



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)

## ISTITUTO COMPRENSIVO

Infanzia – Primaria - Secondaria I° grado

Via Martiri della Libertà n. 10 12033 MORETTA (CN) Tel. e Fax. 0172/94214

E\_mail: [cnic83100e@istruzione.it](mailto:cnic83100e@istruzione.it) Pec: [cnic83100e@pec.istruzione.it](mailto:cnic83100e@pec.istruzione.it)

Sito web: [www.istitutocomprensivomoretta.gov.it](http://www.istitutocomprensivomoretta.gov.it) c.f.: 94033100044

Prot. n. 102 /4.1.b.

Moretta, 10/01/2019

### OGGETTO:

Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale “Per la scuola, competenze e ambienti per l’apprendimento” 2014-2020. Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE).

Obiettivo Specifico 10.2 Miglioramento delle competenze chiave degli allievi- Azione 10.2.2. Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base - sottoazione 10.2.2A Competenze di base.

Avviso pubblico prot. n. AOODGEFID/2669 del 03 marzo 2017 per lo sviluppo del pensiero logico e computazionale, della creatività digitale e delle competenze di “cittadinanza digitale” a supporto dell’offerta formativa.

Progetto 10.2.2A-FdRPOC-PI-2018-154 – CUP: C67I17000590007

**Avviso per la selezione degli esperti, tutor e referente per la valutazione**

### II DIRIGENTE SCOLASTICO

- VISTO il Decreto Legislativo 30 Marzo 2001, n. 165 recante “Norme generali sull’ordinamento del lavoro alle dipendenze delle Amministrazioni Pubbliche” e ss.mm.ii.;
- VISTO il Decreto Interministeriale 1° febbraio 2001 n.44, concernente “Regolamento concernente le istruzioni generali sulla gestione amministrativo-contabile delle istituzioni scolastiche”,
- VISTO il DPR 275/99 concernente norme in materia di autonomia delle istituzioni scolastiche;
- VISTO i Regolamenti (UE) n. 1303/2013 recanti disposizioni comuni sui Fondi strutturali e di investimento europei, il Regolamento (UE) n. 1301/2013 relativo al Fondo Europeo di Sviluppo Regionale e il Regolamento (UE) n. 1304/2013 relativo al Fondo Sociale Europeo;
- VISTO il Regolamento di Istituto per la disciplina degli incarichi e dei contratti di prestazione d’opera con esperti interni ed esterni del 28/02/2018
- VISTO il bando PON FSE prot. n. AOODGEFID/2669 del 03 marzo 2017 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 Miglioramento delle competenze chiave degli allievi- Azione 10.2.2. Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base - sottoazione 10.2.2A Competenze di base. Avviso pubblico per lo sviluppo del pensiero logico e computazionale, della creatività digitale e delle competenze di “cittadinanza digitale” a supporto dell’offerta formativa.
- VISTA la delibera n. 41 del Collegio Docenti del 16/03/2017 riguardante l’adesione al progetto PON/FSE per per lo sviluppo del pensiero logico e computazionale, della creatività digitale e delle competenze di “cittadinanza digitale” a supporto dell’offerta formativa;
- VISTA la delibera del Consiglio di Istituto n.65 del 15/03/2017 di approvazione dell’adesione al progetto PON/FSE per per lo sviluppo del pensiero logico e computazionale, della creatività digitale e delle competenze di “cittadinanza digitale” a supporto dell’offerta formativa;
- VISTA l’autorizzazione MIUR prot. n . AOODGEFID/28238 del 30/10/2018 di approvazione del Progetto 10.2.2A-FdRPOC-PI-2018-154 del PON – Programma Operativo Nazionale “Per la scuola, competenze e ambienti per l’apprendimento” 2014-2020 e relativo finanziamento;

- VISTO** il Decreto del 30/11/2018 prot. n. 6416/4.1.b. di assunzione in bilancio nel Programma Annuale 2018 nel quale è inserito il Progetto autorizzato e finanziato per € 24.993,60
- VISTE** le disposizioni e istruzioni per l'attuazione delle iniziative cofinanziate dai Fondi Strutturali Europei 2014-2020 nota prot. AOODGEFID n. 1498 del 09.02.2018
- PREMESSO** che per l'attuazione del Progetto è necessario avvalersi di figure di elevato profilo professionale aventi competenze specifiche nei vari percorsi costituenti l'azione formativa;
- RILEVATA** la necessità di individuare le figure di esperti, tutor, referente per la valutazione per la realizzazione del progetto di cui all'oggetto, in particolare per i primi 2 moduli che, come indicato nella lettera di autorizzazione, dovranno essere realizzati e certificati su SIF entro il 30/09/2019 ;

#### EMANA

Il presente avviso pubblico, per titoli comparativi, per la selezione ed il reclutamento di n. 2 Tutor, n.2 Esperti, e n. 1 Referente per la Valutazione per le attività inerenti le azioni di formazione previste nel progetto Pon FSE "Gioca pensando" 10.2.2A-FdRPOC-PI-2018-154, rivolto a:

**tutto il personale (Docenti/ATA) incaricato a tempo determinato o indeterminato in servizio nell'a.s. 2018/2019 presso l'IC Moretta che non abbia presentato e non presenterà domanda di mobilità e che non sia soprannumerario,**

