



**ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE**  
**SCUOLE DELL'INFANZIA, PRIMARIE E SECONDARIE DI I GRADO**  
**Via Gramsci, 37 - 47035 GAMBETTOLA (FC) Tel. 0547 657874 Fax: 0547 56771**  
 Codice Meccanografico: FOIC81500Q - Codice Fiscale: 90041230401  
 E-mail: [foic81500q@istruzione.it](mailto:foic81500q@istruzione.it); [foic81500q@pec.istruzione.it](mailto:foic81500q@pec.istruzione.it)  
 Sito Scuola: [www.scuolegambettola.edu.it](http://www.scuolegambettola.edu.it)

|                     |                                    |
|---------------------|------------------------------------|
| CUP D97I17000390007 | Progetto 10.2.2A-FdRPOC-EM-2018-44 |
|---------------------|------------------------------------|

Prot. n. vedi segnatura di protocollo

Gambettola, 04 dicembre 2019

**AVVISO PUBBLICO SELEZIONE PERSONALE INTERNO  
 PER IL RECLUTAMENTO DI ESPERTI E TUTOR**

Per la realizzazione del Progetto PON Per la Scuola – FSE –Competenze di base  
 AS 2019/2020 – CODICE PROGETTO 10.2.2A-FdRPOC-EM-2018-44

**Titolo: Pensiero computazionale e creatività digitale - Togli la ruggine dal Web**

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

- VISTO il Decreto Legislativo 30 marzo 2001, n. 165 recante “Norme generali sull’ordinamento del lavoro alle dipendenze della Amministrazioni Pubbliche” e ss.mm.ii;
- VISTO il DPR 275/99, concernente norme in materia di autonomia delle istituzioni scolastiche;
- VISTO L’Avviso pubblico 2669 del 03/03/2017 nell’ambito dei Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale “Per la scuola, competenze e ambienti per l’apprendimento” 2014-2020. Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE) Obiettivo specifico 10.2. Azione 10.2.2. Sottoazione 10.2.2A “Competenze di base.
- VISTA la candidatura relativa all’avviso pubblico prot. n. 2669 del 03/03/2017 per il progetto denominato “Pensiero Computazionale e Creatività digitale” sottotitolo “Togli la ruggine dal Web” che prevede la realizzazione di n. 5 moduli e che mira a sviluppare competenze digitali, implementare il pensiero computazionale e ad educare all’utilizzo positivo dei social network e che lo stesso è stato approvato dal Collegio Docenti in data 28 aprile 2017 e dal Consiglio di Istituto in data 28 aprile 2017;
- VISTA la nota del MIUR prot. n. AOODGEFID 25954 del 26/09/2018, riguardante la pubblicazione delle graduatorie definitive dei progetti valutati ammissibili e coerenti con i criteri di selezione indicati nel precedente avviso;
- VISTA l’autorizzazione concessa dalla Direzione Generale per interventi in materia di edilizia scolastica, per la gestione dei fondi strutturali per l’istruzione e per l’innovazione digitale – Uff. IV del MIUR con nota prot. AOODGEFID/28232 del 30/10/2018 ha comunicato che è stato autorizzato il progetto dal titolo “Pensiero Computazionale e Creatività digitale” – sottotitolo “Togli la ruggine dal Web” – proposto da questa Istituzione Scolastica per un importo pari a Euro 24.993,60;
- 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;
- VISTA la nota AOODGEFID 35926 del 21.09.2017, ad oggetto “Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale “Per la scuola, competenze e ambienti per l’apprendimento” 2014 – 2020 – Nota Prot. AOODGEFID\34815 del 02/08/2017. Errata corrige”;

