decreto legislativo 30 marzo 2001, n° 165, recante norme generali sull'ordinamento del lavoro alle dipendenze dell'Amministrazione Pubbliche;
VISTO il decreto del Presidente della repubblica n° 275/99 concernente norme in materia di autonomia delle istituzioni scolastiche;
VISTO il decreto interministeriale n° 129 del 28/08/2018, recante regolamento concernente le istruzioni generali sulla gestione amministrativo - contabile delle istituzioni scolastiche;

VISTA l'autorizzazione del progetto PON FSE con identificativo 28243 del 30/10/2018;
 VISTA la delibera del Collegio Docenti n. 2 del 27/04/2017 e la delibera del Consiglio d'Istituto n. 38 del 27/04/2017, relative alla presentazione della candidatura e alla realizzazione del progetto con inserimento nel P.T.O.F. in caso di ammissione al finanziamento;
 VISTO il progetto presentato da questo Istituto nell'ambito del suddetto AVVISO - Candidatura N. 48235;
 VISTO il decreto prot. n. 5334/4.1.f. del 17/12/2018 di assunzione al P.A. e.f. 2018 del finanziamento autorizzato;
 VISTA la delibera del Consiglio d'Istituto n. 7 del 12/12/2018 "Criteri di scelta degli esperti esterni e degli alunni per il PON FSE Pensiero computazionale e cittadinanza digitale"
 VISTI i Regolamenti UE e la normativa di riferimento per la realizzazione del suddetto progetto;
 VISTE le disposizioni e istruzioni per l'attuazione delle iniziative cofinanziate dai FSE-FESR Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020;
 VISTO l'art. 52 c.1 del T.U. Pubblico impiego del 1953 e l'art. 2103 C.C. relativamente alla documentabilità del possesso della professionalità del prestatore di lavoro in relazione alla condizione di essere adibito alle mansioni per le quali è stato assunto o alle mansioni equivalenti nell'ambito dell'area di competenza;
 VISTO il CCNL Scuola 2007 e in particolare l'art. 35 concernente le collaborazioni plurime del personale in servizio presso le istituzioni scolastiche;
 VISTA la nota dell'Autorità di gestione prot. 34815 del 2 agosto 2017, relativa all'attività di formazione: chiarimenti sulla selezione degli esperti.
 VISTO il D.L. 129/2018, art. 43 c. 3 "Capacità ed autonomia negoziale";
 Viste le note dell'Autorità di gestione o prot. 3131 del 16 marzo 2017, Richiamo sugli adempimenti inerenti l'informazione e la pubblicità per la programmazione 2014-20; prot. 11805 del 13 ottobre 2016, Indicazioni operative – Informazioni e pubblicità;

<i>Sottoazione</i>	<i>Codice identificativo progetto</i>	<i>Titolo Modulo</i>
<i>10.2.2A</i>	<i>10.2.2A-FdRPOC-VE-2018-60</i>	<i>Coding.... allennamente!</i>
<i>10.2.2A</i>	<i>10.2.2A-FdRPOC-VE-2018-60</i>	<i>Coding.... per ragionare!</i>
<i>10.2.2A</i>	<i>10.2.2A-FdRPOC-VE-2018-60</i>	<i>Robotica... per divertirsi!</i>
<i>10.2.2A</i>	<i>10.2.2A-FdRPOC-VE-2018-60</i>	<i>Per un web amico!</i>

INDICE LA SEGUENTE SELEZIONE

di esperti e tutor interni per il progetto in oggetto "CODING, palestra ... ALLENA-MENTE! LA ROBOTICA per divertirsi a pensare!".

1. Descrizione Progetto

Obiettivi generali del Progetto e breve descrizione

Programmazione e coding collegati alla robotica sono un nucleo potente dal punto di vista educativo in quanto consentono di lavorare su competenze trasversali e specifiche allo stesso tempo. Inoltre rendono palese il collegamento tra saperi in qualche modo astratti, quali il linguaggio della matematica o del coding, e aspetti applicativi propri delle scienze e della tecnologia.