#### ARTICOLO 1

**Si selezioneranno le figure di tutor, esperti e referente per la valutazione per i seguenti moduli:**

| Sottoazione | Codice identificativo progetto | Titolo progetto   | Destinatari                        | Tempi attuazione       | Numero di ore |
|-------------|--------------------------------|---|------------------------------------|------------------------|---------------|
| 10.2.2A     | 10.2.2A-FdRPOC-PI-2018-154     | Competenze di cittadinanza digitale:<br>Cittadini digitali                                      | 18 allievi della scuola secondaria | Febbraio / Maggio 2019 | 30            |
| 10.2.2A     | 10.2.2A-FdRPOC-PI-2018-154     | Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale:<br>Gli attrezzi del musicista | 20 allievi della scuola secondaria | Febbraio / Maggio 2019 | 30            |

#### CITTADINI DIGITALI

Il corso verrà articolato intorno alla definizione di "competenza digitale", partendo da essa e analizzandola nelle sue differenti componenti. Per quanto riguarda la disciplina "informatica" in senso stretto: come funzionano i dispositivi pc/tablet/smartphone (differenza tra sistema operativo e applicazione, backup, memorie di massa esterne - USB...); cosa si intende per informatica (concetto di elaborazione delle informazioni, parallelismo con nostro cervello); differenze tra software con licenza e software libero. Per quanto riguarda i dati e le informazioni: valutazione autorevolezza dei siti; riconoscimento delle mail "pericolose" (phishing, shoulder surfing, pretexting...); come funzionano i motori di ricerca (algoritmi alla base di Google...). Per quanto riguarda la valenza delle tecnologie: aspetti positivi delle tecnologie (velocizzazione del lavoro, condivisione delle idee, comunicazione istantanea, democraticità delle risorse...); il WEB buono (tutto ciò di bello e positivo che abbiamo grazie all'avvento di internet). Per quanto riguarda le proprie responsabilità e la legislazione: uso consapevole dei social (cosa/come/quando/perché pubblicare immagini e pensieri); normativa vigente per i responsabili di crimini informatici; tutela della libertà personale e degli altri (cyberbullismo...).

Obiettivi del modulo:

- saper esplorare ed affrontare in modo flessibile situazioni tecnologiche nuove;
- saper analizzare, selezionare e valutare criticamente dati e informazioni;
- nel sapersi avvalere del potenziale delle tecnologie per la rappresentazione e soluzione di problemi e per la costruzione condivisa e collaborativa della conoscenza;
- sapere lavorare in gruppo per raggiungere una meta comune o condivisa;
- imparare a condividere con in compagni;
- imparare per tentativi e strategie;
- saper esprimere le proprie idee ai compagni;

- imparare a padroneggiare la complessità;
- acquisire la consapevolezza delle responsabilità personali, del confine tra sé e gli altri e del rispetto dei diritti/doveri reciproci.

Metodologie e strumenti: utilizzo piattaforma Google drive; apprendimento cooperativo tra pari e attività di laboratorio in modalità costruttivista nell'ambiente degli Atelier Creativi della scuola.

Verifica e valutazione: la valutazione degli allievi potrà basarsi ad esempio sulla creazione di un blog, oppure sulla progettazione di mini-conferenze rivolte ad altri studenti e/o ai genitori, o ancora sulla creazione di un gioco basato sulle regole di buon comportamento sul web; utilizzo sondaggi di gradimento nelle varie fasi.

### GLI ATTREZZI DEL MUSICISTA

Il laboratorio ha il duplice obiettivo di avvicinare i ragazzi alla musica d'insieme e pratica orchestrale studiando le tecniche base di arrangiamento e, in una seconda fase, la sperimentazione della registrazione digitale in studio per la realizzazione di un inno della scuola.

Dopo una prima verifica dei livelli musicali di partenza dei ragazzi sul proprio strumento, le parti strumentali verranno adattate in base all'organico strumentale in fase laboratoriale mediante l'utilizzo di software di videoscrittura musicale.

Seguirà lo studio delle parti dell'inno a sezioni orchestrali e successivamente con prove d'insieme di tutta l'orchestra. I ragazzi saranno, quindi, pronti per affrontare l'esperienza di studio di registrazione, imparando ad utilizzare software dedicati e apprendendo le tecniche specifiche per la ripresa audio professionale.

L'inno della scuola verrà quindi suonato e registrato dai ragazzi, sia nelle parti "live" che nelle sequenze programmate in digitale. Seguirà l'editing audio post-ripresa con finalizzazione di mastering per la realizzazione del supporto digitale contenente l'audio del brano interamente realizzato in laboratorio.

Gli obiettivi didattico/formativi che si prefigge questo modulo sono i seguenti:

- Sviluppare la capacità di lavorare in modo collaborativo alla realizzazione di un progetto condiviso.
- Imparare a svolgere un'attività didattica che preveda l'acquisizione di competenze teoriche utilizzabili concretamente.
- Sviluppare il senso critico e la capacità di analizzare i risultati del proprio lavoro
- Conoscere e utilizzare alcuni software e tecnologie innovative per realizzare attività e strumenti finalizzati alla produzione, elaborazione e registrazione del suono e della musica.