**Firmato digitalmente da ANGELINI FRANCESCA**

- VISTA la nota AOODGEFID 38115 del 18.12.2017, contenente chiarimenti e approfondimenti per l'attuazione dei progetti a valere sul FSE;
- VISTI i Regolamenti UE e tutta la normativa di riferimento per la realizzazione del suddetto progetto;
- VISTA la delibera del Consiglio di Istituto n. 86 del 20/11/2018 relativa all'assunzione nel programma annuale 2018 del finanziamento del PON FSE di cui al presente avviso, autorizzandone le spese nel limite fissato dai relativi piani finanziari, per l'importo complessivo di Euro 24.993,60;
- VISTE le schede dei costi per singolo modulo;
- VISTO il D.I. n. 129 del 2018 "Regolamento concernente le Istruzioni generali sulla gestione amministrativo-contabile delle istituzioni scolastiche";
- VISTO il Regolamento per la Disciplina per gli incarichi agli Esperti Interni e/o Esterni approvato dal Consiglio d'Istituto nella riunione del 20/11/2018;
- 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. AOODGEFIS\34815 del 02/08/2017;

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:

| <b>Titolo modulo e Attività</b>   | <b>Ore</b> | <b>Allievi</b>                              | <b>Finanziamento modulo</b>  | <b>Figura Professionale</b>   | <b>Titolo di accesso richiesto</b>        |
|---|------------|---|--|---|---|
| <b>AVVICINARSI AL CODING PER DIVENTARE PROTAGONISTI ATTIVI DELLA TECNOLOGIA</b>                           | 30         | N. 25 Allievi scuola Secondaria di I° grado | Tutor € 30,00/ora<br>omnicomprensivo<br>= € 900,00<br><br>Esperto € 70,00/ora<br>omnicomprensivo<br>= € 2.100,00 | n. 1 Tutor<br><br>n. 1 Esperto di:<br>- coding per la didattica nella scuola primaria,<br>- didattica laboratoriale,<br>- digital story telling | Diploma di scuola secondaria di II grado. |
| <b>IMPARARE A PROGRAMMARE NON SERVE SOLO A CREARE FUTURI PROGRAMMATO RI (DI CUI PURE C'E' BISOGNO...)</b> | 30         | N. 20 Allievi scuola Secondaria di I° grado | Tutor € 30,00/ora<br>omnicomprensivo<br>= € 900,00<br><br>Esperto € 70,00/ora<br>omnicomprensivo<br>= € 2.100,00 | n. 1 Tutor<br><br>n. 1 Esperto di:<br>- basi della programmazione ad oggetti<br>- robotica educativa,<br>- didattica                            | Diploma di scuola secondaria di II grado. |

Firmato digitalmente da ANGELINI FRANCESCA

|   |    |   |  |  |   |
|---|----|---|--|--|---|
|   |    |   |  | laboratoriale,<br>- cooperative learning,<br>- digital story telling   |   |
| <b>IMPARARE A PROGRAMMARE APRE LA MENTE</b> | 30 | N. 24 Allievi scuola Secondaria di I° grado | Tutor € 30,00/ora<br>omnicomprensivo<br>= € 900,00<br><br>Esperto € 70,00/ora<br>omnicomprensivo<br>= € 2.100,00 | n. 1 Tutor<br><br>n. 1 Esperto<br>- basi della programmazione ad oggetti<br>- sviluppo app per smartphone,<br>- didattica laboratoriale,<br>- cooperative learning,<br>- digital story telling | Diploma di scuola secondaria di II grado. |

Per i 3 percorsi formativi richiesti, in caso di carenza di candidature, si potrà procedere all'affidamento di più incarichi ad un unico soggetto.

