



ISTITUTO COMPrensIVO
“ALDO MORO - DON TONINO BELLO”
70018 RUTIGLIANO (Bari) Via Pascoli, 31 - Tel./Fax 080/476.14.66 - C. F. 93479630720
e-mail: baic897002@istruzione.it - pec: baic897002@pec.istruzione.it
Sito web: <http://icaldomorodontoninobello.edu.it>

Prot. vedi segnatura

li, vedi segnatura

Codice CUP: J44C22000710001

Alle sezioni di:

Pubblicità Legale – Albo on-line

Amministrazione Trasparente

del sito internet dell'istituzione scolastica
<https://icaldomorodontoninobello.edu.it/>

AVVISO PUBBLICO SELEZIONE PERSONALE INTERNO PER IL RECLUTAMENTO DI ESPERTI e TUTOR E PER LA REALIZZAZIONE DEL Progetto PON/FSE 10.2.2A-FDRPOC-PU-2022-355– Titolo “Crescere Digital...Mente”].

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

- VISTA** Programma Operativo Complementare (POC) “Per la Scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento” 2014-2020 finanziato con il Fondo di Rotazione (FdR)– Avviso pubblico prot. n. 33956 del 18/05/2022 – Realizzazione di percorsi educativi volti al potenziamento delle competenze delle studentesse e degli studenti e per la socialità e l'accoglienza. Azione 10.2.2A
- VISTO** il Piano di Candidatura n. 1082127 presentato in data 31/05/2022;
- VISTA** la nota Prot. AOOGABMI-53714 del 21/06/2022 che rappresenta la formale autorizzazione del progetto e impegno di spesa della Istituzione Scolastica;
- VISTA** la Delibera del Collegio docenti n. 51 del 30.06.2022 con la quale è stata approvata l'adesione all'Avviso 33956 del 18.05.2022 - Realizzazione di percorsi educativi volti al potenziamento delle competenze delle studentesse e degli studenti e per la socialità e l'accoglienza;
- VISTA** la Delibera del Consiglio di istituto n. 76 con la quale è stata approvata l'adesione all'Avviso 33956 del 18.05.2022 - Realizzazione di percorsi educativi volti al potenziamento delle competenze delle studentesse e degli studenti e per la socialità e l'accoglienza;
- VISTA** la nota prot.n. AOODGEFID 31732 del 25/07/2017, contenente *l'Aggiornamento delle linee*

guida dell'Autorità di Gestione per l'affidamento dei contratti pubblici di servizi e forniture di importo inferiore alla soglia comunitaria diramate con nota del 13 gennaio 2016, n. 1588;

- VISTA** la nota prot.n. AOODGEFID 34815 del 02/08/2017, contenente chiarimenti in merito alle *Attività di formazione – Iter di reclutamento del personale “esperto” e relativi aspetti di natura fiscale, previdenziale e assistenziale;*
- VISTI** i Regolamenti UE e tutta la normativa di riferimento per la realizzazione del suddetto progetto;
- VISTE** le indicazioni del MIUR per la realizzazione degli interventi;
- VISTA** la delibera del Consiglio di Istituto n.79 del 30.06.2022 relativa all'assunzione nel programma annuale 2022 del finanziamento del PON FSE di cui al presente Avviso, autorizzandone le spese nel limite fissato dai relativi piani finanziari, per l'importo di **Euro 66.066,00;**
- VISTE** le schede dei costi per singolo modulo;
- VISTO** il D.I. 129/2018, concernente “Regolamento concernente le Istruzioni generali sulla gestione amministrativo-contabile delle istituzioni scolastiche”;
- VISTO** il D.P.R. N° 275/99, Regolamento dell'autonomia;
- VISTA** la delibera del Collegio Docenti N. 32 del 03.11.2021 con la quale è stata approvata la Tabella di valutazione titoli per la selezione del Personale Interno/Esterno da coinvolgere nel PON;
- PRESO ATTO** che per la realizzazione del percorso formativo occorre selezionare le figure professionali indicate in oggetto, prioritariamente tra il personale interno – nota MIUR Prot. 34815 del 02.08.2017;
- VISTA** la successiva nota Miur di Errata Corrige Prot. 35926 del 21.09.2017 con la quale si danno disposizioni in merito all'iter di reclutamento del personale “esperto” e dei relativi aspetti di natura fiscale, previdenziale e assistenziale;
- VISTO** il proprio Regolamento per la disciplina degli incarichi al Personale interno ed esperti esterni approvato dal Consiglio di Istituto;

E M A N A

Il presente avviso pubblico avente per oggetto la selezione, mediante procedura comparativa di titoli, di:

- a) Tutor per singolo modulo
- b) Esperto per singolo modulo

Il presente Avviso è rivolto al PERSONALE INTERNO dell'Istituto.