Il progetto intende coinvolgere gli studenti in attività pratiche ludiche-educative. Attraverso l'introduzione di tecnologie, materiali di recupero e momenti di lavoro a gruppi, gli studenti approcceranno a tematiche e nozioni curriculari in modo nuovo e coinvolgente. La robotica educativa, svilupperà la loro manualità, le loro strategie generali relative al problem posing ed al problem solving, permettendo loro di scoprire un uso smart e attivo delle tecnologie, accrescendo nel contempo il loro pensiero computazionale oltre che concetti più prettamente legati al linguaggio di programmazione di macchine e meccanismi.

Grazie a queste attività gli studenti verranno guidati in riflessioni su varie tematiche: ambiente, partecipazione attiva e cittadinanza digitale.

Il percorso proposto potrebbe concludersi con la partecipazione anche a qualche gara di robotica a livello nazionale o se, la scuola riterrà opportuno, organizzare un evento pubblico aperto nei locali della scuola o presso lo spazio dedicato da uno dei partner, al quale potranno partecipare i genitori dei ragazzi e la cittadinanza per una visione d'insieme dei risultati.

OBIETTIVI

- a) Promuovere lo sviluppo e la consapevolezza dei processi inerenti il problem posing e il problem solving all'interno di contesti significativi che favoriscano l'esplorazione dei saperi, la condivisione, la collaborazione, la creatività.
- b) Avvicinare gradualmente docenti ed alunni al coding e all'universo della robotica educativa intesi come nucleo capace di generare contemporaneamente saperi, abilità e competenze sia disciplinari che trasversali.
- c) Promuovere la maturazione delle soft skills con particolare attenzione al pensiero critico, alle abilità di analisi, alla capacità progettuale, a lavoro di gruppo, alle abilità interpersonali e comunicative.
- d) Attivare forme di collaborazione tra docenti ed alunni di diversi ordini di scuola al fine di divenire realmente attori all'interno del processo collettivo di costruzione delle conoscenze.
- e) Offrire occasioni concrete per allenare spirito di iniziativa, perseveranza e strategie per affrontare l'errore
- f) Promuovere negli studenti la cultura della partecipazione reale e digitale alla comunità di appartenenza e una coscienza attenta alle problematiche anche ambientali
- g) Inserire la dimensione scolastica all'interno della società contemporanea e fornire competenze spendibili nella vita presente e futura.

Si è riscontrato infatti che ad una spiccata attitudine all'uso dei dispositivi digitali non corrisponde un parallelo progredire nelle competenze di base e, anzi, che ci sia una correlazione causa-effetto tra l'uso eccessivamente semplificato delle tecnologie e le nuove carenze cognitive. Gli alunni spesso non hanno una consapevolezza di come siano fatti i dispositivi elettronici, di quali regole ne siano alla base, di quali potenzialità offrano e quali rischi comporti un loro uso non appropriato. Il progetto, composto di quattro moduli formativi di 30 ore da svolgersi con gruppi di studenti di età anche diverse che coinvolge in verticale Scuola Primaria e Scuola Secondaria, si propone di migliorare le capacità di ragionamento attraverso la sperimentazione del pensiero computazionale, la robotica con attenzione alla necessità di definire ogni modulo in contenuti specifici declinati per gradi d'età e di promuovere un'utilizzazione corretta del web con l'obiettivo di educare ad una cittadinanza digitale consapevole. Alcune delle attività proposte si pongono come seguito di alcuni percorsi che i ragazzi dell'Istituto hanno potuto avviare precedentemente con attività propedeutiche al coding, di approccio all'uso di micro controllori (già svolte con tecniche laboratoriali), ma senza poter approfondire i concetti. Le attività di laboratorio in forma di lavoro di gruppo sono infatti alla base del metodo che si intende seguire durante tutto lo svolgersi del progetto.