**Art. 2 – Obiettivi formativi dei moduli ed attività previste**

| Titolo modulo attività   | Obiettivi/finalità   |
|--|--|
| <b>AVVICINARSI AL CODING PER DIVENTARE PROTAGONISTI ATTIVI DELLA TECNOLOGIA</b>                          | - Introdurre alcuni bambini della scuola primaria alle basi della programmazione (Coding) responsabilizzando gli alunni della scuola secondari di I grado che faranno loro da tutor<br>Laboratorio:<br>- basi della programmazione a blocchi e della programmazione a oggetti<br>- attività di tutoraggio con i bambini della primaria che parteciperanno al progetto<br>- realizzazione di un documento multimediale (foto e video) per raccontare le esperienze vissute nel corso  |
| <b>IMPARARE A PROGRAMMARE NON SERVE SOLO A CREARE FUTURI PROGRAMMATORI (DI CUI PURE C'E' BISOGNO...)</b> | - Avviare l'attività incentrata sull'utilizzo della programmazione a blocchi.<br>- Progettare e realizzare un robot che svolga alcune semplici funzioni.<br>Laboratorio:<br>- basi della programmazione a blocchi e della programmazione a oggetti<br>- introduzione alla robotica educativa<br>- realizzazione di un robot utilizzando il kit di Lego Mindstorm<br>- programmazione del robot realizzato con il kit di Lego Mindstorm<br>- realizzazione di un documento multimediale (foto e video) per raccontare le esperienze vissute nel corso |
| <b>IMPARARE A PROGRAMMARE APRE LA MENTE</b>  | - Avviare l'attività incentrata sull'utilizzo della programmazione a blocchi.<br>- Introdurre gli alunni ai primi rudimenti della programmazione per poi passare ad utilizzare linguaggi più completi, sempre a blocchi, e ad eventi come App Inventor.  |

Firmato digitalmente da ANGELINI FRANCESCA

|  |  |
|--|--|
|  | <p>Laboratorio:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- basi della programmazione a blocchi e della programmazione a oggetti</li> <li>- lingua inglese utilizzata nei linguaggi di programmazione</li> <li>- progettazione e realizzazione di una app per smartphone</li> <li>- realizzazione di un documento multimediale (foto e video) per raccontare le esperienze vissute nel corso</li> </ul> |
|--|--|

### Art. 3 – 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. Inserire 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, o quant'altro richiesto.

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 e di adeguata documentazione di memoria dell'esperienza.

**Firmato digitalmente da ANGELINI FRANCESCA**

#### **Art. 4 – 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**.

#### **Art. 5 – Periodo di svolgimento delle attività ed assegnazione dell'incarico**

I moduli verranno svolti, presumibilmente, **a partire dal 07 gennaio 2020** e dovranno essere completati **entro il 30 GIUGNO 2020**. Lo svolgimento dei moduli dovrà necessariamente essere in ORARIO EXTRA-SCOLASTICO, come da indicazioni presenti all'Art. 1, salvo eccezioni dovute ad esigenze specifiche condivise con L'Istituto Comprensivo.

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. 6 – Modalità e termini di partecipazione**

L'istanza di partecipazione, **redatta ESCLUSIVAMENTE sugli appositi modelli (All. 1–istanza di partecipazione; All. 2–scheda di autovalutazione)** reperibili sul sito web dell'Istituto all'indirizzo [www.scuolegambettola.edu.it](http://www.scuolegambettola.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 [foic81500q@pec.istruzione.it](mailto:foic81500q@pec.istruzione.it).

La domanda dovrà pervenire **entro e non oltre le ore 11.00 del giorno 12/12/2019**.

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 CODICE 10.2.2A-FdRPOC-EM-2018-44 - (Competenze di base) Titolo: "Pensiero computazionale e creatività digitale - Togli la ruggine dal Web"**". 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 e-mail.

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 tabella dell'allegato 2:

E deve essere corredata da:

- Curriculum vitae, secondo il modello europeo, sia in formato cartaceo che digitale, sul quale siano riportati dettagliatamente per sezione i titoli previsti nella Griglia Valutazione Titoli;
- Dichiarazione di veridicità delle dichiarazioni rese;
- Dichiarazione eventuale conoscenza e uso della piattaforma on line "Gestione Programmazione Unitaria - GPU";
- Dichiarazione di insussistenza di incompatibilità.

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

- Partecipare, su esplicito invito del Dirigente Scolastico, 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.

**Firmato digitalmente da ANGELINI FRANCESCA**

**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. 7. 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).

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 [www.scuolegambettola.edu.it](http://www.scuolegambettola.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 ed, eventualmente, apporterà le modifiche in fase di pubblicazione della graduatoria definitiva.