Art. 1 – Interventi previsti,

Le attività previste riguarderanno i moduli formativi indicati nella seguente tabella:

Titolo modulo e Attività	Ore	Allievi	Finanziamento modulo	Figura Professionale	Titolo di accesso figura di esperto
Costruire e programmare	30	Classi seconde SS1G	€5.082,00	n. 1 Tutor n. 1 Esperto	Laurea vecchio ordinamento oppure magistrale/specialistica nuovo ordinamento in informatica, ingegneria informatica, matematica e equipollenti.
Alfabetizzazione digitale	30	Classi prime SS1G	€5.082,00	n. 1 Tutor n. 1 Esperto	Laurea vecchio ordinamento oppure magistrale/specialistica nuovo ordinamento in informatica,

				ingegneria informatica matematica equipollenti
Stampa 3d a scuola	30	Classi terze SS1G	€5.082,00	n. 1 Tutor n. 1 Esperto Laurea vecchio ordinamento oppure magistrale/specialistica nuovo ordinamento in informatica, ingegneria informatica, matematica e equipollente
Laboratorio di arte	30	Classi prime e seconde SS1G	€5.082,00	n. 1 Tutor n. 1 Esperto Laurea vecchio ordinamento oppure magistrale/specialistica nuovo ordinamento in arte, architettura e equipollente
Skilled and certified: achieving key for schools certification	30	Classi terze SS1G	€5.082,00	n. 1 Tutor n. 1 Esperto Laurea vecchio ordinamento o magistrale/specialistica nuovo ordinamento in lingue e letterature straniere INGLESE priorità esperto madrelingua
Let's learn English together	30	Classi quinte PRIMARIA	€5.082,00	n. 1 Tutor n. 1 Esperto Laurea vecchio ordinamento o magistrale/specialistica nuovo ordinamento in lingue e letterature straniere INGLESE priorità esperto madrelingua
Coding con i robot	30	Classi terze PRIMARIA	€5.082,00	n. 1 Tutor n. 1 Esperto Laurea vecchio ordinamento oppure magistrale/specialistica nuovo ordinamento in informatica, ingegneria informatica, matematica e equipollente
La magia in 3D	30	Classi quinte PRIMARIA	€5.082,00	n. 1 Tutor n. 1 Esperto Laurea vecchio ordinamento oppure magistrale/specialistica nuovo ordinamento in informatica, ingegneria informatica, matematica e equipollente
A scuola di robotica	30	Classi quarte PRIMARIA	€5.082,00	n. 1 Tutor n. 1 Esperto Laurea vecchio ordinamento oppure magistrale/specialistica nuovo ordinamento in informatica, ingegneria informatica, matematica e equipollente
A spasso con il PC	30	Classi quarte PRIMARIA	€5.082,00	n. 1 Tutor n. 1 Esperto Laurea vecchio ordinamento oppure magistrale/specialistica nuovo ordinamento in informatica, ingegneria informatica, matematica e equipollente
Alfabetizzazione informatica	30	Classi terze PRIMARIA	€5.082,00	n. 1 Tutor n. 1 Esperto Laurea vecchio ordinamento oppure magistrale/specialistica nuovo ordinamento in informatica,

				ingegneria informatica, matematica e equipollente	
Viviamo lo sport	30	Classi seconde PRIMARIA	€5.082,00	n. 1 Tutor n. 1 Esperto	Laurea in scienze delle attività motorie e sportive.
Argilliamoci	30	Classi seconde PRIMARIA	€5.082,00	n. 1 Tutor n. 1 Esperto	Laurea vecchio ordinamento oppure magistrale/specialistica nuovo ordinamento in arte, architettura e equipollente

PROGETTO: “Crescere Digital...mente” SINOSI DEI MODULI

Costruire e programmare	<p>Il laboratorio di robotica con LEGO Spike Prime offre ai ragazzi, attraverso il gioco organizzato in gruppi di lavoro, la possibilità di costruire (creatività, manualità, spirito di collaborazione), programmare (coding, pensiero computazione, tecnologia) e sperimentare (misurare distanze e tempi, pesare, confrontare, ipotizzare, trarre conclusioni, relazionare), diventando creatori di tecnologia (non solo utilizzatori passivi). La robotica educativa unisce al coding la pratica. Quando si vive un’esperienza d’apprendimento fisica, si massimizza l’attività cerebrale. Grazie al coding si impara a ragionare su problemi complessi, a pensare in maniera algoritmica, a trovare soluzioni, a prendere coscienza dei propri errori.</p>
Alfabetizzazione digitale	<p>Il progetto ha la finalità di formare individui in grado di utilizzare in maniera efficace e consapevole gli strumenti digitali, di capirne il funzionamento e di produrre contenuti attraverso essi. Imparare a utilizzare questi strumenti significa riuscire a sviluppare le competenze richieste nel XXI secolo, come il problem-solving, la flessibilità, la collaborazione e la comunicazione, la conoscenza sociale culturale, la curiosità e l’adattabilità.</p> <p>La predetta finalità si concretizza nel perseguire i seguenti obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • indurre buone prassi nel settore della produttività digitale, stimolando familiarità con software di tipo applicativo e con i servizi di rete; • sviluppare un adeguato grado di consapevolezza delle potenzialità insite nelle odierne tecnologie dell’Informazione e della Comunicazione, troppo spesso oggetto di utilizzo improprio e inconsapevole; • implementare la cultura di base nel settore ICT, in grado di supportare efficacemente l’esperienza indotta dall’uso quotidiano di risorse digitali diffuse (computer e devices digitali a larga diffusione)
Stampa 3D a scuola	<p>Il laboratorio ha l’obiettivo di promuovere l’apprendimento di nuovi linguaggi e alfabetizzazioni digitali, conoscere e utilizzare la stampante 3D già in dotazione della scuola, conoscere il linguaggio del software per la stampa 3D. Gli alunni saranno coinvolti in attività ludico-esperienziali in cui, dando sfogo alla fantasia e alla creatività individuale, progetteranno, disegneranno e realizzeranno con le proprie mani oggetti digitali tramite la stampante 3D. Infatti l’utilizzo della stampante 3D permette di promuovere attività di tipo “Maker” per potenziare lo sviluppo delle competenze logico-matematiche, scientifiche, linguistiche, e soprattutto di far emergere le meta-competenze e le soft-skills.</p> <p>Gli obiettivi formativi da raggiungere nel laboratorio sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare la capacità di collaborazione e di lavoro in gruppo • Sviluppare la logica

