



Unione Europea

FONDI STRUTTURALI EUROPEI
pon
2014-2020



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)



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE, DELL'UNIVERSITÀ E DELLA RICERCA - UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER LA CALABRIA
ISTITUTO COMPRESIVO STATALE MONTALTO UFFUGO CENTRO
Scuola dell'Infanzia, Scuola Primaria, Scuola Secondaria di I Grado
SCUOLA POLO PER L'INCLUSIONE AMBITO 6 - CALABRIA

Via Aldo Moro snc - 87046 MONTALTO UFFUGO (CS)
Telefono 0984-1525338

COD. MECC. CSIC88700T
COD. FISC. 98078060781

E-mail: csic88700t@istruzione.it
Pec: csic88700t@pec.istruzione.it
Web: www.icmontaltouffugocentro.edu.it

PROGRAMMA OPERATIVO NAZIONALE

“PER LA SCUOLA, COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO”

Avviso AOODGEFID/prot. n. 2669 del 03/03/2017

10.2.2A-FSEPON-CL-2018-422

CUP: G88H19000110007

Prot. n. 4096 C/14

Montalto Uffugo, 07/08/2019

Al Personale docente
I.C. Montalto Uffugo Centro
Al Comune di Montalto Uffugo
protocollo.montaltouffugo@certificatamail.it

Comune di San benedetto Ullano
protocollo.sanbenedettoullano@asmepec.it

All'albo dell'Istituto
Al sito web istituzionale
Amministrazione Trasparente
Atti

OGGETTO Avviso di selezione per il reclutamento di **DOCENTI TUTOR INTERNI all'Istituzione Scolastica**. Progetto “Coding e stampa 3D per lo sviluppo del pensiero computazionale” - Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale “Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento” 2014-2020. Avviso pubblico Prot. AOODGEFID/2669 del 03/03/2017 per lo Sviluppo del pensiero logico e computazionale e della creatività digitale e delle competenze di “cittadinanza digitale”. Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE). Obiettivo Specifico 10.2 - Azione 10.2.2 - Sottoazione 10.2.2A - Competenze di base.

Codice identificativo: 10.2.2A-FSEPON-CL-2018-422

CUP: G88H19000110007

| Sottoazione | Codice identificativo progetto | Titolo Progetto | Totale autorizzato |
|-------------|--------------------------------|--|--------------------|
| 10.2.2A | 10.2.2A-FSEPON-CL-2018-422 | “Coding e stampa 3D per lo sviluppo del pensiero computazionale” | € 15.246,00 |



Unione Europea

**FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI**

pon
2014-2020



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)