La graduatoria provvisoria sarà pubblicata sul sito web della Scuola [www.scuolegambettola.edu.it](http://www.scuolegambettola.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.

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

- Sorteggio

#### **Art. 8. 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 - Compenso orario lordo omnicomprensivo**

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.ssa **Francesca Angelini**.

Il presente bando viene pubblicato sul sito web della Scuola [www.scuolegambettola.edu.it](http://www.scuolegambettola.edu.it), nell'apposita sez. di "Pubblicità Legale – Albo on-line".

IL DIRIGENTE SCOLASTICO  
Dott.ssa Francesca Angelini

**Firmato digitalmente da ANGELINI FRANCESCA**

**Firmato digitalmente da ANGELINI FRANCESCA**





**Allegato 1 istanza di partecipazione**

**AL DIRIGENTE SCOLASTICO  
Dell'Istituto Comprensivo di Gambettola**

**Oggetto: DOMANDA DI PARTECIPAZIONE PER LA SELEZIONE INTERNA DI TUTOR ED ESPERTO** “Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale “Per la scuola, competenze e ambienti per l’apprendimento” 2014-2020. Avviso pubblico 2669 del 03/03/2017. Progetto autorizzato con nota prot. AOODGEFID/28232 del 30/10/2018 dal MIUR - dal titolo “Pensiero Computazionale e Creatività digitale” sottotitolo “Togli la ruggine dal Web” – codice 10.2.2A-FdRPOC-EM-2018-44 - importo finanziato pari a Euro **24.993,60**;

Il/La sottoscritto/a

|                 |  |
|-----------------|--|
| COGNOME         | <input type="text"/>   |
| NOME            | <input type="text"/>   |
| CODICE FISCALE  | <input type="text"/>   |
| DATA DI NASCITA | <input type="text"/> / <input type="text"/> / <input type="text"/> |
| LUOGO DI        | <input type="text"/>   |
| PROVINCIA       | <input type="text"/>   |
| COMUNE DI       | <input type="text"/>   |
| PROVINCIA       | <input type="text"/>   |
| VIA/PIAZZA/CORS | <input type="text"/> N. <input type="text"/>                       |
| CAP             | <input type="text"/>   |
| TELEFONO        | <input type="text"/>   |
| E-MAIL          | <input type="text"/>   |

SCRIVERE ANCHE E-MAIL IN STAMPATELLO

TITOLO DI STUDIO

DIPLOMA DI SCUOLA SECONDARIA SUPERIORE \_\_\_\_\_

**CHIEDE di essere ammesso/a alla procedura di selezione di cui all'oggetto e di essere inserito/a nella graduatoria di:**

**Firmato digitalmente da ANGELINI FRANCESCA**



Esperto

Tutor

per le attività del PON FSE dal titolo titolo “Pensiero Computazionale e Creatività digitale” sottotitolo “Togli la ruggine dal Web” – codice 10.2.2A-FdRPOC-EM-2018-44 nel/i seguente/i Modulo/i