	<ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare le capacità di problem-solving • Utilizzare creativamente le tecnologie digitali • Sviluppare le competenze digitali • Sviluppare la capacità di organizzazione del proprio lavoro • Imparare ad imparare.
Laboratorio di arte	Il laboratorio intende fornire agli studenti gli strumenti per poter leggere e interpretare un'opera d'arte contemporanea, anche attraverso la sua riproducibilità e reinterpretazione in chiave creativa. La metodologia utilizzata favorisce un rapporto dinamico con l'arte, attraverso visite guidate per l'analisi diretta delle opere esposte nei musei, nelle mostre o in altri luoghi del territorio, per un coinvolgimento attivo e immersivo dello studente, offrendo anche la possibilità di riprodurle, in modo originale, utilizzando tecniche e strumenti digitali.
Skilled and certified: achieving key for schools certification	<p>Corso di preparazione finalizzato al conseguimento della certificazione Key for Schools per gli studenti delle classi terze della SS1G che abbiano riportato alla fine del I quadrimestre una votazione in Inglese dall'8 al 10. Il progetto punta a potenziare le abilità linguistiche e assicurare il pieno raggiungimento del livello A2 (pre-intermedio o di sopravvivenza) del "European Common Framework"; a sostenere la motivazione e offrire nuovi stimoli agli alunni interessati, anche grazie a specifici metodi e contenuti del corso, che puntano molto sulle abilità di Listening e di Speaking; a offrire l'opportunità di ottenere una certificazione da parte di un ente che opera a livello internazionale e a offrire l'opportunità di confrontarsi con prove che si svolgono in contesti "non- scolastici".</p> <p>Tutto ciò permetterà di raggiungere autonomia in situazioni reali in cui occorra l'utilizzo della lingua inglese (viaggi, comunicazione, letture, informazioni da depliants, canzoni etc), di verificare e certificare le competenze linguistiche e comunicative in inglese in modo che siano spendibili ovunque, sia in ambito scolastico che lavorativo.</p> <p>-costruire nel tempo un portfolio linguistico individuale arricchito da certificazioni esterne alla scuola dell'obbligo, che dà un riconoscimento dei livelli di competenze acquisiti secondo gli standard comuni del Framework Europeo, livello A2.</p>
Let's learn English together	<p>Il laboratorio 'Let's learn English together' sarà incentrato principalmente sull'acquisizione delle abilità del listening e dello speaking. Le attività saranno finalizzate all'acquisizione delle seguenti strutture e campi semantici:</p> <p>-lessico relativo ai principali edifici della città (cinema, school, caffè, toy shoop, train station, post office) e forme linguistiche What's in the town?; There is a...There are...espressioni per parlare di sé (Hello/Hi; What's your name? My name's... How old are you? I'm...Where are you from? I'm from...);</p> <p>-lessico relativo ai cibi ed espressioni per descrivere preferenze (I like, I don't like ...); - lessico relativo a oggetti scolastici e giocattoli; espressioni per descrivere quello che si possiede (I've got...);</p> <p>-lessico relativo a sport e hobby; espressioni per descrivere abilità (I can/ I can't...).</p> <p>Gli obiettivi specifici da raggiungere in questo laboratorio sono:</p> <p>-valorizzare lo spirito di iniziativa per affrontare in maniera efficace e coinvolgente lo sviluppo delle competenze di base della lingua inglese;</p> <p>-sviluppare l'interesse verso la lingua inglese;</p> <p>- sviluppare le quattro abilità di: reading, listening, speaking e writing;</p> <p>-costruire nel tempo un portfolio linguistico individuale arricchito da certificazioni esterne alla scuola dell'obbligo, che dà un riconoscimento dei livelli di competenze acquisiti secondo gli standard comuni del Framework Europeo, livello A1.</p>
Coding con i robot	Il laboratorio ha l'obiettivo di avvicinare i bambini ai concetti del coding, dell'elettronica e della robotica. Gli alunni, attraverso una metodologia ludico – sperimentale, conosceranno