I contenuti del modulo sono stati selezionati e saranno realizzati in raccordo con le attività svolte nelle ore di Musica. Questo per far sì che il progetto non risulti un'esperienza fine a se stessa ma costituisca un'occasione di approfondimento e rielaborazione di contenuti già presenti nella programmazione didattica.

Gli alunni verranno quindi avvicinati alla conoscenza e all'utilizzo di software musicali quali Musescore (per realizzare spartiti) e Audacity (per registrare ed editare tracce audio).

I risultati attesi sono essenzialmente il raggiungimento una maggiore consapevolezza dei processi logici-cognitivi presenti in qualsiasi attività didattica; un maggior grado di coinvolgimento ed interessamento nello svolgimento di attività che non si limitino ad una fruizione passiva della musica ma li coinvolgano direttamente nella progettazione e realizzazione di esperienze musicali significative.

La metodologia prevalente sarà di tipo laboratoriale, con alcune lezioni dedicate alla conoscenza teorico-pratica dei software e delle attrezzature utilizzate.

Verrà inoltre creata una classe virtuale (sulla piattaforma Google Classroom) per condividere materiali, documentare esperienze, inviare e ricevere feedback dagli alunni, effettuare sondaggi per monitorare l'andamento del progetto durante le varie fasi di realizzazione.

Le modalità di verifica saranno basate sulla valutazione oggettiva (ma anche soggettiva) dei lavori realizzati dagli alunni, dall'impegno dimostrato e dal loro grado di coinvolgimento nelle varie fasi del progetto.

### La figura del referente per la valutazione, oltre ai moduli sopracitati, riguarderà anche i seguenti moduli:

| Sottoazione | Codice identificativo progetto | Titolo progetto   | Destinatari                        | Tempi attuazione | Numero di ore |
|-------------|--------------------------------|---|------------------------------------|------------------|---------------|
| 10.2.2A     | 10.2.2A-FdRPOC-PI-2018-154     | Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: Pensiero computazionale e internet delle cose | 18 allievi della scuola secondaria | Da definire      | 30            |
| 10.2.2A     | 10.2.2A-FdRPOC-PI-2018-154     | Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: Avventura nel mondo del Coding                | 20 allievi della scuola secondaria | Da definire      | 30            |

|         |                            |   |                                    |             |    |
|---------|----------------------------|---|------------------------------------|-------------|----|
| 10.2.2A | 10.2.2A-FdRPOC-PI-2018-154 | Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: Interdisciplinarietà didattica e scacchistica | 20 allievi della scuola secondaria | Da definire | 30 |
|---------|----------------------------|---|------------------------------------|-------------|----|

### **PENSIERO COMPUTAZIONALE E INTERNET DELLE COSE**

Partendo da esempi tratti dal mondo reale, gli allievi sperimenteranno attività basate sui concetti base del pensiero computazionale e del pensiero creativo, per risolvere situazioni problematiche. Si potrà partire dallo smembramento del problema in sotto-problemi, per passare a scrivere delle regole di funzionamento (anche attraverso diagrammi di flusso) per arrivare alla progettazione e trascrizione di semplici istruzioni, che potranno poi essere scritte in un software di programmazione (per esempio con Scratch). Il gruppo parteciperà all'evento "Ora del codice" e a quello della "Settimana europea del codice", pubblicando e pubblicizzando i propri elaborati. In una fase successiva si potrà progettare e realizzare un videogioco. Superati questi primi livelli, sarà interessante progettare e realizzare una gestione automatizzata di un'esperienza in laboratorio di scienze (per esempio controllare il tasso di umidità di alcune piante): l'utilizzo di schede programmabili microcontroller, già utilizzate nell'ambito del progetto PNSD Atelier creativi, permetterà agli allievi di fare semplici esperienze di robotica educativa, animando, programmando e controllando attraverso sensori l'attività svolta in laboratorio di scienze.

Obiettivi didattici:

- creare e rappresentare diagrammi di flusso;
- saper scrivere istruzioni in forma sequenziale;
- saper generalizzare facendo uso di schemi ricorrenti;
- saper scomporre un problema in sotto-problemi;
- saper scrivere un semplice programma;
- comprendere i principi informatici alla base delle nuove tecnologie ed imparare a personalizzarli.

Obiettivi formativi:

- sapere lavorare in gruppo per raggiungere una meta comune o condivisa;
- imparare a condividere con i compagni;
- imparare per tentativi e strategie;
- saper esprimere le proprie idee ai compagni;
- imparare a padroneggiare la complessità;
- sviluppare la creatività digitale.

Il progetto verrà realizzato utilizzando le seguenti metodologie:

- attività laboratoriali basate sul learning by doing;
- apprendimento cooperativo tra pari;
- didattica per problemi e basata sull'edutainment.

L'apprendimento degli allievi durante il percorso sarà verificato attraverso brevi sondaggi iniziali, a metà percorso e a conclusione. Inoltre il prodotto finale (l'artefatto cognitivo) e il suo funzionamento reale sarà elemento fondamentale di valutazione e di auto-valutazione per gli allievi stessi.