|                          | Titolo modulo e Attività   |   | Codice progetto           |
|--------------------------|--|---|---------------------------|
| <input type="checkbox"/> | <p><b>AVVICINARSI AL CODING PER DIVENTARE PROTAGONISTI ATTIVI DELLA TECNOLOGIA</b></p> <p><b>Periodo:</b><br/>dal 07/01 al 06/06/2020<br/><b>orario:</b><br/>dalle 13.30 alle 16.30</p>                          | <p><b>ESPERTO</b></p> <p><input type="checkbox"/> n.30 ore Esperto di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- coding per la didattica nella scuola primaria,</li> <li>- didattica laboratoriale,</li> <li>- digital story telling</li> </ul>  | 10.2.2A-FdRPOC-EM-2018-44 |
| <input type="checkbox"/> | <p><b>IMPARARE A PROGRAMMARE NON SERVE SOLO A CREARE FUTURI PROGRAMMATORI (DI CUI PURE C'E' BISOGNO...)</b></p> <p><b>Periodo:</b><br/>dal 07/01 al 06/06/2020<br/><b>orario:</b><br/>dalle 13.30 alle 16.30</p> | <p><b>ESPERTO</b></p> <p><input type="checkbox"/> n.30 ore Esperto di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- basi della programmazione ad oggetti</li> <li>- robotica educativa,</li> <li>- didattica laboratoriale,</li> <li>- cooperative learning,</li> <li>- digital story telling</li> </ul>          | 10.2.2A-FdRPOC-EM-2018-44 |
| <input type="checkbox"/> | <p><b>IMPARARE A PROGRAMMARE APRE LA MENTE</b></p> <p><b>Periodo:</b><br/>dal 07/01 al 06/06/2020<br/><b>orario:</b><br/>dalle 13.30 alle 16.30</p>  | <p><b>ESPERTO</b></p> <p><input type="checkbox"/> n.30 ore Esperto di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- basi della programmazione ad oggetti</li> <li>- sviluppo app per smartphone,</li> <li>- didattica laboratoriale,</li> <li>- cooperative learning,</li> <li>- digital story telling</li> </ul> | 10.2.2A-FdRPOC-EM-2018-44 |

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;

Firmato digitalmente da ANGELINI FRANCESCA

- 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.

Dichiara, inoltre:

- di conoscere e saper usare la piattaforma on line "Gestione Programmazione Unitaria - GPU"
- di conoscere e di accettare le seguenti condizioni:
  - o Partecipare, su esplicito invito del Dirigente/Animatore Digitale, alle riunioni di organizzazione del lavoro per fornire e/o ricevere informazioni utili ad ottimizzare lo svolgimento delle attività;
  - o Concorrere alla definizione della programmazione didattica delle attività ed alla definizione dei test di valutazione della stessa;
  - o Concorrere alla scelta del materiale didattico o predisporre apposite dispense di supporto all'attività didattica;
  - o 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;
  - o Svolgere le attività didattiche nei Plessi dell'Istituto;
  - o 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: \_\_\_\_\_

Come previsto dall'Avviso, allega:

**1) Tabella di autovalutazione (allegato 2);**

**2) Curriculum Vitae in formato europeo con indicati i riferimenti dei titoli valutati di cui all'allegato 2;**

**3) Copia di un documento di identità in corso di validità.**

**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 **Comprensivo di Gambettola** 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

**Firmato digitalmente da ANGELINI FRANCESCA**

Firma \_\_\_\_\_



**Allegato 2 scheda di autovalutazione**

**Titolo progetto: Pensiero Computazionale e Creatività digitale” sottotitolo “Togli la ruggine dal Web”**

**Codice progetto 10.2.2A-FdRPOC-EM-2018-44 (Competenze di base)**

**Griglia valutazione  
AVVISO DI SELEZIONE PERSONALE  
 TUTOR       ESPERTO**

**TUTOR**

|   | <b>Tabella di valutazione</b>  | <b>Punteggio</b>  | <b>Punteggio a cura candidato</b> | <b>Punteggio a cura Ufficio</b> |
|---|--|---|-----------------------------------|---------------------------------|
| 1 | Laurea specialistica in informatica  | Punti 5 per votazione fino a 80<br>Punti 7 per votazione da 81 a 95<br>Punti 9 per votazione da 96 a 100<br>Punti 12 per votazione 101 a 105<br>Punti 14 per votazione da 106 a 110<br>Punti 16 per votazione uguale a 110 e lode |                                   |                                 |
| 2 | Altra laurea diversa   | Punti 4   |                                   |                                 |
| 3 | Dottorato di ricerca   | Punti 4 a dottorato fino ad un massimo di 8 punti   |                                   |                                 |
| 4 | Master di I e II livello<br>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   |                                   |                                 |
| 5 | Corso di perfezionamento post-laurea conseguito presso università italiane o straniere coerente con la tipologia di intervento                                     | Punti 2 per ogni corso di durata semestrale<br>Punti 4 per ogni corso di durata annuale<br>Fino ad un massimo di 8 punti  |                                   |                                 |
| 6 | Abilitazione all'insegnamento  | Punti 4 per ogni titolo fino ad un massimo di punti 8   |                                   |                                 |

