



FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della  
Ricerca

Istituto Comprensivo Statale

Scuola: Infanzia – Primaria- Secondaria I grado

**Diaz - Laterza**



Via Roma, 59 - 74014 - LATERZA (TA) - Tel. 099/8216127 – Cod. Mecc.: **TAIC84300A** - C.F.: **90214500739** -  
Sito web: [www.icdiazlaterza.gov.it](http://www.icdiazlaterza.gov.it) – Email: [taic84300a@istruzione.it](mailto:taic84300a@istruzione.it) – Pec: [taic84300a@pec.istruzione.it](mailto:taic84300a@pec.istruzione.it)

Codice CUP: D53I18000180006

Laterza, data protocollo

ISTITUTO COMPrensIVO - "DIAZ"-LATERZA  
Prot. 0001297 del 13/03/2019  
06-12 (Uscita)

- Albo on-line

[www.icdiazlaterza.gov.it](http://www.icdiazlaterza.gov.it)

OGGETTO: AVVISO PUBBLICO SELEZIONE PERSONALE INTERNO PER IL RECLUTAMENTO DI TUTOR E REFERENTE PER LA VALUTAZIONE PER LA REALIZZAZIONE DEL Progetto PON/FSE 10.2.2A-FSEPON-PU-2018-592 –  
Titolo: **“PENSIERO COMPUTAZIONALE E CITTADINANZA DIGITALE”**

### IL DIRIGENTE SCOLASTICO

- VISTA** la nota prot. AOODGEFID/2669 del 03/03/2017 Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale “Per la scuola, competenze e ambienti per l’apprendimento” 2014-2020. **Avviso pubblico per “lo sviluppo del pensiero computazionale, della creatività digitale e delle competenze di cittadinanza digitale”** Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE). Obiettivo specifico 10.2 – Miglioramento delle competenze chiave degli allievi. Azione 10.2.2 – sottoazione 10.2.2A “Competenze di base”;
- VISTA** la candidatura di questa scuola n. 41855 di questa istituzione scolastica;
- VISTA** la nota prot. AOODGEFID/28250 del 30/10/2018 con la quale la 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 ha comunicato che è stato autorizzato il progetto “PENSIERO COMPUTAZIONALE E CITTADINANZA DIGITALE” – codice 10.2.2A-FSEPON-PU-2018-592, proposto da questa Istituzione Scolastica per un importo pari a Euro 24.993,60;
- VISTA** la delibera del Consiglio di Istituto n. 15 del 30/10/2018, 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 di € 24.993,60;
- VISTO** il Programma Annuale 2019 approvato dal C.d.I. il 27/02/2019;
- VISTO** il D.I. n. 129 del 28/08/2018 "Regolamento recante istruzioni generali sulla gestione amministrativo-contabile delle istituzioni scolastiche”;
- 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;
- VISTO** il D.P.R. N° 275/99, Regolamento dell’autonomia;
- 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 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 MIUR 38115 del 18.12.2017 che fornisce ulteriori chiarimenti sulle figure coinvolte nell’intervento;
- VISTO** il proprio Regolamento per la disciplina degli incarichi al Personale interno ed esperti

**E M A N A**

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

- a) N. 1 Referente per la valutazione per l'intero percorso formativo del progetto
- b) N. 5 Tutor (1 tutor per modulo formativo)

**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>N.</b>	<b>Titolo modulo</b>	<b>n. ore</b>	<b>Obiettivi</b>	<b>Allievi</b>
Gruppo 1	1	Competenze digitale e di cittadinanza 1	30	<i>Sviluppo di competenze e abilità utili non solo dal punto di vista tecnologico-matematico ma anche da quello della risoluzione dei problemi, della creatività, del lavoro di gruppo</i>	20 alunni scuola primaria
	2	Competenze digitale e di cittadinanza 2	30	<i>Stimolare la creatività e la produzione digitale, l'educazione all'uso di nuovi linguaggi del digitale, ai nuovi modelli di lavoro e produzione, alle potenzialità del making, della robotica e Internet delle cose.</i>	20 alunni scuola sec. primo grado
	3	Competenze digitale e di cittadinanza 3	30	<i>Sviluppo di competenze e abilità utili non solo dal punto di vista tecnologico-matematico ma anche da quello della risoluzione dei problemi, della creatività, del lavoro di gruppo</i>	20 alunni scuola sec. primo grado
Gruppo 2	4	Pensiero Logico & Coding 1	30	<i>Sviluppare le competenze collegate all'informatica, il pensiero computazionale attraverso tecnologie digitali</i>	16 alunni scuola primaria
	5	Pensiero Logico & Coding 3	30	<i>Sviluppare le competenze collegate all'informatica, il pensiero computazionale attraverso tecnologie digitali</i>	20 alunni scuola primaria