### **AVVENTURA NEL MONDO DEL CODING**

I bambini impareranno a scomporre i problemi grandi in problemi piccoli, a cercare modelli, a creare piani passo dopo passo e a pensare.

Si partirà dalle storie tratte dal libro: "Hello Ruby" di Linda Liukas della Erikson, il libro suddiviso in 10 capitoli, parla di una breve storia ambientata nel mondo di Ruby, una bambina che pressapoco ha la stessa età degli alunni coinvolti nel progetto. Ogni lettura è associata ad una serie di esercizi basati sul gioco e sulla creatività.

In un secondo momento si utilizzeranno i giochi che il libro offre on line e si passerà ad utilizzare Scratch che permette lo sviluppo di programmi in modo semplice. Come termine per il primo anno sempre con l'utilizzo di Scratch si creeranno storie interattive per poi condividere i programmi realizzati attraverso il Web. Per il secondo anno si utilizzeranno i robot della Lego da programmare, partendo prima però dai mattoncini normali e dalla costruzione di oggetti di vario tipo.

A fine anno i bambini dovranno eseguire un lavoro a piccolo gruppo e creare una breve storia, che verrà pubblicato sul Web. Verrà considerata valida se conterrà dei fumetti, se avrà una linea logica, se saranno utilizzati degli sprite con il disegno e tratti da internet e se i personaggi utilizzati effettueranno dei movimenti.

### **INTERDISCIPLINARITA' DIDATTICA E SCACCHISTICA**

Attraverso il gioco degli scacchi si può promuovere la consapevolezza del proprio modo di apprendere, la concentrazione e l'attenzione, al fine di "imparare ad imparare", riconoscere le difficoltà, gli errori e le strategie per superarli: tutte le competenze necessarie a rendere l'alunno capace di sviluppare autonomia nello studio.

Ai bambini verranno presentate attività che hanno come riferimento il contesto scacchistico ma legate anche alle diverse discipline scolastiche, e che pongono in rilievo l'utilizzo di diverse forme di intelligenza. Mentre il bambino impara a giocare, sperimenta anche l'utilizzo di diversi linguaggi e rafforza l'aspetto metacognitivo. Infine, per ampliare le capacità informatiche, potrà essere utilizzato un software scacchistico per l'apprendimento delle regole di base del gioco, coinvolgendo i ragazzi in un percorso a tappe interattivo.

Obiettivi:

- Sviluppare il senso di riflessione e il senso critico rispetto alle esperienze di apprendimento e insegnamento vissute;
- Rintracciare collegamenti tra le diverse discipline;
- Prevedere strategie diverse per la risoluzione di un problema;
- Trasporre i riferimenti topologici dallo spazio della scacchiera alla realtà;
- Apprendere concetti matematici (perimetro, area, diagonali, frazioni) utilizzando la scacchiera;
- Potenziare le abilità informatiche attraverso l'interazione con un software scacchistico.

## ARTICOLO 2

### REQUISITI DI AMMISSIONE E CRITERI DI SELEZIONE

Potrà presentare la propria candidatura tutto il personale (Docenti/ATA) incaricato a tempo determinato o indeterminato in servizio nell'a.s. 2018/2019 presso l'IC Moretta che non abbia presentato e non presenterà domanda di mobilità e che non sia soprannumerario, in possesso dei requisiti richiesti.

- Congruenza dei titoli culturali e professionali con le attività del progetto;
- Comprovate esperienze professionali e formative della stessa tipologia dei percorsi richiesti;

## ARTICOLO 3

### CRITERI DI VALUTAZIONE DEI TITOLI

| TITOLI /ESPERIENZA  | PUNTI                                |
|---|--------------------------------------|
| Diploma di istruzione secondaria superiore  | Punti 5                              |
| Laurea Magistrale o Specialistica o Laurea vecchio ordinamento Quadriennale o Quinquennale  | Punti 20                             |
| Master, corsi di perfezionamento o specializzazione relativi al settore richiesto   | Punti 5                              |
| Certificazione informatica riconosciuta o altra certificazione inerente il tipo di progetto   | 5 per certificazione                 |
| Corsi di formazione/aggiornamento presso Enti Formatori Pubblici o riconosciuti   | 0,50 per ciascun corso (Max 5 punti) |
| Per ogni incarico in progetti PON, PNSD, PNFD, esclusivamente inerente la figura professionale richiesta, in relazione all'attività da effettuare (escluso l'anno in corso) | 1 (Max 10 punti)                     |
| Incarico di Funzione Strumentale  | 2 punti per anno (Max 10 punti)      |
| Esperienza di docenza nel settore di pertinenza   | 2 punti per anno (Max 10 punti)      |
| Esperienza in progetti nel settore di pertinenza  | 1 punti per anno (Max 10 punti)      |

Per la selezione della figura di referente per la valutazione verranno inoltre valutati i seguenti titoli:

| TITOLI /ESPERIENZA  | PUNTI                        |
|---|------------------------------|
| Referente di progetti scolastici                                    | Punti 5 (per ogni progetto)  |
| Esperienza nei processi di valutazione e autovalutazione d'Istituto | Punti 10 (per ogni incarico) |