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

- VISTO** l'Avviso pubblico Prot. n. AOODGEFID / 2669 del 03/03/2017 per lo sviluppo del pensiero logico e computazionale e della creatività digitale e delle competenze di "cittadinanza digitale", Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE), Obiettivo Specifico 10.2-Azione 10.2.2 Sottobazione 10.2.2A "Competenze di Base;
- VISTO** il R.D 18 novembre 1923, n. 2440, concernente l'amministrazione del Patrimonio e la Contabilità Generale dello Stato ed il relativo regolamento approvato con R.D. 23 maggio 1924, n. 827 e ss.mm. ii.;
- VISTA** la legge 7 agosto 1990, n. 241 "Nuove norme in materia di procedimento amministrativo e di diritto di accesso ai documenti amministrativi" e ss.mm.ii.;
- VISTO** il Decreto del Presidente della Repubblica 8 marzo 1999, n. 275, concernente il Regolamento recante norme in materia di autonomia delle Istituzioni Scolastiche, ai sensi della legge 15 marzo 1997, n. 59;
- VISTA** la legge 15 marzo 1997 n. 59, concernente "Delega al Governo per il conferimento di funzioni e compiti alle regioni ed enti locali, per la riforma della Pubblica Amministrazione e per la semplificazione amministrativa";
- 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 regolamento CE n. 1828/2006 della Commissione del 08/12/2006, relativo alle azioni informative e pubblicitarie sugli interventi PON, per l'attuazione dei progetti del piano integrato degli interventi autorizzati;
- VISTO** il Decreto Interministeriale 28 agosto 2018 n. 129, concernente "Regolamento recante istruzioni generali sulla gestione amministrativo-contabile delle istituzioni scolastiche, ai sensi dell'art. 1, comma 143, della Legge 13 luglio 2015, n. 107 (G.U. n. 267 del 16.11.2018)";
- VISTI** i seguenti Regolamenti (UE) n. 1303/2013 recante disposizioni comuni sui Fondi strutturali e di investimento europei, il Regolamento (UE) n. 1301/2013 relativo al Fondo Europeo di Sviluppo Regionale (FESR) e il Regolamento (UE) n. 1304/2013 relativo al Fondo Sociale Europeo;
- VISTO** il PON Programma Operativo Nazionale 2014IT05M2OP001 "Per la scuola – competenze e ambienti per l'apprendimento" approvato con Decisione C (2014) n. 9952, del 17 dicembre 2014 della Commissione Europea;
- VISTA** la nota di approvazione e pubblicazione graduatorie definitive regionali MIUR AOODGEFID/23793 del 26/07/2018;
- VISTA** la nota di autorizzazione dei progetti MIUR AOODGEFID/27745 del 24/10/2018;
- VISTA** la Nota MIUR Prot. n. AOODGEFID / 28246 del 30/10/2018 Dipartimento per la Programmazione e la Gestione delle Risorse Umane, Finanziarie e Strumentali – Ufficio IV – Autorità di Gestione con la quale è stata comunicata la formale autorizzazione del progetto dal **Codice Identificativo 10.2.2A-FSEPON-CL-2018-422** per l'importo di € **21.246,00**;
- CONSIDERATA** la formale assunzione al bilancio E.F. 2019 del finanziamento relativo al progetto di cui all'Avviso pubblico 2669 del 03 marzo 2017 per lo sviluppo del pensiero logico e computazionale e della creatività digitale e delle competenze di "cittadinanza digitale", disposta dal Dirigente Scolastico con provvedimento Prot. 3167 C/14 del 21/05/2019;
- VISTE** le "disposizioni e istruzioni per l'attuazione delle iniziative cofinanziate dai fondi strutturali Europei 2014/2020";



Unione Europea

FONDI STRUTTURALI EUROPEI **pon** 2014-2020



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)

- VISTA** la delibera del Collegio dei docenti n. 12 del 22/05/2019, relativa all'approvazione e avvio del progetto PON di cui all'Avviso pubblico 2669 del 03 marzo 2017 per lo sviluppo del pensiero logico e computazionale e della creatività digitale e delle competenze di "cittadinanza digitale" Codice Identificativo 10.2.2A-FSEPON-CL-2018-422
- VISTA** la delibera del Consiglio di Istituto n. 10 del 22/05/2019, relativa all'approvazione e avvio del progetto PON di cui all'Avviso pubblico 2669 del 03 marzo 2017 per lo sviluppo del pensiero logico e computazionale e della creatività digitale e delle competenze di "cittadinanza digitale" Codice Identificativo 10.2.2A-FSEPON-CL-2018-422
- VISTA** la Nota MIUR Prot. n. AOODGEFID/25824 del 29/07/2019 - Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale “Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento” 2014-2020. Avvisi PON-FSE n.1953/2017 – n.2165/2017 – n.2999/2017 – n. 3340/2017, n. 3504/2017 – n.3781/2017 – n. 4427/2017. Note prot. DGEFID/4496 del 18.02.2019 e prot. DGEFID/14872 del 13.05.2019 e prot. . 16759 del 23 maggio 2019 Manuale Operativo Gestione - Richieste di proroga Avvisi FSE. Regolarizzazione documentazione attività formative su piattaforma GPU ed approvazione richiesta di proroga per la conclusione dei moduli inseriti nello specifico progetto.
- VISTA** la determina del Dirigente Scolastico di revoca voce opzionale prot.n. 4070 C/14 del 05/08/2019;
- VISTA** la nota autorizzativa MIUR AOODGEFID R.U. 26497 del 06/08/2019 di revoca voce opzionale;
- PREMESSO** che per l'attuazione del Progetto è necessario di avvalersi di figure di elevato profilo professionale aventi competenze specifiche nei vari percorsi costituenti l'azione formativa;
- ATTESA** la necessità di procedere all'individuazione di **Tutor Interni** all'Istituzione Scolastica destinatari di Lettera di Incarico per la realizzazione del progetto di cui all'oggetto;
- VISTA** la Determina del Dirigente Scolastico per il reclutamento di **DOCENTI TUTOR INTERNI** Progetto “Coding e stampa 3D per lo sviluppo del pensiero computazionale”, Codice identificativo: 10.2.2A-FSEPON-CL-2018-422, prot. n. 4085 C/14 del 07 agosto 2019;