	<p>i fondamenti della programmazione basata su blocchi e avranno la possibilità di sviluppare le loro capacità logiche e di progettazione. La robotica educativa stimola la laterizzazione e sviluppa la capacità di orientamento spaziale. Inoltre, permette di ampliare la dimensione interattiva negli alunni, di potenziare la loro autostima liberandoli dalla paura di sbagliare e di rendere più efficace la didattica sviluppando una più ampia conoscenza della tecnologia e delle scienze. Gli alunni impareranno le basi della programmazione, a “dialogare” con il computer e ad impartire alla macchina comandi in modo semplice e intuitivo.</p> <p>Obiettivi formativi da raggiungere nel laboratorio sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare la capacità di collaborazione e di lavoro in gruppo. • Sviluppare la logica. • Avvicinarsi con il gioco al mondo della robotica. • Sviluppare le competenze digitali. • Imparare ad imparare.
La magia in 3D	<p>Il laboratorio ha l’obiettivo di promuovere l’apprendimento di nuovi linguaggi e alfabetizzazioni digitali, conoscere e utilizzare la stampante 3D già in dotazione della scuola, conoscere il linguaggio del software per la stampa 3D. Gli alunni saranno coinvolti in attività ludico-esperienziali in cui, dando sfogo alla fantasia e alla creatività individuale, progetteranno, disegneranno e realizzeranno con le proprie mani oggetti digitali tramite la stampante 3D. Infatti l’utilizzo della stampante 3D permette di promuovere attività di tipo “Maker” per potenziare lo sviluppo delle competenze logico-matematiche, scientifiche, linguistiche, e soprattutto di far emergere le meta-competenze e le soft-skills.</p> <p>Gli obiettivi formativi da raggiungere nel laboratorio “La magia in 3D” sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare la capacità di collaborazione e di lavoro in gruppo • Sviluppare la logica • Sviluppare le capacità di problem-solving • Utilizzare creativamente le tecnologie digitali • Sviluppare le competenze digitali • Sviluppare la capacità di organizzazione del proprio lavoro • Imparare ad imparare.
A scuola di robotica	<p>Il laboratorio ha l’obiettivo di avvicinare i bambini ai concetti del coding, dell’elettronica e della robotica. Gli alunni, attraverso una metodologia ludico – sperimentale, conosceranno i fondamenti della programmazione basata su blocchi e avranno la possibilità di sviluppare le loro capacità logiche e di progettazione. La robotica educativa stimola la laterizzazione e sviluppa la capacità di orientamento spaziale. Inoltre, permette di ampliare la dimensione interattiva negli alunni, di potenziare la loro autostima liberandoli dalla paura di sbagliare e di rendere più efficace la didattica sviluppando una più ampia conoscenza della tecnologia e delle scienze. Gli alunni impareranno le basi della programmazione, a “dialogare” con il computer e ad impartire alla macchina comandi in modo semplice e intuitivo.</p> <p>Obiettivi formativi da raggiungere nel laboratorio sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare la capacità di collaborazione e di lavoro in gruppo. • Sviluppare la logica. • Avvicinarsi con il gioco al mondo della robotica. • Sviluppare le competenze digitali. • Imparare ad imparare.
A spasso con il PC	<p>Il progetto ha la finalità di formare individui in grado di utilizzare in maniera efficace e consapevole gli strumenti digitali, di capirne il funzionamento e di produrre contenuti attraverso essi. Imparare a utilizzare questi strumenti significa riuscire a sviluppare le competenze richieste nel XXI secolo, come il problem-solving, la flessibilità, la collaborazione e la comunicazione, la conoscenza sociale culturale, la curiosità e l’adattabilità.</p> <p>La predetta finalità si concretizza nel perseguire i seguenti obiettivi:</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • indurre buone prassi nel settore della produttività digitale, stimolando familiarità con software di tipo applicativo e con i servizi di rete; • sviluppare un adeguato grado di consapevolezza delle potenzialità insite nelle odierne tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione, troppo spesso oggetto di utilizzo improprio e inconsapevole; • implementare la cultura di base nel settore ICT, in grado di supportare efficacemente l'esperienza indotta dall'uso quotidiano di risorse digitali diffuse (computer e devices digitali a larga diffusione)
Alfabetizzazione informatica	<p>Il progetto ha la finalità di formare individui in grado di utilizzare in maniera efficace e consapevole gli strumenti digitali, di capirne il funzionamento e di produrre contenuti attraverso essi. Imparare a utilizzare questi strumenti significa riuscire a sviluppare le competenze richieste nel XXI secolo, come il problem-solving, la flessibilità, la collaborazione e la comunicazione, la conoscenza sociale culturale, la curiosità e l'adattabilità.</p> <p>La predetta finalità si concretizza nel perseguire i seguenti obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • indurre buone prassi nel settore della produttività digitale, stimolando familiarità con software di tipo applicativo e con i servizi di rete; • sviluppare un adeguato grado di consapevolezza delle potenzialità insite nelle odierne tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione, troppo spesso oggetto di utilizzo improprio e inconsapevole; • implementare la cultura di base nel settore ICT, in grado di supportare efficacemente l'esperienza indotta dall'uso quotidiano di risorse digitali diffuse (computer e devices digitali a larga diffusione)
Viviamo lo sport	<p>Il laboratorio "Viviamo lo sport" è rivolto a un gruppo degli alunni per recuperare le abilità nella pratica sportiva e veicolarle nella realizzazione di giochi di squadra di mini volley e mini basket in cui il rispetto del fair play determina la formazione di personalità sane che ben si inseriscono nel contesto sociale, diventando, col tempo, esempi di vita.</p> <p>Obiettivi formativi da raggiungere nel modulo sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> -motivare gli alunni verso lo studio, offrendo percorsi didattici innovativi; -promuovere interventi coerenti con i bisogni specifici degli alunni in sinergia con le risorse già esistenti, all'interno e all'esterno delle Istituzioni scolastiche; -favorire l'ampliamento dei percorsi curricolari per lo sviluppo e il rinforzo delle competenze; -educare alla pratica sportiva come bisogno del "saper essere insieme"; -valorizzare lo sport per ridurre l'abbandono scolastico e le differenze di genere; -Acquisire il valore delle regole e l'importanza dell'educazione alla legalità; -Percepire e riconoscere "sensazioni di benessere" legate all'attività ludico-sportive; -riconoscere il rapporto tra alimentazione, esercizio fisico e salute, assumendo adeguati comportamenti e stili di vita
Argilliamoci	<p>Il laboratorio "Argilliamoci" intende promuovere l'arte povera attraverso la lavorazione dell'argilla, quale prodotto tipico del territorio, per avvicinare gli alunni alla produzione di manufatti che testimoniano le tradizioni popolari delle botteghe dei figli.</p> <p>Tutte le attività confluiranno nella lavorazione dell'argilla con le mani per allenarle e affinare le connessioni neuronali che determinano la motricità fine e la spazialità. Il laboratorio si porrà come ponte ideale per allacciare i contatti con il territorio, sia dal punto di vista naturale che sociale, in modo da sviluppare attraverso le conoscenze i segni culturali del passato. Inoltre le attività avranno lo scopo di avvicinare gli alunni alla scoperta delle tradizioni che qualificano la civiltà locale ed acquisiscono una valenza storica, educandoli al riconoscere gli elementi che caratterizzano la loro identità culturale.</p> <p>Obiettivi formativi da raggiungere nel laboratorio "Argilliamoci" sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Migliorare le funzioni cognitive, manipolative e creative