Per la selezione delle figure di tutor ed esperti verranno inoltre valutati i seguenti titoli:

| TITOLI /ESPERIENZA   | PUNTI                              |
|--|------------------------------------|
| Qualifica di compositore SIAE  | Punti 30                           |
| Pubblicazione di testi didattici musicali                            | Punti 20 (per ogni pubblicazione)  |
| Pubblicazione di composizioni  | Punti 20 (per ogni pubblicazione)  |
| Esperienze di musica live  | Punti 25                           |
| Qualifica di autore SIAE   | Punti 20                           |
| Esperienza di formatore didattico di educazione musicale per docenti | Punti 10 (per ogni esperienza)     |
| Esperienza di formatore didattico di coding per docenti              | Punti 10 (per ogni esperienza)     |
| Esperienza lavorativa in qualità di programmatore                    | Punti 10 (per ogni anno)           |
| Qualifica di esaminatore per certificazioni informatiche             | Punti 10 (per ogni certificazione) |

#### ARTICOLO 4

#### PRINCIPALI COMPITI DEGLI ESPERTI, DEI TUTOR, DEL REFERENTE PER LA VALUTAZIONE DEI SINGOLI MODULI

##### REFERENTE PER LA VALUTAZIONE

###### Compiti connessi all'incarico:

Cooperare con DS, DSGA, tutor ed esperti al fine di garantire la fattibilità di tutte le attività e il rispetto della temporizzazione prefissata, degli spazi, delle strutture, degli strumenti.

Garantire, di concerto con Tutor ed Esperti di ciascun percorso di formazione, la presenza di momenti di valutazione secondo le diverse esigenze.

Coordinare le iniziative di valutazione garantendo lo scambio e la circolazione dei risultati.

Predisporre strumenti per monitorare i risultati dell'intervento e registrare, per ciascun destinatario, il livello raggiunto rispetto all'indicatore di risultato prescelto.

Raccogliere dati osservativi sull'efficacia degli interventi, sul miglioramento delle competenze professionali dei destinatari, offrendo un feedback utile all'autovalutazione dei risultati raggiunti.

Raccogliere dati osservativi sul processo che l'azione formativa attiva sui destinatari e, indirettamente, sui livelli di performance dell'amministrazione.

##### ESPERTO

###### Compiti connessi all'incarico:

L'esperto è un operatore della formazione, ha il compito di realizzare le attività formative ed è responsabile del processo di apprendimento finalizzato a migliorare le conoscenze, le competenze e le abilità specifiche dei partecipanti.

L'esperto formatore organizza l'offerta formativa sulla base di un'analisi dei livelli di partenza dei destinatari e coerentemente con le finalità, i tempi e le risorse disponibili. Ha il compito di accertarsi dei requisiti richiesti in ingresso ai partecipanti ed approfondire la conoscenza dei singoli allievi, al fine di modulare il proprio intervento e ottenere i massimi risultati formativi.

L'esperto è incaricato di realizzare l'offerta didattica, rispondendo ai diversi bisogni di formazione dei corsisti e lavorando sulle competenze dei partecipanti. Il suo compito principale, dunque, è lo svolgimento pratico delle azioni formative, in presenza o, ove previsto dallo specifico avviso, a distanza, per le quali elabora dettagliatamente contenuti e modalità specifiche (lezioni classiche in aula, attività laboratoriali, ricerche, esercitazioni, lavoro di gruppo, studio di casi, simulazioni, formazione a distanza, e così via). Si occupa, altresì, della verifica degli obiettivi stabiliti in fase di progettazione. Sulla base del programma definito, l'esperto articola le varie fasi e i tempi dell'apprendimento, definendo l'organizzazione e la scansione di ogni modulo formativo.

Nella fase di realizzazione, l'esperto gestisce il gruppo e i singoli, in aula o in altra sede, attuando il programma stabilito per raggiungere gli obiettivi formativi. Il suo intervento deve essere flessibile e può subire rielaborazioni in corso d'opera, in base agli esiti della valutazione in itinere.

Partecipa anche all'elaborazione delle valutazioni, in itinere e finali, delle diverse attività nonché del/dei, modulo/moduli riferiti al suo incarico. Gli strumenti e i metodi di verifica dei risultati sono stabiliti nella pianificazione dei corsi, l'esperto può eventualmente introdurre ulteriori dispositivi di accertamento delle competenze/conoscenze acquisite. La partecipazione alle riunioni relative al modulo di sua competenza, la predisposizione del materiale didattico da utilizzare in sede di formazione è parte integrante del suo contratto/incarico.

E' richiesta una preparazione nelle materie specifiche ma anche nelle tecniche di comunicazione e d'insegnamento. Deve conoscere le modalità per trasmettere le proprie conoscenze agli utenti del corso e le metodologie specifiche per la valutazione del processo di apprendimento. Fondamentali risultano le capacità di gestione dei rapporti interpersonali e dei meccanismi di conduzione di gruppi e dell'aula.