**Descrizione dei moduli**

Il modulo formativo n. 1 "**Competenze digitali e di cittadinanza 1**" è rivolto agli studenti della scuola primaria.

Il progetto è finalizzato a favorire il successo formativo e globale di ogni alunno con interventi mirati allo sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale, senza trascurare la formazione di cittadinanza digitale.

Il percorso intende promuovere negli studenti le attitudini creative, la capacità di comunicazione, cooperazione e lavoro di gruppo. Si propone di favorire l'apprendimento di un metodo per ragionare e sperimentare il mondo. La creazione di un percorso interdisciplinare permetterà di sfruttare attivamente e consapevolmente le tecnologie di comunicazione, consentirà anche di migliorare l'apprendimento usando la robotica (è previsto l'uso di un kit lego, schede didattiche, pc).

Il progetto si pone come obiettivi

- la valorizzazione dei talenti;
- il potenziamento delle capacità di attenzione, di concentrazione e di memoria;
- la partecipazione attiva con contributi personali, alla capacità di reperire, organizzare, utilizzare informazioni da fonti diverse per assolvere un determinato compito;
- la conoscenza di concetti informatici anche in unplugged;
- consapevolezza delle norme che regolano i Diritti della Rete;
- uso positivo e consapevole dei media (whatsapp, internet, facebook, you tube), anche per il contrasto all'utilizzo di linguaggi violenti, alla diffusione del cyberbullismo, alle discriminazioni;
- sviluppo di competenze e abilità utili non solo dal punto di vista tecnologico-matematico ma anche da quello della risoluzione dei problemi, della creatività, del lavoro di gruppo;

Il progetto mira, altresì, all'acquisizione di competenze trasversali:

- Utilizzare il linguaggio e i metodi propri della matematica per organizzare e valutare adeguatamente informazioni;
- Utilizzare le strategie del pensiero razionale negli aspetti dialettici e algoritmici per affrontare situazioni problematiche, elaborando opportune soluzioni;

- Utilizzare strumenti di comunicazione visiva e multimediale, anche con riferimento agli strumenti tecnici della comunicazione in rete;
- Utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento disciplinare;
- Agire in modo autonomo e responsabile, conoscendo e osservando regole e norme;
- Collaborare e partecipare comprendendo i diversi punti di vista delle persone;
- Migliorare le abilità di studio;

Contenuti:

- modelli computazionali;
- modelli e algoritmi;
- linguaggio di programmazione per la descrizione di dati e algoritmi;
- calcolo mentale;
- riuso del codice;
- regole dei social e della rete;

METODOLOGIE:

Si useranno metodologie e strategie di: Tutoring, Peer-education, Flipped classroom, Cooperative learning, Learning by doing and by creating; uso della piattaforma Generazioni connesse.

Risultati attesi:

- Innalzamento dei livelli delle competenze chiave;
- Innalzamento dei livelli di competenza per migliorare i risultati INVALSI;
- La partecipazione a olimpiadi di problem solving, coding;
- Integrazione di tecnologie e contenuti digitali nella didattica;

Modalità di verifica e valutazione:

Saranno utilizzate verifiche e prove strutturate e non:

- esercitazioni al computer;
- verifiche delle procedure di utilizzare algoritmi e diagrammi;
- verificare le capacità logiche di risolvere situazioni problematiche;

I moduli formativi n. 2 "**Competenze digitali e di cittadinanza 2**" e n. 3 "**Competenze digitali e di cittadinanza 3**" è rivolto agli studenti della scuola secondaria di primo grado.