- | | |
|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> • Promuovere l'utilizzo delle attività espressive e creative per interpretare e rappresentare la realtà • Valorizzare il patrimonio culturale della tradizione locale • Affinare i canali senso-percettivi, migliorare le funzioni di coordinazione motoria, oculomanuale e l'organizzazione spazio-temporale. |
|--|--|

Art. 2 – Figure professionali richieste

Il presente avviso è destinato alla selezione delle seguenti figure professionali:

Il TUTOR con i seguenti compiti:

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:*
 - a) *competenze specifiche (obiettivi operativi);*
 - b) *fasi del progetto (Test di ingresso, didattica, verifica);*
 - c) *metodologie, strumenti, luoghi;*
 - d) *eventuali certificazioni esterne (TIC, Inglese: finanziate).*

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

L'ESPERTO con i seguenti compiti:

1. Redigere un puntuale progetto didattico relativamente alle tematiche previste dal Modulo;
2. Partecipare agli incontri per l'organizzazione dei progetti formativi presso l'istituto;
3. Tenere gli incontri formativi sulle specifiche tematiche oggetto dell'incarico ricevuto, secondo il calendario stabilito dalla Scuola conferente;
4. Collaborare alla somministrazione on line di un questionario in itinere ed uno finale al fine di verificare l'andamento e gli esiti della formazione e delle attività didattico-organizzative.
5. Interagire con il Referente Valutazione per il monitoraggio e la valutazione dell'impatto e dei risultati delle attività
6. Provvedere alla stesura di una dettagliata relazione finale

Art. 3 – Requisiti di ammissione e griglia valutazione

In ottemperanza al Regolamento che disciplina le modalità di conferimento di incarichi al personale interno ed esterno, così come approvato dal Consiglio di Istituto, i requisiti di ammissione sono quelli indicati nell'**Allegato 2 e 2a**

Art. 4. Periodo di svolgimento delle attività ed assegnazione dell'incarico

I moduli verranno svolti, presumibilmente, **a partire dal 1 febbraio 2023**, e dovranno essere completati **entro 30 giugno 2023**. La partecipazione alla selezione comporta l'accettazione, da parte del candidato, ad assicurare la propria disponibilità in tale periodo.

L'assegnazione degli incarichi avverrà, per i tutor ed esperti, per singoli moduli in relazione ai curriculum degli inclusi.

Art. 5 – Modalità e termini di partecipazione

L'istanza di partecipazione, **redatta ESCLUSIVAMENTE sugli appositi modelli (All. 1 – istanza di partecipazione; All. 2 o 2a – scheda di autovalutazione)** reperibili sul sito web dell'Istituto all'indirizzo **<https://icaldomorodontoninobello.edu.it/>**, firmata in calce e con allegati il curriculum vitae in formato europeo e la fotocopia di un documento di riconoscimento, **pena l'esclusione**, deve essere consegnata a mano presso la segreteria dell'istituto oppure tramite posta elettronica certificata (PEC) all'indirizzo **baic897002@pec.istruzione.it**.