2. Descrizione dei singoli moduli:

MODULO	TITOLO MODULO	IMPORTO AUTORIZZATO	PLESSO DI ATTUAZIONE
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Coding.... allena-mente!	€ 6.482,00	VIMM85801Q 20-24 Allievi secondaria di primo grado PER 30 ORE

SINTESI DEL MODULO

L'impiego del coding e della robotica educativa nella scuola può essere di grande aiuto perché favorisce la realizzazione di ambienti di apprendimento in grado di coniugare scienza e tecnologia, teoria e laboratorio, studio individuale e studio cooperativo.

Si può affermare che, indipendentemente dall'ordine di scuola, se si impiegano le tecnologie dell'automazione con l'uso di macchine programmabili e la realizzazione di sensori miniaturizzati laddove si propone agli alunni un approccio fortemente costruttivista al sapere, in un contesto di laboratorio realizzato attorno a dispositivi, gli alunni "imparano operando" motivati dall'interazione sul piano fisico e materiale (oggetti manipolabili), sul piano tecnologico (componenti attivi, ingranaggi motori, sensori), e sul piano informatico (programmazione).

L'uso innovativo e didattico di queste tecnologie offre agli studenti la possibilità di investigare e conoscere concetti che sono troppo astratti o difficili da comprendere.

Il corso prevede nella specifica di progetto "l'introduzione al mondo della programmazione" attraverso l'utilizzo del micro controllore open source "Arduino".

Gli studenti dopo aver appreso le basi e le principali caratteristiche sia del programma che del micro controllore, svilupperanno un progetto vero e proprio, utilizzando gli strumenti che di volta in volta verranno presentati (ogni alunno avrà a propria disposizione - per la durata del corso - una scheda per postazione, ciascuna utilizzabile per due studenti). Attraverso l'introduzione di tecnologie, materiali di recupero e momenti di lavoro a gruppi, gli studenti approcceranno a tematiche e nozioni curriculari in modo nuovo e coinvolgente. La robotica educativa, svilupperà la loro manualità, le loro strategie generali relative al problem posing ed al problem solving, permettendo loro di scoprire un uso smart e attivo delle tecnologie, accrescendo nel contempo il loro pensiero computazionale oltre che concetti più prettamente legati al linguaggio di programmazione di macchine e meccanismi.

MODULO	TITOLO MODULO	IMPORTO AUTORIZZATO	PLESSO DI ATTUAZIONE
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Coding.... per ragionare!	€ 6.482,00	VIAA85801G 20-24 Allievi (Primaria) PER 30 ORE

SINTESI DEL MODULO

I nostri studenti sono nati nell'era digitale ed usano le tecnologie fin da piccoli. Ma, proprio per questo, non hanno potuto sviluppare una consapevolezza di come siano fatti i dispositivi elettronici, di quali regole ne siano alla base, di quali potenzialità offrano e quali rischi comporti un loro uso non appropriato.

Si può affermare che, indipendentemente dall'ordine di scuola, se si impiegano le tecnologie dell'automazione e un approccio fortemente costruttivista al sapere, in un contesto di laboratorio realizzato attorno a dispositivi, gli alunni "imparano operando" motivati dall'interazione sul piano fisico e materiale, sul piano tecnologico e sul piano informatico.

L'uso innovativo e didattico di queste tecnologie offre agli studenti la possibilità di investigare e conoscere concetti che sono troppo astratti o difficili da comprendere.

Le tematiche trattate faranno largo uso dell'informatica (coding) che tuttavia sarà utilizzata come strumento per aprire le attività ad applicazioni inter-disciplinari adatte all'età degli studenti,

Il modulo cercherà di favorire la crescita di competenze specifiche e migliorare le capacità di ragionamento più generali attraverso la sperimentazione del pensiero computazionale che è alla base di ogni disciplina. Il presente modulo si basa in particolare modo sul framework educativo che incoraggi gli studenti a sfruttare la tecnologia che usano nella vita quotidiana per risolvere i problemi del mondo reale. Il CBL è collaborativo perché chiede agli studenti/insegnanti/esperti di lavorare a gruppo (o piccoli gruppi) con lo scopo di fare le domande giuste, sviluppare una profonda conoscenza di un argomento, identificare e risolvere i problemi, agire, e condividere esperienze. Lo scopo dei contenuti proposti, contestualizzando il pensiero computazionale, cercherà ove possibile di valorizzare e consolidare anche le competenze acquisite dagli alunni in diversi ambiti disciplinari.