Il progetto è finalizzato a favorire il successo formativo e globale di ogni alunno con interventi mirati allo sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale, senza trascurare la formazione di cittadinanza digitale.

Il progetto si pone come obiettivi

- la valorizzazione dei talenti;
- il potenziamento delle capacità di attenzione, di concentrazione e di memoria;
- la partecipazione attiva con contributi personali, alla capacità di reperire, organizzare, utilizzare informazioni da fonti diverse per assolvere un determinato compito;
- la conoscenza di concetti informatici come ciclo, ripetizione, costruito logico di se/altrimenti, anche in unplugged;
- consapevolezza delle norme che regolano i Diritti della Rete;
- uso positivo e consapevole dei media (whatsapp, internet, facebook, you tube), anche per il contrasto all'utilizzo di linguaggi violenti, alla diffusione del cyberbullismo, alle discriminazioni. Si tornerà a chiedere la collaborazione della polizia postale che, in passato, ha incontrato ragazzi e famiglie dell'I.C. Diaz;
- sviluppo di competenze e abilità utili non solo dal punto di vista tecnologico–matematico ma anche da quello della risoluzione dei problemi, della creatività, del lavoro di gruppo (è previsto l'uso di un kit STEM);

Nel modulo troveranno spazio attività per stimolare la creatività e la produzione digitale, l'educazione all'uso dei nuovi linguaggi del digitale, ai nuovi modelli di lavoro e produzione, alle potenzialità del making, della robotica e Internet delle cose.

Il progetto mira, altresì, all'acquisizione di competenze trasversali:

- Utilizzare il linguaggio e i metodi propri della matematica per organizzare e valutare adeguatamente informazioni qualitative e quantitative;
- Utilizzare le strategie del pensiero razionale negli aspetti dialettici e algoritmici per affrontare situazioni problematiche, elaborando opportune soluzioni;
- Utilizzare strumenti di comunicazione visiva e multimediale, anche con riferimento agli strumenti tecnici della comunicazione in rete;

- Utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento disciplinare;
- Agire in modo autonomo e responsabile, conoscendo e osservando regole e norme;
- Collaborare e partecipare comprendendo i diversi punti di vista delle persone;
- Organizzare il proprio apprendimento;
- Potenziare le abilità di studio;

#### Contenuti

- modelli computazionali;
- modelli e algoritmi;
- linguaggio di programmazione per la descrizione di dati e algoritmi;
- calcolo mentale;
- riuso del codice
- regole dei social e della rete;

#### METODOLOGIE:

Si useranno metodologie e strategie di: Tutoring, Peer-education, Flipped classroom, Cooperative learning, Learning by doing and by creating; uso della piattaforma Generazioni connesse.

#### Risultati attesi:

- Innalzamento dei livelli delle competenze chiave;
- Innalzamento dei livelli di competenza per migliorare i risultati INVALSI;
- La partecipazione a olimpiadi di problem solving, coding;
- Integrazione di tecnologie e contenuti digitali nella didattica;

#### Modalità di verifica e valutazione:

Saranno utilizzate verifiche e prove strutturate e non:

- esercitazioni al computer;
- verifiche delle procedure di utilizzare algoritmi e diagrammi;
- verificare le capacità logiche di risolvere situazioni problematiche;

I moduli formativi n. 4 "**Pensiero Logico & Coding 3**" e n. 5 "**Pensiero Logico & Coding 1**" è rivolto agli studenti della scuola primaria.

Attraverso attività che introducono alla programmazione ed al codice, gli studenti impareranno i concetti di base del pensiero logico e ad esprimersi creando animazioni mediante il linguaggio visuale Scratch.

Le attività, progettate in sinergia con le attività curricolari e a supporto dell'apprendimento, utilizzeranno il coding per lo sviluppo del Pensiero Computazionale e per imparare i rudimenti del linguaggio informatico. Il presupposto è che imparare a programmare dovrebbe essere divertente, stimolante e dovrebbe contribuire ad aprire la mente, dando ai bambini una forma mentis tale da consentire loro di affrontare problemi complessi quando saranno più grandi.