EMANA

il presente avviso pubblico rivolto al personale interno all'Istituzione Scolastica (docenti) avente per oggetto la selezione mediante procedura comparativa per titoli ed esperienze professionali, finalizzata alla creazione di una graduatoria di **TUTOR** per l'attuazione delle azioni di formazione riferite all'Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE). Obiettivo Specifico 10.2 - Azione 10.2.2 - Sottoazione 10.2.2A - Competenze di base.



Unione Europea

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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)

ARTICOLO 1

DESCRIZIONE DEI MODULI FORMATIVI E COMPETENZE RICHIESTE AGLI ESPERTI

| Titolo modulo formativo | Azione/ Sotto Azione | Destinatari | Tempi di Attuazione | Numero di ore |
|--|----------------------------|--|---------------------------------|------------------|
| Programmazione e modellizzazione 3D | 10.2.2/ 10.2.2A | Alunni della Scuola Secondaria di primo grado Montalto Uffugo Centro | Settembre / Novembre 2019 | 30 |
| Giochiamo con il coding | 10.2.2/ 10.2.2A | Alunni della Scuola Primaria Marigliano / Santa Rita | Settembre / Novembre 2019 | 30 |
| Coding con Arduino e stampa 3D | 10.2.2/ 10.2.2A | Alunni della Scuola Secondaria di primo grado San Benedetto Ullano | Settembre / Novembre 2019 | 30 |

Modulo 1: Programmazione e modellizzazione 3D

I ragazzi saranno introdotti gradualmente alla programmazione e alla modellazione 3D attraverso il gioco, potendo essi stessi sperimentare fisicamente il risultato del lavoro concettuale e creativo necessario alla realizzazione di semplici sistemi interattivi basati su Arduino (per esempio attraverso sensori) e dei manufatti prodotti attraverso la stampa 3D.

Il linguaggio di programmazione di Arduino è già di per sé piuttosto semplice e intuitivo e ben si presta a introdurre i concetti e gli elementi di base della programmazione in modo ludico. Tuttavia, esistono alternative visuali come, ad esempio, il linguaggio di programmazione Scratch per Arduino. Quest'ultimo sarà utilizzato come linguaggio di sviluppo base e, qualora ve ne fosse la possibilità, potrà essere presentato anche l'ambiente di sviluppo originale Arduino. Allo stesso modo, la Computer Graphics sarà introdotta tramite la modellazione grafica di oggetti fisici attraverso semplici applicazioni grafiche open source.

Seguendo una didattica laboratoriale, l'apprendimento sarà di tipo esperienziale e collaborativo, gli studenti, suddivisi in gruppi di lavoro di 3-4 unità, avranno modo di progettare e realizzare semplici sistemi che potranno mettere in funzione per avere un riscontro immediato della correttezza, dell'efficacia e dell'utilità del loro lavoro concettuale.