Le caratteristiche principali riferite al modulo saranno:

- porsi le giuste questioni e arrivare alla risoluzione (migliore) di un problema di per se stessi o per il gruppo;
- coinvolgere gli studenti in percorsi che uniscano il mondo dello studio e della realtà;
- utilizzare le tecnologie come veicoli di ricerca, analisi, riflessione, collaborazione, comunicazione, condivisione
- una via per documentare e verificare sia i processi di apprendimento che i prodotti dell'apprendimento stesso

Le attività saranno costruite sul Project Based Learning, tramite cui si pone molta attenzione sulla ricerca solitamente collaborativa di soluzioni effettive e operative rispetto al problema posto in partenza, propri del Cooperative Learning e del team Learning, in linea con l'approccio dell'Inclusive Education.

MODULO	TITOLO MODULO	IMPORTO AUTORIZZATO	PLESSO DI ATTUAZIONE
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Robotica... per divertirsi!	€ 6.482,00	VIMM85801Q 20-24 Allievi secondaria di primo grado PER 30 ORE

SINTESI DEL MODULO

L'impiego del coding e della robotica educativa nella scuola può essere di grande aiuto perché favorisce la realizzazione di ambienti di apprendimento in grado di coniugare scienza e tecnologia, teoria e laboratorio, studio individuale e studio cooperativo.

Si può affermare che, indipendentemente dall'ordine di scuola, se si impiegano le tecnologie dell'automazione con l'uso di macchine programmabili e la realizzazione di sensori miniaturizzati laddove si propone agli alunni un approccio fortemente costruttivista al sapere, in un contesto di laboratorio realizzato attorno a dispositivi, gli alunni "imparano operando" motivati dall'interazione sul piano fisico e materiale (oggetti manipolabili), sul piano tecnologico (componenti attivi, ingranaggi motori, sensori), e sul piano informatico (programmazione).

L'uso innovativo e didattico di queste tecnologie offre agli studenti la possibilità di investigare e conoscere concetti che sono troppo astratti o difficili da comprendere.

Il corso prevede nella specifica di progetto "l'introduzione al mondo della programmazione" attraverso l'utilizzo del micro controllore open source "Arduino".

Gli studenti dopo aver appreso le basi e le principali caratteristiche sia del programma che del micro controllore, svilupperanno un progetto vero e proprio, utilizzando gli strumenti che di volta in volta verranno presentati (ogni alunno avrà a propria disposizione - per la durata del corso - una scheda per postazione,

ciascuna utilizzabile per due studenti). Attraverso l'introduzione di tecnologie, materiali di recupero e momenti di lavoro a gruppi, gli studenti approcceranno a tematiche e nozioni curriculari in modo nuovo e coinvolgente. La robotica educativa, svilupperà la loro manualità, le loro strategie generali relative al problem posing ed al problem solving, permettendo loro di scoprire un uso smart e attivo delle tecnologie, accrescendo nel contempo il loro pensiero computazionale oltre che concetti più prettamente legati al linguaggio di programmazione di macchine e meccanismi.