L'esperto deve saper creare ambienti favorevoli all'auto-apprendimento e al collaborative learning. È necessario che sappia motivare gli allievi e sappia trasmettere la voglia e la volontà di apprendere. L'adesione dell'allievo al processo formativo è, infatti, condizione fondamentale per il buon esito dello stesso. Il ruolo dell'esperto comporta un continuo aggiornamento dei contenuti didattici e un'attenzione alle evoluzioni in materia di strategia e metodologie d'insegnamento.

## **TUTOR**

### **Compiti connessi all'incarico:**

Il tutor facilita i processi di apprendimento degli allievi e collabora con gli esperti nella conduzione delle attività formative; è indispensabile che sia in possesso di titoli e di specifica competenza relativa ai contenuti del modulo.

Il Tutor, in particolare:

- predispone, in collaborazione con l'esperto, una programmazione dettagliata dei contenuti del progetto, che deve essere suddiviso in moduli corrispondenti a segmenti disciplinari e competenze da acquisire;
- cura la completa iscrizione dei destinatari in GPU, dove specifica le date del calendario delle lezioni, scarica il foglio firme ufficiale giornaliero e provvede alla raccolta di tutte le firme dei partecipanti, compresa la propria e quella dell'esperto;
- accerta l'avvenuta compilazione dell'anagrafica dei corsisti e degli strumenti di monitoraggio e di avvio in caso di modulo rivolto ad adulti (ad es. personale docente), compila direttamente l'anagrafica dei corsisti, acquisendo le informazioni necessarie unitamente alla liberatoria per il trattamento dei dati, nonché gli strumenti di monitoraggio e di avvio in caso di modulo rivolto agli allievi;
- cura in tempo reale il registro delle presenze in GPU, monitorando la riduzione dei partecipanti soprattutto in relazione al numero previsto;
- cura il monitoraggio fisico del corso, contattando gli alunni in caso di assenza ingiustificata;
- mantiene il contatto con i Consigli di Classe di appartenenza dei corsisti per monitorare la ricaduta dell'intervento sul curricolare anche utilizzando gli strumenti di monitoraggio previsti in GPU;
- svolge compiti di coordinamento fra le diverse risorse umane che partecipano all'azione e compiti di collegamento generale con la didattica istituzionale;
- partecipa con gli esperti alla valutazione/certificazione degli esiti formativi degli allievi. La partecipazione alle riunioni relative al modulo di sua competenza è parte integrante del suo incarico.

## **ARTICOLO 5**

### **DOMANDA DI AMMISSIONE, MODALITA' DI VALUTAZIONE DELLA CANDIDATURE**

1. Le domande di partecipazione alla selezione, debitamente sottoscritte, redatte conformemente agli allegati A e B, con DOCUMENTO DI IDENTITÀ in corso di validità, dovranno pervenire :

➤ in busta chiusa, a mezzo posta con lettera Raccomandata, o consegnata in segreteria con dicitura "Raccomandata a mano"

➤ tramite posta certificata [CNIC83100E@pec.istruzione.it](mailto:CNIC83100E@pec.istruzione.it) entro e non oltre le ore 08.00 del 18/01/2019, a questo istituto comprensivo. All'esterno della busta contenente la domanda, o sulla pagina iniziale della mail è necessario specificare "Candidatura PON", l'incarico e il titolo del MODULO per cui si concorre.

Le attività formative inizieranno nel mese di febbraio 2019 e si concluderanno entro il 31 Maggio 2019.

Le condizioni di svolgimento dei corsi (sedi, orari etc.), che si terranno in orario pomeridiano ed extracurricolare, verranno stabilite da questo Istituto e dovranno essere accettate incondizionatamente dagli interessati.

2. La Commissione di valutazione è nominata dal Dirigente Scolastico, una volta verificata la consistenza numerica delle domande pervenute entro la scadenza del presente bando, ed è composta dal Dirigente Scolastico stesso, che la presiede, da un docente di Scuola Primaria, da un docente di Scuola Secondaria da un Assistente Amministrativo e dal Direttore dei Servizi Generali ed Amministrativi (o il suo sostituto) del medesimo Istituto.

3. La Commissione, provvederà all'apertura delle buste il 18/01/2019 alle ore 09,00 e attribuirà un punteggio globale dato dalla somma dei punteggi attribuito ai titoli culturali, professionali e di servizio dichiarati dai candidati, come elencati nell'articolo 2. La Commissione valuterà i titoli pertinenti al profilo richiesto tenendo unicamente conto di quanto autocertificato e/o autodichiarato dal candidato nel modello di candidatura di cui al presente avviso (All. A e B)

4. Ciascun docente potrà avanzare la propria candidatura per più moduli formativi.

5. La Commissione di valutazione procederà ad esaminare esclusivamente i titoli acquisiti e dichiarati, le esperienze professionali e i servizi già effettuati alla data di scadenza della presentazione delle domande di cui al presente Avviso.

6. Qualora i candidati idonei dovessero risultare in numero insufficiente a coprire gli incarichi per tutte le attività formative previste, verrà emanato ulteriore bando di selezione.

7. A parità di punteggio, verrà selezionato il candidato che abbia la più giovane età.

8. Gli incarichi saranno attribuiti anche in presenza di un solo curriculum, se pienamente rispondente ai requisiti richiesti nel presente bando. Non saranno prese in considerazione le candidature pervenute prima della data di pubblicazione del bando e/o successive alla data di scadenza dello stesso.