I bambini, avvicinandosi al coding, infatti, diventeranno soggetti attivi della tecnologia con risultati immediati; è ragionevole pensare che sarà possibile ad esempio, creare, in una sola lezione, un piccolo videogioco funzionante con Scratch, o creare uno storytelling.

Nel "linguaggio delle cose" si imparerà giocando, partendo dalle istruzioni per mettere in sequenza blocchi di mattoncini: avanti, dietro, su, giù. Ogni blocco sarà un'azione più o meno complessa e più le difficoltà aumenteranno, più ci si avvicinerà al codice informatico che anima le applicazioni e i software che siamo abituati a usare. In sostanza, i bambini scopriranno cosa c'è al di là degli oggetti che fanno parte della loro vita: computer, smartphone, tablet, console per i videogiochi. Si tratterà di apprenderne il funzionamento e far capire ai bambini che in ogni prodotto smart c'è un microprocessore da programmare e animare.

Il Modulo si svolgerà in orario non coincidente con le attività curricolari.

#### Obiettivi:

- sviluppare le competenze collegate all'informatica;
- sviluppare il pensiero computazionale rafforzando la capacità di analisi e risoluzione dei problemi, sia attraverso tecnologie digitali sia attraverso attività unplugged, per stimolare un'interazione creativa tra digitale e manuale, anche attraverso esperienze di making, robotica educativa e IoT
- sviluppare un apprendimento collaborativo tra studenti e insegnanti;
- organizzare un percorso pluridisciplinare digitale coerente e significativo;
- consolidare le abilità di osservazione di una procedura;

#### Metodologie:

I percorsi saranno strutturati in modo da promuovere la relazione tra discipline, sfruttando la natura trasversale delle competenze digitali. La proposta si rivolgerà ai bambini di scuola primaria e si inserisce in una progettazione verticale con gli altri moduli. Centrale sarà l'apprendimento attraverso la pratica e in situazioni concrete, valorizzando lo spirito d'iniziativa per affrontare in maniera motivante e coinvolgente lo

sviluppo del pensiero logico e computazionale, della creatività digitale e delle competenze di cittadinanza digitale.

Saranno utilizzati vari strumenti: Programma il futuro, code.org, Scratch, Cody e Roby per fare coding unplugged, Cody Way per applicare il coding a un contesto reale. Il modulo si fonderà su attività e contenuti diversificati:

- Brain storming con gli studenti;
- Introduzione al Coding (interazione con la matematica, storia, geografia, tecnologia);
- Attività di robotica creativa;
- Attività di making;
- Algoritmi;

Risultati attesi

- Riduzione insoddisfazione degli studenti;
- Promuovere il successo scolastico colmando i gap formativi presenti negli studenti;
- Costruzione di migliori rapporti con i pari e con gli adulti;
- Recupero della spontaneità creativa dell'alunno;
- Promuovere la motivazione allo studio;
- Valorizzare le competenze;
- Rafforzare l'autostima degli alunni;
- Scoprire e valorizzare nuove potenzialità personali;
- Promuovere una maggiore partecipazione attiva dei genitori alla vita scolastica;

La verifica e la valutazione avverrà tramite l'osservazione diretta dell'operatività di ogni partecipante durante gli incontri, mediante quiz articolati con LIM e risponditori interattivi, con questionario creato su piattaforma kahoot o simile, con questionari gradimento per gli studenti e le famiglie.