MODULO	TITOLO MODULO	IMPORTO AUTORIZZATO	PLESSO DI ATTUAZIONE
Competenze di cittadinanza digitale	Per un web amico!	€ 5.082,00	VIMM85801Q 20-24 Allievi secondaria di primo grado PER 30 ORE

SINTESI DEL MODULO

Il modulo si prefigge lo scopo di introdurre una didattica innovativa atta a sostenere il passaggio dall'educazione del 'cittadino' all'educazione del 'cittadino digitale', indispensabile in una società che ha eletto la rete ad ambiente privilegiato in cui far crescere e maturare: democrazia, inclusione, trasparenza, partecipazione, creatività, cultura e, nel contempo sostenere occasioni di riflessione e d'incoraggiamento nella sperimentazione di nuove pratiche didattiche. Emerge chiara quindi la necessità di formare gli alunni in modo integrato e complementare tanto nella dimensione analogica che in quella digitale perché essere cittadini attivi, ossia poter "partecipare", richiede il possesso di competenze connesse alle tecnologie:

la competenza digitale deve configurarsi come elemento centrale per "costruire la cittadinanza". Tra gli obiettivi di questa attività è, senza dubbio, il raggiungimento dell'information fluency. L'alunno, attraverso un uso quotidiano, ed integrato

all'analogico, della Rete e del digitale, sarà posto in condizione, in modo graduale, di interpretare inconsciamente ed in modo istintivo le informazioni essenziali (autenticarle, riconoscerle e dare loro valore), superando le distinzioni tra formati.

L'impiego di task che prevedano la produzione di output concreti realizzati in formato digitale e destinati alla socializzazione in Rete consente di operare su solution fluency (definire il problema, individuare una soluzione adeguata, definire un processo di realizzazione e media fluency (analizzare criticamente la comunicazione, utilizzare la comunicazione attraverso i media in modo efficace ed efficiente pur rimanendo connessi a competenze specifiche indicate dai riferimenti normativi. La fase di feedback, invece, consente all'allievo di riflettere non solo su output/prodotto realizzato ma, insieme, sull'intero processo in cui ha agito.

Sintetizzando il modulo "Per un web amico!!" permetterà attraverso la piattaforma di creare in pochi minuti un proprio Blog personale e un vero giornale on-line con più autori e una redazione come spazio di condivisione aperto in Rete dedicato al tema della educazione alla cittadinanza (digitale) nella scuola.. Il Blog potrà essere esteso con numerosi moduli tra cui: webradio, podcast, feeds. Il modulo comprenderà in sintesi le seguenti parti:

a) Introduzione

- Nomi di dominio;

- Server nel web;

- Creazione e setup account wordpress (WP).

b) Prima parte (blog personale) con attenzione alla tematica descritta nel modulo.

- Scrivere un articolo sul web;

- Moderare i commenti.

c) Seconda parte (redazione)

- Gestione multiutente su WP

- Tipi di utente e permessi;

- Creare una community/social network con BuddyPress.

d) Terza parte - estendere le funzionalità di WP (moduli)

- Dove trovare i moduli

- Aggiungere rimuovere abilitare e disabilitare i moduli

- Moduli per Webradio

- Moduli per podcasts

Il tutto con l'attenzione all'allegato 1 del prot. 2669 e alla necessità di definire l'intero modulo in contenuti specifici declinati per gradi d'età.

3. Condizioni di ammissibilità

Possono presentare domanda di disponibilità al conferimento di incarichi coloro che:

a) possiedono i titoli di accesso previsti dal presente Bando;

b) presentano domanda nei tempi e nei modi previsti dal presente bando;

c) possiedono adeguate competenze tecnologiche funzionali al compito;

d) possiedono il titolo di studio richiesto dal presente avviso.

4. Titoli richiesti per l'accesso ai profili posti a bando

	Titolo del percorso formativo	Durata ore	Destinatari	Titolo richiesto Esperto esterno
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: Coding.... allena- mente!	PER 30 ORE	Allievi secondaria di primo grado	Laurea in ingegneria/ Informatica; o esperienza/corsi di formazione in coding/robotica educativa e/o attività teaching in scuole del territorio.
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: Coding.... per ragionare!	PER 30 ORE	Allievi scuola primaria	Laurea in ingegneria/ Informatica; o esperienza/corsi di formazione in coding/robotica educativa e/o attività teaching in scuole del territorio.
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: Robotica... per divertirsi!	PER 30 ORE	Allievi secondaria inferiore	Laurea in ingegneria/ Informatica; o esperienza/corsi di formazione in coding/robotica educativa e/o attività teaching in scuole del territorio.
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: Per un web amico!	PER 30 ORE	Allievi secondaria inferiore	Laurea in ingegneria/ Informatica; o esperienza/corsi di formazione in coding/robotica educativa e/o attività teaching in scuole del territorio.