9. L'Amministrazione scolastica potrà comunicare a tutti i concorrenti di annullare, revocare, sospendere il bando sino all'aggiudicazione dello stesso senza che i concorrenti medesimi possano vantare alcuna pretesa al riguardo.

10. In caso di esaurimento o indisponibilità delle graduatorie, si procederà alla riapertura del bando.

11. La graduatoria provvisoria sarà resa pubblica con affissione all'albo e sul sito web dell'istituto presumibilmente il 18/01/2019. Avverso la graduatoria provvisoria è ammesso reclamo entro i 7 giorni successivi alla data di pubblicazione. Il Dirigente Scolastico provvede alla formazione della graduatoria di merito provvisoria, che diviene definitiva decorso il settimo giorno dalla data della pubblicazione della stessa nell'albo e sul sito web istituzionale della scuola. Decorso tale termine, viene data comunicazione al candidato vincitore, cui verrà affidato l'incarico mediante provvedimento del Dirigente.

In caso di mancata attivazione dei percorsi formativi in oggetto l'Istituto si riserva di non procedere agli affidamenti degli incarichi.

Ulteriori informazioni possono essere richieste presso la segreteria della scuola. Il presente bando viene pubblicizzato mediante:

-Affissione all'albo on line dell'Istituto

-Pubblicazione sul sito dell'ISTITUTO [www.istitutocomprensivomoretta.gov.it](http://www.istitutocomprensivomoretta.gov.it)

Per quanto non esplicitamente previsto nel presente bando, si applicano le disposizioni previste dal disciplinare relativo al conferimento dei contratti di prestazione d'opera.

## ARTICOLO 6

### MOTIVI DI INAMMISSIBILITA' ED ESCLUSIONE

#### 6.1 Motivi di inammissibilità

Sono causa di inammissibilità:

- domanda pervenuta in ritardo rispetto ai tempi indicati nel presente Bando;
- assenza della domanda di candidatura o di altra documentazione individuata come condizione di ammissibilità.

#### 6.2 Motivi di esclusione

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



- mancanza di firma autografa o digitale apposta sulla domanda, mancanza della fotocopia del documento;
- non certificata esperienza professionale per l'ambito di competenza indicato.

## **ARTICOLO 7**

### **CONDIZIONI CONTRATTUALI E FINANZIARIE**

L'attribuzione degli incarichi avverrà tramite lettere di incarico per il personale interno.

A fronte dell'attività svolta il compenso orario onnicomprensivo di qualsiasi onere fiscale, spese, IRAP ed accessori è fissato in € 70,00 per l'ESPERTO e in € 30,00 per il TUTOR.

Per il REFERENTE PER LA VALUTAZIONE il compenso orario è stabilito dalla tabella 5 (docenti) del CCNL di categoria attualmente in vigore.

Il compenso complessivo sarà corrisposto solo dopo l'effettiva erogazione dei fondi comunitari. Non saranno prese in considerazione eventuali richieste di interessi legali e/o oneri di alcun tipo per ritardi nei pagamenti indipendenti dalla volontà di questa Istituzione Scolastica.

La durata degli incarichi e dei contratti sarà determinata in funzione delle esigenze operative dell'Amministrazione beneficiaria e comunque dovrà svolgersi entro il 30/09/2019 per i tutor ed esperti ed entro il 30/09/2020 per il referente per la valutazione.

La determinazione del calendario, della scansione oraria e di ogni altro aspetto organizzativo rimane, per ragioni di armonizzazione dell'offerta formativa extrascolastica, nella sola disponibilità dell'Istituto Comprensivo di Moretta.

L'Istituto Comprensivo di Moretta prevede con il presente avviso l'adozione della clausola risolutiva espressa secondo cui lo stesso può recedere dal presente bando in tutto o in parte con il mutare dell'interesse pubblico che ne ha determinato il finanziamento. La remunerazione, comprensiva di tutte le trattenute di legge, sarà determinata a seconda delle attività da svolgere.

La percentuale prevista per la remunerazione non prevede un pagamento di tipo forfettario ma va correlata alle ore di servizio effettivamente prestato. L'effettuazione di tali ore dovrà essere dettagliatamente documentata.

Non sono previsti rimborsi per trasferte e spostamenti.

## **ARTICOLO 8**

### **RESPONSABILE DEL PROCEDIMENTO**

Ai sensi di quanto disposto dall'articolo 5 della legge 7 Agosto 1990, n. 241, e successive modificazioni, il responsabile unico del procedimento di cui al presente Avviso di selezione è il Dirigente Scolastico Prof.ssa Laura MARCHISIO.