## **Art. 2 – Figure professionali richieste**

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

### **REFERENTE PER LA VALUTAZIONE con i seguenti compiti:**

1. compilazione di tutte le schede di osservazione iniziali dei corsisti iscritti, in collaborazione con il Tutor;
2. inserimento, per ogni corsista, dell'ultima votazione disponibile nei quattro ambiti disciplinari (Italiano, Lingue straniere, Area matematica, Area Scientifica) prima dell'Avvio del Modulo;
3. garantire, di concerto con tutor ed esperti di ciascun percorso formativo, la presenza di momenti di valutazione secondo le diverse esigenze didattiche e facilitarne l'attuazione;
4. coordinare le iniziative di valutazione fra interventi di una stessa azione, fra le diverse azioni di uno stesso obiettivo e fra i diversi obiettivi, garantendo lo scambio di esperienze, la circolazione dei risultati, la costruzione di prove comparabili, lo sviluppo della competenza valutativa dei docenti;
5. facilitare le iniziative di valutazione esterna garantendo l'informazione all'interno sugli esiti conseguiti.
6. organizzare le diverse attività modulari, in concerto con DS, DSGA e i tutor dei diversi moduli, per garantire l'uniformità dei singoli interventi per il raggiungimento degli obiettivi comuni del Progetto;
7. fare da interfaccia con i diversi attori esterni, per permettere una maggiore efficienza, in termini di costi e risorse, dei diversi interventi all'interno dei moduli.

**L'assegnazione dell'incarico al REFERENTE PER LA VALUTAZIONE avverrà per l'intera Azione comprendente n. 5 Moduli formativi.**

### **TUTOR**

Il tutor facilita i processi di apprendimento degli allievi e collabora con gli esperti nella conduzione delle attività formative, in particolare:

- predisporre, 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. Rientrano nella figura del tutor le figure di supporto alla formazione e/o alla gestione d'aula; pertanto, a seconda della tipologia d'intervento, la figura del tutor può essere riferita: - all'aula (in caso di attività corsuale "frontale");

- alla formazione aziendale (per interventi formativi in costanza di rapporto di lavoro); - alla formazione a distanza (in caso di azioni formative nelle quali il momento dell'insegnamento è spazialmente e/o temporalmente separato da quello dell'apprendimento). Il tutor viene selezionato, sulla base delle sue competenze finalizzate all'azione/modulo all'interno dell'intervento, secondo le modalità di seguito indicate.

- Inserisce tutti i dati e le informazioni relative al modulo sulla piattaforma GPU;

- **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) Dati alunni;(anagrafiche/ valutazioni)
  - b) Calendario attività;
  - c) Eventuali certificazioni esterne (TIC, Inglese: finanziate).

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

L'assegnazione degli incarichi avverrà per singoli moduli, secondo la graduatoria di merito.

### **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, la selezione avverrà in base alla griglia riportata nell'**Allegato 2**.

### **Art. 4. Periodo di svolgimento delle attività**

I moduli verranno svolti, presumibilmente, **dal mese di Aprile 2019** e dovranno essere completati **entro il 30/06/2019**. **Le condizioni di svolgimento dei corsi (sedi e orari) che si terranno in orario pomeridiano ed extracurricolare, verranno stabiliti da questo Istituto e dovranno essere accettati incondizionatamente dagli interessati pena la decadenza dell'incarico.**

La partecipazione alla selezione comporta l'accettazione, da parte del candidato, ad assicurare la propria disponibilità in tale periodo.

### **Art. 5 – 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.icdiazlaterza.gov.it](http://www.icdiazlaterza.gov.it), con allegati il curriculum vitae in formato europeo e la fotocopia di un documento di riconoscimento, può essere consegnata in forma cartacea in busta chiusa (la scuola non fornirà stampati) o per posta elettronica ordinaria a [taic84300a@istruzione.it](mailto:taic84300a@istruzione.it) o per posta certificata all'indirizzo [taic84300a@pec.istruzione.it](mailto:taic84300a@pec.istruzione.it), in forma scannerizzata.

Nell'oggetto della email o sulla busta chiusa dovrà essere indicato il mittente e la dicitura **ISTANZA SELEZIONE "REFERENTE ALLA VALUTAZIONE" oppure "TUTOR" – Progetto PON/FSE 10.2.2A-FSEPON-PU-2018-592 - Titolo: "PENSIERO COMPUTAZIONALE E CITTADINANZA DIGITALE"**.

I candidati che intendano partecipare alla selezione per entrambe le figure richieste, dovranno trasmettere due distinte istanze di partecipazione:

- All. 1A - Istanza di partecipazione per Tutor;
- All. 1B - Istanza di partecipazione per Referente per la valutazione.