Requisiti generali di ammissione

Per l'ammissione alla selezione i candidati devono produrre apposita dichiarazione di:

- essere in possesso della cittadinanza italiana o di uno degli Stati membri dell'Unione europea;
- godere dei diritti civili e politici;
- non aver riportato condanne penali e non essere destinatario di provvedimenti che riguardano l'applicazione di misure di prevenzione, di decisioni civili e di provvedimenti amministrativi iscritti nel casellario giudiziale; - essere a conoscenza di non essere sottoposto a procedimenti penali.

Ai sensi del DPR 445/2000 le dichiarazioni rese e sottoscritte nel curriculum vitae o in altra documentazione hanno valore di autocertificazione. Potranno essere effettuati idonei controlli, anche a campione, sulla veridicità delle dichiarazioni rese dai candidati.

I suddetti requisiti devono essere posseduti alla data di scadenza del termine utile per la proposizione della domanda di partecipazione. L'accertamento della mancanza dei suddetti requisiti comporta in qualunque momento l'esclusione dalla procedura di selezione stessa o dalla procedura di affidamento dell'incarico o la decadenza dalla graduatoria.

5. Modalità di presentazione delle domande

Per partecipare alla selezione, gli aspiranti dovranno produrre a mano o via posta ordinaria e/o digitale, la relativa domanda con allegati, pena l'inammissibilità, **entro e non oltre le ore 12,00 del 07/01/2019** presso l'Ufficio protocollo del

Istituto Comprensivo Cassola Marconi via Monte Pertica 23

con oggetto: "**Candidatura Esperto e/o Tutor Interno - Progetto PON FSE CODICE: 10.2.2A-FdRPOC-VE-2018-60** "CODING, palestra... ALLENA-MENTE! LA ROBOTICA per divertirsi a pensare!"

La scuola non si assume alcuna responsabilità per ritardi e disguidi imputabili ai servizi di consegna.

All'istanza di partecipazione dovrà essere allegata, pena l'esclusione:

1. Domanda di ammissione per Esperto e/o Tutor interno;
2. Curriculum vitae in formato europeo debitamente sottoscritto;
3. Fotocopia documento di identità in corso di validità e debitamente sottoscritto;
4. Autorizzazione al trattamento dei dati personali (D.Lgs. 30 giugno 2003, n. 196).

A parità di punteggio si terrà in considerazione l'età anagrafica, dando la precedenza alla più giovane d'età. Questa Istituzione Scolastica si riserva di procedere al conferimento dell'incarico anche in presenza di una sola domanda valida o di non procedere all'attribuzione dello stesso a suo insindacabile giudizio.

Dell'esito della selezione sarà data comunicazione tramite affissione all'albo della scuola e pubblicizzazione sul sito web della graduatoria provvisoria avverso la quale si potrà presentare ricorso entro 7 gg. dalla pubblicazione; trascorsi 7 gg senza reclami scritti sarà pubblicata la graduatoria definitiva. L'istituzione scolastica provvederà a contattare direttamente gli aspiranti individuati previa pubblicazione della graduatoria all'albo e sul sito web dell'istituto.

I costi orari saranno quelli stabiliti nel Piano Finanziario del Progetto Compenso Esperto e/o Tutor.

Nulla è dovuto all'esperto per l'eventuale partecipazione alle riunioni programmate dall'Istituzione scolastica in merito alla realizzazione del progetto in quanto tale attività rientra nel suo incarico.