## **ARTICOLO 9**

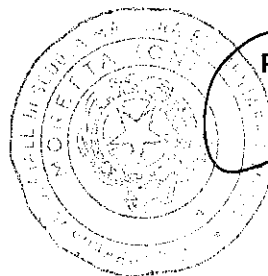
### **TRATTAMENTO DEI DATI PERSONALI**

I dati personali che saranno raccolti dall'istituzione scolastica a seguito del presente bando saranno trattati per i soli fini istituzionali e necessari all'attuazione del progetto e, comunque, nel pieno rispetto del GDPR del 25/05/2018

## **ARTICOLO 10**

### **PUBBLICITA'**

Il presente bando è pubblicato sul sito internet di questa Istituzione scolastica



La Dirigente Scolastica  
Prof.ssa Laura MARCHISIO

**Oggetto: Domanda di partecipazione alla selezione degli esperti, tutor e referente per la valutazione Progetto 10.2.2A-FdRPOC-PI-2018-154 per lo sviluppo del pensiero logico e computazionale, della creatività digitale e delle competenze di "cittadinanza digitale" a supporto dell'offerta formativa.**

Il/La sottoscritt \_\_\_\_\_  
nat\_\_ a \_\_\_\_\_ il \_\_\_\_\_  
e residente a \_\_\_\_\_  
in Via \_\_\_\_\_ N° \_\_\_\_\_ cap. \_\_\_\_\_ Prov. \_\_\_\_\_  
Status professionale \_\_\_\_\_ Codice Fiscale \_\_\_\_\_  
tel. \_\_\_\_\_ email \_\_\_\_\_ @ \_\_\_\_\_

CHIEDE

Di partecipare al bando, di cui all'oggetto, per l'attribuzione dell'incarico di:

REFERENTE PER LA VALUTAZIONE PER TUTTI I MODULI

TUTOR:

- modulo "Competenze di cittadinanza digitale: Cittadini digitali"
- modulo "Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: Gli attrezzi del musicista"

ESPERTO:

- modulo "Competenze di cittadinanza digitale: Cittadini digitali"
- modulo "Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: Gli attrezzi del musicista"

A tal fine allega:

Curriculum vitae in formato europeo ovvero vedi fascicolo personale  
Fotocopia del Documento di Identità  
Scheda riepilogativa titoli

\_\_\_ I \_\_\_ sottoscritt\_ si impegna a svolgere l'incarico senza riserve e secondo le indicazioni dell'Istituto proponente.

Moretta, \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_ Firma \_\_\_\_\_

\_\_\_ I \_\_\_ sottoscritt\_ autorizza codesto Istituto, per i soli fini istituzionali, al trattamento dei dati personali, nel pieno rispetto del GDPR del 25/05/2018

Moretta, \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_ Firma \_\_\_\_\_

Scheda riepilogativa titoli di \_\_\_\_\_  
(Cognome e nome)

| TITOLI /ESPERIENZA VALUTABILI   | TITOLI /ESPERIENZA POSSEDUTI | PUNTI | Riservato alla scuola |
|---|------------------------------|-------|-----------------------|
| Diploma di istruzione secondaria superiore  |                              |       |                       |
| Laurea Magistrale o Specialistica o Laurea vecchio ordinamento Quadriennale o Quinquennale  |                              |       |                       |
| Master, corsi di perfezionamento o specializzazione relativi al settore richiesto   |                              |       |                       |
| Certificazione informatica riconosciuta o altra certificazione inerente il tipo di progetto   |                              |       |                       |
| Corsi di formazione/aggiornamento presso Enti Formatori Pubblici o riconosciuti   |                              |       |                       |
| Per ogni incarico in progetti PON, PNSD, PNFD, esclusivamente inerente la figura professionale richiesta, in relazione all'attività da effettuare (escluso l'anno in corso) |                              |       |                       |
| Incarico di Funzione Strumentale  |                              |       |                       |
| Esperienza di docenza nel settore di pertinenza   |                              |       |                       |
| Esperienza in progetti nel settore di pertinenza  |                              |       |                       |

Per la selezione della figura di referente per la valutazione verranno inoltre valutati i seguenti titoli:

| TITOLI /ESPERIENZA  | TITOLI /ESPERIENZA POSSEDUTI | PUNTI | Riservato alla scuola |
|---|------------------------------|-------|-----------------------|
| Referente di progetti scolastici                                    |                              |       |                       |
| Esperienza nei processi di valutazione e autovalutazione d'Istituto |                              |       |                       |

Per la selezione delle figure di tutor ed esperti verranno inoltre valutati i seguenti titoli:

| TITOLI /ESPERIENZA                        | TITOLI /ESPERIENZA POSSEDUTI | PUNTI | Riservato alla scuola |
|---|------------------------------|-------|-----------------------|
| Qualifica di compositore SIAE             |                              |       |                       |
| Pubblicazione di testi didattici musicali |                              |       |                       |
| Pubblicazione di composizioni             |                              |       |                       |

|  |  |  |  |
|--|--|--|--|
| Esperienze di musica live  |  |  |  |
| Qualifica di autore SIAE   |  |  |  |
| Esperienza di formatore didattico di educazione musicale per docenti |  |  |  |
| Esperienza di formatore didattico di coding per docenti              |  |  |  |
| Esperienza lavorativa in qualità di programmatore                    |  |  |  |
| Qualifica di esaminatore per certificazioni informatiche             |  |  |  |

|                     |  |
|---------------------|--|
| <b>TOTALE PUNTI</b> |  |
|---------------------|--|

Moretta, \_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_

FIRMA \_\_\_\_\_