Per i candidati tutor che presenteranno domanda per entrambi i gruppi formativi, sarà assegnato un solo modulo, salvo assenza di altre candidature. L'istanza di partecipazione deve essere univoca (una domanda di partecipazione per ciascuna figura richiesto), **pena l'esclusione**.

**La domanda dovrà pervenire entro e non oltre le ore 12.00 del giorno 19/03/2019.**

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 errato invio e/o ricezione della email.

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

Con la sottoscrizione dell'istanza di partecipazione (All. 1) il candidato dichiara di conoscere e di accettare tutte le condizioni e impegni indicati.

**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 all'uopo 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.

Sarà formulata una graduatoria per la figura di Tutor e una per la figura professionale di Referente per la valutazione.

Gli esiti della valutazione saranno pubblicati sul sito web della Scuola nell'apposita sez. PON>Pensiero computazionale.

La pubblicazione ha valore di notifica agli interessati che, nel caso ne ravvisino gli estremi, potranno produrre reclamo entro gg. 5 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 definitiva sarà pubblicata sul sito web della Scuola [www.icdiazlaterza.gov.it](http://www.icdiazlaterza.gov.it), nell'apposita sez. PON>Pensiero computazionale.

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 criterio:

- Candidato più giovane
- Sorteggio (la data sarà comunicata sul sito web)

La valutazione terrà conto di quanto indicato nelle tabelle allegate:

**TABELLA A - Griglia di valutazione Referente per la valutazione;**

**TABELLA B - Griglia di valutazione Tutor**

**Art. 7. Incarichi e compensi**

Gli incarichi saranno assegnati dal Dirigente scolastico tenendo conto della graduatoria. Non potrà essere assegnato l'incarico di Tutor e del Referente per la valutazione alla stessa persona. Con lettera di incarico si definiranno il numero degli interventi in aula, 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:

<b>Figura professionale</b>	<b>Ore</b>	<b>Compenso orario Lordo onnicomprensivo</b>
Referente alla valutazione	n. 40	€ 23,23
Tutor	n. 30	€ 30,00

L'attribuzione avverrà attraverso provvedimento di incarico al docente utilmente collocato nella graduatoria definitiva.

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 effettuate.

Il responsabile del procedimento è il Dirigente scolastico Fabio Grimaldi.

Il presente bando viene pubblicato sul sito web della Scuola [www.icdiazlaterza.gov.it](http://www.icdiazlaterza.gov.it), nell'apposita sez. PON>Pensiero-computazionale e nella sez. Amministrazione trasparente->bandi e gare.

Il Dirigente Scolastico  
Prof. Fabio GRIMALDI  
documento firmato digitalmente





## CHIEDE

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

- Tutor**
- Referente alla Valutazione** (n. 1 Referente per tutti i moduli)

per le attività del PON FSE dal titolo "Lab STEM" – codice 10.2.2A-FSEPON-PU-2018-592

nei seguenti Moduli (possono essere scelti entrambi i gruppi):

- Competenze digitale e di cittadinanza (1-2-3)
- Pensiero Logico & Coding (1-3)

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.

Dichiara, inoltre:

- di conoscere e saper usare la piattaforma on line "Gestione Programmazione Unitaria - GPU"
- 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 o altri luoghi previsti dai singoli moduli;
- Redigere e consegnare, a fine attività, su apposito modello, la relazione sul lavoro svolto.

### 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.

Elegge come domicilio per le comunicazioni relative alla selezione:

- La propria residenza
- altro domicilio: \_\_\_\_\_

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 "DIAZ" di Laterza (TA) 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" (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

\_\_\_\_\_

Come previsto dall'Avviso, allega:

**-copia di un documento di identità valido;**

**-Curriculum Vitae in formato europeo con indicati i riferimenti dei titoli valutati di cui all'allegato 2 -  
Tabella di autovalutazione.**

## Tabella A: Griglia di valutazione Referente per la valutazione

Codice progetto 10.2.2A-FSEPON-PU-2018-592 - Titolo "Lab STEM"

**(\*) In questo allegato il candidato dovrà specificare i titoli posseduti da valutare (Es. un laureato in Biologia nell'anno 2001 scriverà: 2001 laurea in Biologia presso Università in cui la laurea è stata conseguita)**