I compensi s'intendono comprensivi di ogni eventuale onere, fiscale e previdenziale, ecc., a totale carico dei beneficiari.

La retribuzione concordata è dovuta soltanto se il progetto o il singolo modulo di pertinenza verrà effettivamente svolto ed ogni operatore riceverà una retribuzione proporzionale alle ore effettivamente prestate.

La liquidazione della retribuzione spettante dovrà armonizzarsi con i tempi di trasferimento dei fondi dall'A.d.G. senza che la presente Istituzione scolastica sia obbligata ad alcun anticipo di cassa.

6. Criteri di selezione del personale

Criteri elaborati in base a quanto previsto nel "Regolamento per la disciplina degli incarichi e dei contratti di prestazione d'opera con esperti esterni e interni" approvato dal Consiglio di Istituto e pubblicato sul sito web di Istituto.

Titolo	Criteri di Attribuzione del Punteggio	Punti assegnati a cura del candidato	Riservato all'Ufficio
Laurea quadriennale vecchio ordinamento o specialistica nuovo ordinamento - titolo di studio specifico richiesto dall'Avviso	punti 6 (ulteriori punti 0,5 per la lode)		
Laurea triennale nuovo ordinamento - titolo di studio specifico richiesto dall'Avviso	punti 5 (ulteriori punti 0,5 per la lode)		
Master di durata almeno biennale inerente la materia oggetto dell'avviso	punti 3 per ogni master (max 2)		
Ruoli attivi in Esperienza di FabLab, making	punti 6		
Funzione Animatore (PNSD)	punti 5 per ogni anno (max 15)		

Mooc a tema o corsi di formazione attinenti alla professionalità richiesta (coding/robotica educativa)	punti 5 per ogni corso (max 5)		
Competenze informatiche certificate (ECDL o EIPASS)	3 punti per certificazione (max 3)		
Incarichi precedenti nel settore di pertinenza inerenti la figura oggetto di lezione (Esperienza in coding/robotica educativa)	5 punti per incarico (max 10)		

7. Compiti specifici richiesti:

Compiti degli esperti

Predisporre prima dell'inizio delle attività, insieme al tutor del percorso formativo di riferimento, un piano di lavoro progettuale dal quale si evincano finalità, competenze attese, strategie metodologiche, attività, contenuti ed eventuali materiali prodotti. Il progetto dovrà essere coerente con gli obiettivi del Avviso PON riferito all'Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE)- Obiettivo specifico 10.1 – Riduzione del fallimento formativo precoce e della dispersione scolastica e formativa. Azione 10.1.1 – Interventi di sostegno agli studenti caratterizzati da particolari fragilità. Sottoazione 10.1.1A;

Partecipa ad eventuali incontri propedeutici alla realizzazione delle attività;

Svolge l'incarico secondo il calendario predisposto;

Documenta, insieme al tutor, le attività di ogni percorso per "tracciare" l'iter del processo attivato e lasciarne traccia nella scuola;

Predisporre, con la collaborazione del tutor, gli strumenti di verifica e valutazione, iniziale, intermedia, finale;

Predisporre, con la collaborazione del tutor, una dettagliata relazione finale. Tale relazione, da consegnare eventualmente anche su supporto digitale, dovrà esplicitare le logiche, le metodologie e i risultati delle attività realizzate, nonché le positività e le criticità dell'esperienza; Documenta tutta l'attività formativa tramite l'inserimento del progetto e dei materiali richiesti nella piattaforma predisposta dall'Autorità di gestione ai fini del monitoraggio telematico qualora necessario.

Compiti del tutor

Il Tutor, si impegna a trattare le tematiche indicate nell'apposito progetto per il conseguimento degli obiettivi stabiliti.

1. Predisporre, 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. Avere 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. Segnalare in tempo reale se il numero dei partecipanti scende a meno di 9 unità per due incontri consecutivi;
4. Curare il monitoraggio fisico del corso, contattando gli alunni in caso di assenza ingiustificata;
5. Interfacciarsi con gli esperti che svolgono azione di monitoraggio o di bilancio di competenza, accertando che l'intervento venga effettuato;
6. Mantenere 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. **Caricare** 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.