La domanda dovrà pervenire **entro e non oltre le ore 12.00 del giorno 27.12.2022**

Sul plico contenente la domanda e la relativa documentazione o sull'oggetto della email dovrà essere indicato il mittente e la dicitura **"ISTANZA SELEZIONE TUTOR oppure ESPERTI - Progetto PON/FSE 10.2.2A-FDRPOC-PU-2022-355 – Titolo "Crescere Digital...Mente"**.

Non saranno prese in considerazione domande incomplete o pervenute oltre la data di scadenza del bando, anche se i motivi del ritardo sono imputabili a disguidi postali o a errato invio e/o ricezione della email.

Non saranno esaminate domande pervenute tramite modulistica DIVERSA da quella allegata al bando.

La domanda di partecipazione alla selezione deve contenere

- I dati anagrafici
- L'indicazione dei recapiti telefonici e di una casella e-mail personale valida e funzionante per il recapito delle credenziali per l'accesso alla piattaforma e delle comunicazioni di servizio
- La descrizione del titolo di studio
- La descrizione dei titoli posseduti in riferimento alla seguente tabella

E deve essere corredata da:

- Curriculum vitae, secondo il modello europeo, sia in formato cartaceo che digitale, sul quale siano riportati dettagliatamente e per sezione i titoli previsti nella Griglia Valutazione Titoli;
- Dichiarazione di veridicità delle dichiarazioni rese;
- Dichiarazione conoscenza e uso della piattaforma on line "Gestione Programmazione Unitaria - GPU";
- Dichiarazione di insussistenza di incompatibilità;
- Proposta progettuale:
 - a. descrizione delle metodologie che si intendono impiegare
 - b. fasi del progetto
 - c. modalità di verifica e valutazione
 - d. descrizione delle modalità di documentazione delle attività e del prodotto finale
 - e. innovatività ed originalità del percorso proposto

Sul modello, i candidati dovranno dichiarare, **a pena di esclusione**, di conoscere e di accettare le seguenti

condizioni:

- Partecipare, su esplicito invito del Dirigente, alle riunioni di organizzazione del lavoro per fornire e/o ricevere informazioni utili ad ottimizzare lo svolgimento delle attività;
- Concorrere alla definizione della programmazione didattica delle attività ed alla definizione dei test di valutazione della stessa;
- Concorrere alla scelta del materiale didattico o predisporre apposite dispense di supporto all'attività didattica;
- Concorrere, nella misura prevista dagli appositi regolamenti, alla registrazione delle informazioni riguardanti le attività svolte in aula e la valutazione delle stesse sulla piattaforma ministeriale per la gestione dei progetti;
- Svolgere le attività didattiche nei Plessi dell'Istituto;
- Redigere e consegnare, a fine attività, su apposito modello, la relazione sul lavoro svolto.

Non sono ammessi curricula scritti a mano.

Si procederà a valutazione anche in presenza di una sola domanda ritenuta valida per il Modulo richiesto.

Art. 6. Valutazione comparativa e pubblicazione della graduatoria

La valutazione comparativa sarà effettuata dalla commissione nominata dal Dirigente scolastico.

La valutazione verrà effettuata tenendo unicamente conto di quanto dichiarato nel curriculum vitae in formato europeo e nel modello di autovalutazione (All. 2 o 2a).

Saranno valutati esclusivamente i titoli acquisiti, le esperienze professionali e i servizi già effettuati alla data di scadenza del presente Avviso e l'attinenza dei titoli dichiarati a quelli richiesti deve essere esplicita e diretta.

Gli esiti della valutazione saranno pubblicati sul sito web della Scuola <https://icaldomorodontoninobello.edu.it/>, nell'apposita sez. di "Pubblicità Legale – Albo on-line".

La pubblicazione ha valore di notifica agli interessati che, nel caso ne ravvisino gli estremi, potranno produrre reclamo entro gg. 15 dalla pubblicazione. Trascorso tale termine, la graduatoria diventerà definitiva.

In caso di reclamo il Dirigente Scolastico esaminerà le istanze e, eventualmente, apporterà le modifiche in fase di pubblicazione della graduatoria definitiva.

La graduatoria provvisoria sarà pubblicata sul sito web della Scuola <https://icaldomorodontoninobello.edu.it/>, nell'apposita sez. di "Pubblicità Legale – Albo on-line".

L'aspirante dovrà **assicurare la propria disponibilità per l'intera durata dei Moduli**.

In caso di rinuncia alla nomina, **da presentarsi entro due giorni** dalla comunicazione di avvenuta aggiudicazione del bando, si procederà alla surroga.

Gli aspiranti dipendenti da altra amministrazione dovranno essere dalla stessa autorizzati e la stipula del contratto sarà subordinata al rilascio di detta autorizzazione.

In caso di parità di punteggio, si adotterà il criterio:

- Candidato più giovane
- Sorteggio

Sarà possibile presentare candidatura per max. 2 moduli

Art. 7. Incarichi e compensi

Gli incarichi definiranno il numero degli interventi in aula (per gli esperti), la sede, gli orari, le scadenze relative alla predisposizione dei materiali di supporto alla formazione ed il compenso.