La realizzazione pratica, le metodologie sperimentali, il miglioramento delle competenze progettuali, la ricerca di diverse soluzioni, l'uso più appropriato dei materiali, l'utilizzo del pensiero computazionale, sono alcuni aspetti delle competenze digitali. Queste "abilità" avranno una positiva ricaduta sull'acquisizione di competenze trasversali (sviluppo della creatività, delle capacità di relazioni nel lavoro di gruppo, dell'apprendimento attivo, dell'integrazione, delle capacità espressive, dello sviluppo del senso critico), favoriranno, inoltre, il potenziamento, la scoperta e la valorizzazione delle attitudini di ciascuno studente, e in particolare delle studentesse, nell'ottica della legge 107/2015 che tra gli obiettivi formativi segnala come prioritari per ogni Istituzione scolastica lo "sviluppo delle competenze digitali degli studenti, con particolare riguardo al pensiero computazionale, nonché alla produzione e ai legami con il mondo del lavoro".



Unione Europea

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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)

Modulo2: Giochiamo con il coding

Il progetto proposto consiste in un corso introduttivo al coding e alla Computer Graphics, rispettivamente attraverso la piattaforma Open Source Arduino e la stampa 3D.

I ragazzi saranno introdotti gradualmente alla programmazione e alla modellazione 3D attraverso il gioco, potendo essi stessi sperimentare fisicamente il risultato del lavoro concettuale e creativo necessario alla realizzazione di semplici sistemi interattivi basati su Arduino (per esempio attraverso sensori) e dei manufatti prodotti attraverso la stampa 3D.

Il linguaggio di sviluppo base utilizzato sarà Scratch per Arduino, un linguaggio visuale semplice e intuitivo particolarmente gradito ai ragazzi.

Allo stesso modo, la Computer Graphics sarà introdotta tramite la modellazione grafica di oggetti fisici attraverso semplici applicazioni grafiche open source.

Seguendo una didattica laboratoriale, l'apprendimento sarà di tipo esperenziale e collaborativo, gli studenti, suddivisi in gruppi di lavoro di 3-4 unità, avranno modo di progettare e realizzare semplici sistemi che potranno mettere in funzione per avere un riscontro immediato della correttezza, dell'efficacia e dell'utilità del loro lavoro concettuale.

La realizzazione pratica, le metodologie sperimentali, il miglioramento delle competenze progettuali, la ricerca di diverse soluzioni, l'uso più appropriato dei materiali, l'utilizzo del pensiero computazionale, sono alcuni aspetti delle competenze digitali. Queste "abilità" avranno una positiva ricaduta sull'acquisizione di competenze trasversali (sviluppo della creatività, delle capacità di relazioni nel lavoro di gruppo, dell'apprendimento attivo, dell'integrazione, delle capacità espressive, dello sviluppo del senso critico), favoriranno, inoltre, il potenziamento, la scoperta e la valorizzazione delle attitudini di ciascuno studentenell'ottica della legge 107/2015 che tra gli obiettivi formativi segnala come prioritari per ogni Istituzione scolastica lo "sviluppo delle competenze digitali degli studenti, con particolare riguardo al pensiero computazionale, nonché alla produzione e ai legami con il mondo del lavoro".

Modulo 3: Coding con Arduino e stampa 3D

I ragazzi saranno introdotti gradualmente alla programmazione e alla modellazione 3D attraverso il gioco, potendo essi stessi sperimentare fisicamente il risultato del lavoro concettuale e creativo necessario alla realizzazione di semplici sistemi interattivi basati su Arduino (per esempio attraverso sensori) e dei manufatti prodotti attraverso la stampa 3D.

Il linguaggio di programmazione di Arduino è già di per sé piuttosto semplice e intuitivo e ben si presta a introdurre i concetti e gli elementi di base della programmazione in modo ludico. Tuttavia, esistono alternative visuali come, ad esempio, il linguaggio di programmazione Scratch per Arduino. Quest'ultimo sarà utilizzato come linguaggio di sviluppo base e, qualora ve ne fosse la possibilità, potrà essere presentato anche l'ambiente di sviluppo originale Arduino. Allo stesso modo, la Computer Graphics sarà introdotta tramite la modellazione grafica di oggetti fisici attraverso semplici applicazioni grafiche open source.