Dovrà, inoltre:

- ✓ accedere con la sua password al sito dedicato;
- ✓ entrare nella Struttura del Corso di sua competenza;
- ✓ definire ed inserire: competenze specifiche, fasi del progetto, metodologie, strumenti, luoghi.

Al termine, "validerà" la struttura, abilitando così la gestione.

8. Modalità di attribuzione

In seguito al presente avviso, le domande pervenute e riconosciute formalmente ammissibili saranno valutate da un'apposita Commissione, all'uopo costituita, secondo i titoli dichiarati, le capacità tecniche e professionali degli aspiranti e la disponibilità degli stessi a svolgere i relativi incarichi.

Si procederà al conferimento degli incarichi mediante contratto o lettera di incarico. Eventuali reclami (entro 7 giorni dalla pubblicazione della graduatoria provvisoria) possono concernere solo ed esclusivamente eventuali errate attribuzioni di punteggio ai titoli dichiarati nella domanda da parte della Commissione di valutazione. Non sono ammessi reclami per l'inserimento di nuovi titoli valutabili o per la specificazioni di titoli dichiarati cumulativamente e casi similari.

Motivi di inammissibilità ed esclusione

8.1. Motivi di inammissibilità

Sono causa di inammissibilità:

- a) domanda pervenuta in ritardo rispetto ai tempi indicati nel presente Avviso;
- b) assenza della domanda di candidatura o di altra documentazione individuata come condizione di ammissibilità;
- c) altri motivi rinvenibili nel Bando presente.

8.2. Motivi di esclusione

Una eventuale esclusione dall'inserimento negli elenchi può dipendere da una delle seguenti cause:

- a) mancanza di firma autografa apposta sulla domanda, sul curriculum, la scheda dichiarazione punteggio e fotocopia documento;
- b) non certificata esperienza professionale per l'ambito di competenza indicato.

9. Condizioni contrattuali e finanziarie

L'attribuzione degli incarichi avverrà tramite lettere di incarico. La durata dei contratti sarà determinata in funzione delle esigenze operative dell'Amministrazione beneficiaria e comunque dovrà svolgersi entro il termine previsto nell'autorizzazione del MIUR.

I compensi s'intendono comprensivi di ogni eventuale onere, fiscale e previdenziale, ecc., a totale carico dei beneficiari.

La retribuzione concordata è dovuta soltanto se il progetto o il singolo modulo di pertinenza verrà effettivamente svolto e l'operatore riceverà una retribuzione proporzionale alle ore effettivamente prestate.

La liquidazione della retribuzione spettante dovrà armonizzarsi con i tempi di trasferimento dei fondi dall'A.d.G. senza che la presente Istituzione scolastica sia obbligata ad alcun anticipo di cassa.

10. Tutela della Privacy

I dati dei quali l'Istituto entrerà in possesso a seguito del presente avviso pubblico saranno trattati nel rispetto della L.196/2006 e sue modifiche.

11. Responsabile del procedimento

Ai sensi di quanto disposto dall'art. 5 della legge 7 Agosto 1990, n. 241, il responsabile del procedimento di cui al presente Avviso di selezione è il Dirigente Scolastico.

12. Pubblicizzazione della selezione

La presente selezione viene pubblicizzata come segue:

- a) affissione all'albo pretorio dell'Istituto;
- b) pubblicazione sul Sito dell'Istituto;
- c) agli Atti della Scuola.

Allegati

I candidati sono invitati ad utilizzare la modulistica allegata composta da:

Allegato A1 - Domanda per Esperti;

Allegato A2 - Domanda per Tutor;

Allegato A3 - Dichiarazione sostitutiva di certificazione.

La Dirigente Scolastica
Dott.ssa Anna Segalla
(Firmato digitalmente, vedi segnatura)