Per lo svolgimento degli incarichi conferiti, sono stabiliti i seguenti compensi orari:

Figura professionale	Ore	Compenso orario Lordo onnicomprensivo
Tutor	Come da tabella indicata all'art. 1	€ 30,00
Esperto	Come da tabella indicata all'art. 1	€ 70,00

L'esperto dovrà presentare un **dettagliato piano di lavoro da cui risultino i contenuti, le modalità, i tempi e gli strumenti** che garantiscano l'effettiva realizzazione del percorso formativo.

L'attribuzione avverrà attraverso provvedimenti di incarico direttamente con il docente prescelto.

Il trattamento economico previsto dal Piano Finanziario autorizzato sarà corrisposto a conclusione del progetto previo espletamento da parte dell'incaricato di tutti gli obblighi specificati dal contratto di cui sopra e, comunque, solo a seguito dell'effettiva erogazione dei Fondi Comunitari, cui fa riferimento l'incarico, da parte del MIUR.

La durata del contratto sarà determinata in ore effettive di prestazione lavorativa.

Il responsabile del procedimento è il Dirigente scolastico Dott. Prof. **Consiglio Anna**.

Il presente bando viene pubblicato sul sito web della Scuola <https://icaldomorodontoninobello.edu.it/>, nell'apposita sez. di "Pubblicità Legale – Albo on-line".

F.to digitalmente da
Il Dirigente Scolastico
Dott. Prof. Consiglio Anna

- Skilled and certified: achieving key for schools certification**
- Let's learn English together**
- Coding con i robot**
- La magia in 3D**
- A scuola di robotica**
- A spasso con il PC**
- Alfabetizzazione informatica**
- Viviamo lo sport**
- Argilliamoci**

A tal fine, valendosi delle disposizioni di cui all'art. 46 del DPR 28/12/2000 n. 445, consapevole delle sanzioni stabilite per le false attestazioni e mendaci dichiarazioni, previste dal Codice Penale e dalle Leggi speciali in materia e preso atto delle tematiche proposte nei percorsi formativi

DICHIARA

Sotto la personale responsabilità 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;
- essere in possesso dei requisiti essenziali previsti del presente avviso;
- aver preso visione dell'Avviso e di approvarne senza riserva ogni contenuto;
- di essere consapevole che può anche non ricevere alcun incarico/contratto;
- di possedere titoli e competenze specifiche più adeguate a trattare i percorsi formativi scelti.

Dichiarazione di insussistenza di incompatibilità

- di non trovarsi in nessuna delle condizioni di incompatibilità previste dalle Disposizioni e Istruzioni per l'attuazione delle iniziative cofinanziate dai Fondi Strutturali europei 2014/2020, in particolare di:
- di non essere collegato, né come socio né come titolare, alla ditta che ha partecipato e vinto la gara di appalto.
- di non essere parente o affine entro il quarto grado del legale rappresentante dell'Istituto e di altro personale che ha preso parte alla predisposizione del bando di reclutamento, alla comparazione dei curricula degli astanti e alla stesura delle graduatorie dei candidati.

Come previsto dall'Avviso, allega:

- ***copia di un documento di identità valido;***
- ***Curriculum Vitae in formato europeo con indicati i riferimenti dei titoli valutati;***
- ***Proposta progettuale;***
- ***Tabella di autovalutazione (all. 2 o 2a).***

Dichiara, inoltre:

- di conoscere e saper usare la piattaforma on line "Gestione Programmazione Unitaria - GPU"
- di conoscere e di accettare le seguenti condizioni:

- a. Partecipare, su esplicito invito del Dirigente, alle riunioni di organizzazione del lavoro per fornire e/o ricevere informazioni utili ad ottimizzare lo svolgimento delle attività;
- b. Concorrere alla definizione della programmazione didattica delle attività ed alla definizione dei test di valutazione della stessa;
- c. Concorrere alla scelta del materiale didattico o predisporre apposite dispense di supporto all'attività didattica;
- d. Concorrere, nella misura prevista dagli appositi regolamenti, alla registrazione delle informazioni riguardanti le attività svolte in aula e la valutazione delle stesse sulla piattaforma ministeriale per la gestione dei progetti;
- e. Svolgere le attività didattiche nei Plessi dell'Istituto;
- f. Redigere e consegnare, a fine attività, su apposito modello, la relazione sul lavoro svolto.

Elegge come domicilio per le comunicazioni relative alla selezione:

La propria residenza

altro domicilio: _____

Informativa ex art. 13 D.Lgs. n.196/2003 e ex art. 13 del Regolamento Europeo 2016/679, per il trattamento dei dati personali dei dipendenti

Il/la sottoscritto/a con la presente, ai sensi degli articoli 13 e 23 del D.Lgs. 196/2003 (di seguito indicato come "Codice Privacy") e successive modificazioni ed integrazioni,

AUTORIZZA

L'Istituto **I.C. Moro – Don Tonino Bello** al trattamento, anche con l'ausilio di mezzi informatici e telematici, dei dati personali forniti dal sottoscritto; prende inoltre atto che, ai sensi del "Codice Privacy", titolare del trattamento dei dati è l'Istituto sopra citato e che il sottoscritto potrà esercitare, in qualunque momento, tutti i diritti di accesso ai propri dati personali previsti dall'art. 7 del "Codice Privacy" e dal Capo III del Regolamento (ivi inclusi, a titolo esemplificativo e non esaustivo, il diritto di ottenere la conferma dell'esistenza degli stessi, conoscerne il contenuto e le finalità e modalità di trattamento, verificarne l'esattezza, richiedere eventuali integrazioni, modifiche e/o la cancellazione, nonché l'opposizione al trattamento degli stessi).