Seguendo una didattica laboratoriale, l'apprendimento sarà di tipo esperenziale e collaborativo, gli studenti, suddivisi in gruppi di lavoro di 3-4 unità, avranno modo di progettare e realizzare semplici sistemi che potranno mettere in funzione per avere un riscontro immediato della correttezza, dell'efficacia e dell'utilità del loro lavoro concettuale.

La realizzazione pratica, le metodologie sperimentali, il miglioramento delle competenze progettuali, la ricerca di diverse soluzioni, l'uso più appropriato dei materiali, l'utilizzo del pensiero computazionale, sono alcuni aspetti delle competenze digitali. Queste "abilità" avranno una positiva ricaduta sull'acquisizione di competenze trasversali (sviluppo della creatività, delle capacità di relazioni nel lavoro di gruppo, dell'apprendimento attivo, dell'integrazione, delle capacità espressive,



Unione Europea

**FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI**

pon
2014-2020



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)

dello sviluppo del senso critico), favoriranno, inoltre, il potenziamento, la scoperta e la valorizzazione delle attitudini di ciascuno studente, e in particolare delle studentesse, nell'ottica della legge 107/2015 che tra gli obiettivi formativi segnala come prioritari per ogni Istituzione scolastica lo "sviluppo delle competenze digitali degli studenti, con particolare riguardo al pensiero computazionale, nonché alla produzione e ai legami con il mondo del lavoro".

ARTICOLO 2

COMPETENZE, ESPERIENZE E TITOLI RICHIESTI

| | Tabella di valutazione | Punteggio |
|------------------------------------|--|---|
| TITOLO DI ACCESSO | | |
| 1 | Laurea Magistrale o vecchio Ordinamento, coerente con area di intervento | Punti 10 per votazione fino a 100 Punti 13 per votazione da 101 a 105 Punti 16 per votazione da 106 a 110 Punti 20 per votazione uguale a 110 e lode |
| 2 | Laurea Triennale N.B. Il punteggio è attribuito per un solo titolo e non è cumulabile con quello già eventualmente attribuito per la laurea triennale e per la laurea specialistica o magistrale | Punti 7 |
| 3 | Diploma di Istruzione Secondaria di secondo grado N.B. Il punteggio è attribuito per un solo titolo e non è cumulabile con quello già eventualmente attribuito per la laurea specialistica o magistrale | Punti 5 |
| ULTERIORI TITOLI VALUTABILI | | |
| 4 | Dottorato di ricerca | Punti 4 a dottorato, fino a un massimo di 8 punti |
| 5 | Master di I e II livello Master congruente con la tematica del modulo formativo, conseguito presso Università in Italia o all'estero (durata minima di un anno) | Punti 2 per ogni master fino ad un massimo di 8 punti |
| 6 | Corso di perfezionamento post-laurea conseguito presso università italiane o straniere | Punti 2 per ogni corso fino ad un massimo di 8 punti |
| 7 | Abilitazione all'insegnamento | Punti 3 per ogni titolo fino ad un massimo di 6 punti |



Unione Europea

**FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI**

pon
2014-2020



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)

| | | |
|-----------|--|--|
| 8 | Anzianità di servizio svolto nel profilo / ruolo di attuale appartenenza | Punti 2 per ogni anno fino ad un massimo di 14 punti |
| 9 | Certificazioni informatiche ECDL – EUCIP- EIPASS- PEKIT | Punti 2 per ogni certificazione fino ad un massimo di 6 punti |
| 10 | Conoscenza e uso della piattaforma GPU dichiarata nel curriculum, in relazione ad attività documentate di Tutor / Esperto / Referente per la valutazione in Progetti PON-POR | Punti 5 per ogni attività fino ad un massimo di 30 punti |