TITOLI VALUTABILI	Specificare (*)	Punteggio titolo	
<b>Titolo di studio</b>			
1. Laurea	tipo di laurea (anno conseguimento, università, denominazione titolo)	p.4	Valutare un solo titolo
2. Diploma di Istruzione Secondaria di 2° grado	diploma di Istruzione Secondaria di 2° grado (anno conseguimento, scuola, denominazione titolo)	p.2	
3. Master universitario e/o corso di perfezionamento post laurea	master universitari (anno, tipo master, università)	Annuale (60CFU) p-0,5 Biennale(120 CFU) p.1	Max. p 2
4. Animatore digitale	Atto di nomina	p.2	Max. p 2
5. Componente del team digitale	Atto di nomina	p.1	Max. p 1
<b>Certificazione/attestati/competenze</b>	Attestati (data e luogo conseguimento)		
6. Competenze informatiche certificate Solo: ECDL, EIPASS, CISCO, EUCIP, PEKIT		p.1	Max. p. 2
<b>Titoli Professionali</b>	Bisogna specificare il periodo, denominazione Istituto e nome del progetto	p. 1	Max. p.3
7. Attività di tutoring in Progetti PON-POR FSE			
8. Attività di docenza in Progetti PON- POR- FSE	Bisogna specificare il periodo, denominazione Istituto e nome del progetto	p.1	Max. p.3
9. Altre attività in progetti PON- FSE (figura aggiuntiva, progettazione) documentate	Bisogna specificare il periodo, denominazione Istituto e nome del progetto	p. 1	Max. p.3
10. Attività di Referente di Valutazione	Bisogna specificare il periodo, denominazione Istituto e nome del progetto	p.1	Max. p.5
11. Attività di tutoraggio in progetti finanziati dalla scuola o dall'ambito	Bisogna specificare il periodo, denominazione Istituto e nome del progetto	p. 1	Max. p 3

## Tabella B: Griglia di valutazione Tutor

Codice progetto 10.2.2A-FSEPON-PU-2018-592 - Titolo "Lab STEM"

**(\*) In questo allegato il candidato dovrà specificare i titoli posseduti da valutare (Es. titolo di studio laurea, un laureato in veterinaria nell'anno 2001 scriverà: 2001 laurea in Veterinaria presso Università in cui la laurea è stata conseguita)**

TITOLI VALUTABILI	Specificare (*)	Punteggio titolo	
<b>Titolo di studio</b>			
1. Laurea	tipo di laurea (anno conseguimento, università, denominazione titolo)	p.3	Valutare un solo titolo
2. Diploma di Istruzione Secondaria di 2°	diploma di Istruzione Secondaria di 2° grado (anno conseguimento, scuola, denominazione titolo)	p.2	
3. Animatore digitale	Atto di nomina	p.2	Max. p 2
4. Componente del team digitale	Atto di nomina	p.1	Max. p 1
<b>Certificazione/attestati/competenze</b>			
5. Competenze informatiche certificate Solo: ECDL, EIPASS, CISCO, EUCIP, PEKIT	Attestati (data e luogo conseguimento)	p.1	Max. p. 2
<b>Titoli Professionali</b>			
6. Attività di tutoring in Progetti PON- FSE	Bisogna specificare il periodo, denominazione Istituto e nome del progetto	p. 1	Max. p.5
7. Attività di docenza in Progetti PON - FSE	Bisogna specificare il periodo, denominazione Istituto e nome del progetto	p.1	Max. p.3
8. Altre attività in progetti PON- FSE (figura aggiuntiva, progettazione) documentate	Bisogna specificare il periodo, denominazione Istituto e nome del progetto	p. 1	Max. p.3
9. Attività di Referente di Valutazione	Bisogna specificare il periodo, denominazione Istituto e nome del progetto	p.1	Max. p.3
10. Attività di tutoraggio in progetti finanziati dalla scuola o dall'ambito	Bisogna specificare il periodo, denominazione Istituto e nome del progetto	p. 1	Max. p 3