Data _____

Firma _____

Allegato 2 scheda di autovalutazione Codice progetto **10.2.2A-FDRPOC-PU-2022-355** - Titolo progetto:
“Crescere Digital...Mente”

Griglia valutazione AVVISO DI SELEZIONE PERSONALE

TUTOR

	Tabella di valutazione	Punteggio	Punteggio a cura candidato	Punteggio a cura Ufficio
1	Laurea vecchio ordinamento oppure magistrale/specialistica nuovo ordinamento	Punti 5 per votazione fino a 80 Punti 7 per votazione da 81 a 95 Punti 9 per votazione da 96 a 100 Punti 12 per votazione da 101 a 105 Punti 16 per votazione da 106 a 110 Punti 20 per votazione 110 e lode		
2	Diploma Magistrale/specialistica (si valuta un solo titolo con il punteggio maggiore)	Punti 8		
3	Iscrizione ad Albi Professionali	Punti 4		
4	Dottorato di ricerca	Punti 4 a dottorato fino ad un massimo di 8 punti		
5	Master di I e II livello Master congruente con la tematica del modulo formativo, conseguito presso Università in Italia o all'estero (durata minima di un anno)	Punti 2 per ogni master fino ad un massimo di 8 punti		
6	Corso di perfezionamento post-laurea conseguito presso università italiane o straniere	Punti 4 per ogni corso di durata annuale Fino ad un massimo di 8 punti		
7	Abilitazione all'insegnamento	Punti 4 per ogni titolo fino ad un massimo di punti 8		
8	Pregresse esperienze in Docenza/Tutoraggio PON	Punti 2 fino ad un massimo di 10 progetti		
9	Certificazioni informatiche ECDL – EUCIP- EIPASS-PEKIT	n.2 per ogni certificazione fino ad un massimo di 6 punti		
10	Conoscenza e uso della piattaforma GPU dichiarata nel curriculum, in relazione ad attività documentate di Tutor/Esperto/ referente per la valutazione in Progetti PON-POR	Punti 2 per ogni attività fino ad un massimo di 12 punti		
Totali				

Data _____

Firma _____

Allegato 2a scheda di autovalutazione Codice progetto **10.2.2A-FDRPOC-PU-2022-355** - Titolo progetto: **“Crescere Digital...Mente”**

Griglia valutazione AVVISO DI SELEZIONE PERSONALE

ESPERTO

	Tabella di valutazione	Punteggio	Punteggio a cura candidato	Punteggio a cura Ufficio
1	Laurea vecchio ordinamento oppure magistrale/specialistica nuovo ordinamento TITOLO ACCESSO	Punti 5 per votazione fino a 80 Punti 7 per votazione da 81 a 95 Punti 9 per votazione da 96 a 100 Punti 12 per votazione 101 a 105 Punti 16 per votazione 106 a 110 Punti 20 per votazione 110 e lode		
2	Altra laurea diversa dal titolo di accesso	Punti 6		
3	Iscrizione ad Albi Professionali	Punti 4		
4	Dottorato di ricerca	Punti 4 a dottorato fino ad un massimo di 8 punti		
5	Master di I e II livello Master congruente con la tematica del modulo formativo, conseguito presso Università in Italia o all'estero (durata minima di un anno)	Punti 2 per ogni master fino ad un massimo di 8 punti		
6	Corso di perfezionamento post-laurea conseguito presso università italiane o straniere	Punti 2 per ogni corso di durata annuale Fino ad un massimo di 6 punti		
7	Abilitazione all'insegnamento	Punti 4 per ogni titolo fino ad un massimo di punti 8		
8	Pregresse esperienze in Docenza/Tutoraggio PON	Punti 2 fino ad un massimo di 10 progetti		
9	Certificazioni informatiche ECDL – EUCIP- EIPASS-PEKIT	n.2 per ogni certificazione fino ad un massimo di 6 punti		
10	Certificazioni specifiche in ambito: - making 3D; - Robotica educativa.	Punti 3 per ogni certificazione fino ad un massimo di 9 punti		
11	Conoscenza e uso della piattaforma GPU dichiarata nel curriculum, in relazione ad attività documentate di Tutor/Esperto/ referente per la valutazione in Progetti PON-POR	Punti 2 per ogni attività fino ad un massimo di 12 punti		
12	PROPOSTA PROGETTUALE - descrizione delle metodologie che si intendono impiegare - fasi del progetto - modalità di verifica e valutazione - descrizione delle modalità di	Massimo 20 punti	Riservato all'Istituzione	p._____ p._____ p._____ p._____

	documentazione delle attività e del prodotto finale - innovatività ed originalità del percorso proposto		Scolastica	P. _____ Tot. _____
Totali				

Data _____

Firma _____