ARTICOLO 3

COMPITI DEL DOCENTE TUTOR

(solo docenti dell'Istituzione Scolastica)

Il tutor:

- Predispone, 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;
- Cura che nel registro didattico e di presenza vengano annotate le presenze e le firme dei partecipanti, degli esperti e la propria, l'orario d' inizio e fine della lezione;
- Accerta l'avvenuta compilazione della scheda allievo, la stesura e la firma del patto formativo;
- Segnala in tempo reale se il numero dei partecipanti scende di oltre un terzo del minimo o dello standard previsto;
- Cura il monitoraggio fisico del corso, contattando gli alunni in caso di assenza ingiustificata;
- Si interfaccia con gli esperti che svolgono azione di monitoraggio o di bilancio di competenza accertando che l'intervento venga effettuato;
- Mantiene il contatto con i Consigli di Classe di appartenenza dei corsisti per monitorare la ricaduta dell'intervento sul curricolare;
- Documenta puntualmente le attività sulla piattaforma GPU – gestione del Programma 2014-2020;
- Partecipa ad eventuali incontri propedeutici per la realizzazione delle attività;
- Svolge l'incarico secondo il calendario predisposto.

ARTICOLO 4

REQUISITI DI AMMISSIONE

Possono presentare domanda ai fini della selezione i candidati che producano apposita dichiarazione di:

- a) essere in possesso della cittadinanza italiana o di uno degli Stati membri dell'Unione europea,



Unione Europea

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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)

- b) godere dei diritti civili e politici;
- c) 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;
- d) di non essere sottoposto a procedimenti penali.

Gli aspiranti debbono altresì essere in possesso, pena l'inammissibilità della candidatura:

- e) competenze in informatica ed un'adeguata conoscenza dell'uso del computer per la gestione on-line della propria attività (in particolare la piattaforma INDIRE GPU).

L'accertamento della mancanza dei requisiti dichiarati, comporta in qualunque momento l'esclusione dalla procedura di selezione stessa o dalla procedura di affidamento dell'incarico e la decadenza dall'elenco degli idonei.

ARTICOLO 5

MOTIVI DI ESCLUSIONE

La domanda dovrà essere conforme in tutte le sue parti all'**Allegato A** e dovrà essere corredata anche dell'**Allegato B** (Scheda compilata a cura del candidato) con firma autografa (pena esclusione) e dal curriculum vitae su **modello europeo**.

Non si terrà conto delle istanze pervenute incomplete degli allegati A - B e del curriculum, e/o recapitate oltre il termine fissato; non farà fede il timbro postale di partenza, ma il protocollo di ricezione. Le domande che risultassero incomplete non verranno prese in considerazione.

ARTICOLO 6

INCARICHI E COMPENSI

L'attribuzione degli incarichi avverrà tramite lettera di incarico. Il compenso orario omnnicomprensivo previsto per il Tutor, **pari a € 30,00 (Euro trenta/00)**, non darà luogo a trattamento assistenziale e previdenziale né a trattamento di fine rapporto e si intende comprensivo degli oneri a carico dell'Istituto. I compensi saranno calcolati in base alle disposizioni dell'Autorità di Gestione del PON e alla normativa specifica relativa alle ore di straordinario (CCNL tab. 5 e 6).

Le relative liquidazioni avverranno a conclusione delle attività, previo conteggio delle ore certificate, rendicontate e registrate.

La liquidazione del compenso omnnicomprensivo avverrà alla conclusione delle attività e a seguito dell'effettiva erogazione del finanziamento assegnato a questa Istituzione Scolastica.

Non sono previsti rimborsi per trasferte e spostamenti.

ARTICOLO 7

PERIODO DI SVOLGIMENTO DELLE ATTIVITÀ

Tutte le attività formative dovranno essere realizzate nel periodo **settembre 2019 – novembre 2019** e comunque entro il 06 dicembre 2019.