**Firmato digitalmente da ANGELINI FRANCESCA**

|               |   |   |  |  |
|---------------|---|---|--|--|
| 7             | Pregresse esperienze in Docenza/Tutoraggio PON  | Punti 2 fino ad un massimo di 10 progetti                                   |  |  |
| 8             | Conoscenza e uso della piattaforma GPU dichiarata nel curriculum, in relazione ad attività documentate <b>di Tutor/Esperto/ referente per la valutazione</b> in Progetti <b>PON-POR</b> | Punti 2 per ogni attività fino ad un massimo di 12 punti                    |  |  |
| 9             | Corsi di formazione nell'ambito del Piano Nazionale Scuola Digitale   | Punti 2 per corsi di almeno 10 ore fino ad un massimo di 10 punti           |  |  |
| 10            | Esperienze professionali specifiche e coerenti con la tipologia di intervento   | Punti 4 per ogni esperienza di almeno 6 mesi fino ad un massimo di 16 punti |  |  |
| <b>Totali</b> |   |   |  |  |

Data \_\_\_\_\_

Firma \_\_\_\_\_

**ESPERTO**

|               | <b>Tabella di valutazione</b>   | <b>Punteggio</b>  | <b>Punteggio a cura candidato</b> | <b>Punteggio a cura Ufficio</b> |
|---------------|---|---|-----------------------------------|---------------------------------|
| 1             | Laurea specialistica in informatica   | Punti 5 per votazione fino a 80<br>Punti 7 per votazione da 81 a 95<br>Punti 9 per votazione da 96 a 100<br>Punti 12 per votazione 101 a 105<br>Punti 14 per votazione da 106 a 110<br>Punti 16 per votazione uguale a 110 e lode |                                   |                                 |
| 2             | Altra laurea diversa  | Punti 4   |                                   |                                 |
| 3             | Dottorato di ricerca  | Punti 4 a dottorato fino ad un massimo di 8 punti   |                                   |                                 |
| 4             | Master di I e II livello<br>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   |                                   |                                 |
| 5             | Corso di perfezionamento post-laurea conseguito presso università italiane o straniere coerente con la tipologia di intervento  | Punti 2 per ogni corso di durata semestrale<br>Punti 4 per ogni corso di durata annuale<br>Fino ad un massimo di 8 punti  |                                   |                                 |
| 6             | Abilitazione all'insegnamento   | Punti 4 per ogni titolo fino ad un massimo di 8 punti   |                                   |                                 |
| 7             | Pregresse esperienze in Docenza/Tutoraggio PON  | Punti 2 fino ad un massimo di 10 progetti   |                                   |                                 |
| 8             | Conoscenza e uso della piattaforma GPU dichiarata nel curriculum, in relazione ad attività documentate <b>di Tutor/Esperto/ referente per la valutazione</b> in Progetti <b>PON-POR</b> | Punti 2 per ogni attività fino ad un massimo di 12 punti  |                                   |                                 |
| 9             | Corsi di formazione nell'ambito del Piano Nazionale Scuola Digitale   | Punti 2 per corsi di almeno 10 ore fino ad un massimo di 10 punti   |                                   |                                 |
| 10            | Esperienze professionali specifiche e coerenti con la tipologia di intervento   | Punti 4 per ogni esperienza di almeno 6 mesi fino ad un massimo di 16 punti   |                                   |                                 |
| <b>Totali</b> |   |   |                                   |                                 |

**Firmato digitalmente da ANGELINI FRANCESCA**

Data \_\_\_\_\_

Firma \_\_\_\_\_

**Firmato digitalmente da ANGELINI FRANCESCA**