Unione Europea

**FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI**

pon
2014-2020



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

ARTICOLO 8

TERMINI, MODALITÀ E COMUNICAZIONE CON I CANDIDATI

PRESENTAZIONE DELLA DOMANDA

La domanda di partecipazione, esclusivamente nel formato di cui all'**Allegato A**, corredata dall'**Allegato B** (Scheda da compilare a cura del candidato), avente per "oggetto" la seguente dicitura: "Candidatura Tutor Progetto PON "Coding e stampa 3D per lo sviluppo del pensiero computazionale" dovrà essere inviata:

- all'indirizzo di posta elettronica: csic88700t@istruzione.it
- o pec: csic88700t@pec.istruzione.it
- *o brevi manu*

entro le ore **12.00 del 30 agosto 2019**.

Tutte le comunicazioni che riguarderanno la presente selezione saranno pubblicate sul sito <https://www.icmontaltouffugocentro.edu.it>.

ARTICOLO 9

CRITERI DI VALUTAZIONE

La valutazione delle domande, tramite comparazione dei curricula, avverrà da parte della commissione appositamente nominata, secondo i criteri di valutazione stabiliti e riportati nella tabella di valutazione Allegato B del presente Bando (di cui è parte integrante).

Saranno oggetto di valutazione esclusivamente le esperienze professionali riportate nella domanda di partecipazione e nella tabella di valutazione di cui all'Allegato B.

Di ogni esperienza professionale o titolo dichiarato dovranno essere riportati i dati e le informazioni necessarie per permettere alla Commissione di effettuare in modo agevole ed immediato i necessari riscontri e la valutazione.

A parità di punteggio precede il docente più giovane.

ARTICOLO 10

COMMISSIONE GIUDICATRICE E VALUTAZIONE COMPARATIVA DEI CANDIDATI

La valutazione comparativa delle domande sarà effettuata dalla Commissione giudicatrice nominata con decreto dal Dirigente Scolastico. A seguito della valutazione svolta dalla Commissione di cui sopra, sarà elaborata una graduatoria per ogni modulo formativo. Le graduatorie provvisorie e definitive saranno pubblicate sul sito dell'Istituto e sull'albo on line.

ARTICOLO 11

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 Teresa Mancini.



Unione Europea

**FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI**

pon
2014-2020



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)

ARTICOLO 12

TRATTAMENTO DEI DATI PERSONALI

Ai sensi e per gli effetti dell'articolo 13 del decreto legislativo n. 196 del 2003 e GDPR del 2016 i dati personali forniti dai candidati saranno oggetto di trattamento finalizzato ad adempimenti connessi all'espletamento della procedura selettiva. Tali dati potranno essere comunicati, per le medesime esclusive finalità, a soggetti cui sia riconosciuta, da disposizioni di legge, la facoltà di accedervi.

ARTICOLO 13

CONTROVERSIE

Per ogni controversia che dovesse sorgere nell'applicazione del presente avviso il foro competente deve intendersi quello dell'Avvocatura Distrettuale dello Stato – Sezione di Catanzaro.

ARTICOLO 14

RINVIO ALLA NORMATIVA

Per tutto quanto non indicato specificamente dal presente avviso, si fa espresso riferimento a quanto previsto in materia, in quanto compatibile, dalla vigente normativa nazionale. Le norme e le disposizioni contenute nel presente avviso hanno, a tutti gli effetti, valore di norma regolamentare e contrattuale.

ARTICOLO 15

PUBBLICITA'

Il presente bando è pubblicato sul sito internet di questa Istituzione scolastica <https://www.icmontaltouffugocentro.edu.it> nella sezione Amministrazione Trasparente.

Il Dirigente Scolastico
Prof.ssa Teresa Mancini

Il presente documento è firmato digitalmente
ai sensi e per gli effetti del c. d. Codice dell'Amministrazione Digitale e atti ad esso connessi