



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "G. D'ANNUNZIO"
VIALE DELLA REGIONE, 28 – 95040 MOTTA S. ANASTASIA (CT)
 Scuola dell'Infanzia – Primaria - Secondaria di I grado
 C.F.93105100874 – C.M.CTIC83700X – Tel 095306410/Fax 095-306409
www.icsdannunziomotta.it - e-mail: ctic83700x@istruzione.it
 PEC: ctic83700x@pec.istruzione.it
 CODICE UNIVOCO FATTURE ELETTRONICHE: UFZBRE
Progetto: "Insieme...in coding"
PON-FSE – Pensiero Computazionale e cittadinanza digitale
Codice: 10.2.2 Azione 10.2.2A -FSE PON-SI-2018-1246
Autorizzato il 30/10/2018 Prot. 28252
 CUP: I37I17000860007

Prot. N. 3292/C11

Motta Sant'Anastasia, 19/07/2019

Al personale docente
 Sito web – Albo Scuola

Oggetto: **Avviso interno per la selezione di n° 4 tutor interni e n° 4 Esperti interni/ Collaborazioni plurime/ esterni** per l'attuazione dell'Avviso Prot. 2669 del 03 marzo 2017 , PON/FSE – Pensiero computazionale e cittadinanza digitale Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE) - Obiettivo Specifico 10.2 – Azione 10.2.2 - Titolo progetto :"Insieme...in coding" Codice: 10.2.2A-FSEPON-SI- 2018-1246 - CUP I37I17000860007

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

VISTO il PTOF e il Piano di miglioramento 2019/2022;

VISTO il Programma Operativo Nazionale 2004IT05M2OP001 " per la scuola – competenze e ambienti per l'apprendimento";

- VISTA** Avviso prot. n. 2669 del 03 marzo 2017 - Sviluppo del pensiero computazionale, della creatività digitale e delle competenze di "cittadinanza digitale" a supporto dell'offerta formativa.). Asse I - Istruzione - Fondo Sociale Europeo (FSE) - Obiettivo Specifico 10.2 - Azione 10.2.2;
- VISTE** le disposizioni normative vigenti in materia per la realizzazione dei Progetti FSE;
- VISTI** i Regolamenti UE e tutta la normativa di riferimento per la realizzazione del suddetto progetto;
- VISTE** le Delibere del Collegio dei Docenti n. 2 del 12/04/2017 e del Consiglio d'Istituto n. 2 del 04/05/2017 con cui è stata approvata l'adesione della scuola all' avviso prot. 2669 del 03 marzo 2017 - Sviluppo del pensiero computazionale, della creatività digitale e delle competenze di "cittadinanza digitale" a supporto dell'offerta formativa. Asse I - Istruzione - Fondo Sociale Europeo (FSE) Obiettivo Specifico 10.2 - Azione 10.2.2
- VISTA** la lettera di autorizzazione, prot. n. AOODGEFID/28252 del 30 ottobre 2018, della proposta progettuale :**"Insieme...in coding"**, presentata da questo Istituto per il complessivo importo di € 24.883,40;
- VISTA** la delibera n. 5 del 21/12/2018 del Consiglio d'Istituto di formale assunzione in bilancio del progetto autorizzato denominato **"Insieme...in coding"**
- 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 prot.n. 37407 del 21/11/2017, avente per oggetto Fondi Strutturali Europei - Programma Operativo Nazionale "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020. Pubblicazione del Manuale per la documentazione delle selezioni del personale per la formazione;
- VISTA** la nota prot. n. AOODGEFID 38115 del 18/12/2017, avente per oggetto Fondi Strutturali Europei - Programma Operativo Nazionale "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020. Chiarimenti e approfondimenti per l'attuazione dei progetti;
- VISTA** La nota prot. 1498 del 09 febbraio 2018 - Disposizioni e istruzioni per l'attuazione delle iniziative cofinanziate dai Fondi Strutturali Europei 2014-2020;
- VISTO** il D. I. n. 129/2018, recepito dalla Regione Sicilia con D. A. n.7753 del 20/12/2018;
- VISTO** Il D.lgs. 50/2016 - Codice degli appalti;
- VISTO** il D.P.R. n° 275/99 - Regolamento dell'autonomia;
- VISTO** Il D.Lgs. 165/ 2001;
- ATTESA** la necessità di procedere all'individuazione di personale interno al quale assegnare la funzione di tutor e all'individuazione di personale **interno/ Collaborazione plurima/ esterno** al quale assegnare la funzione di tutor ed esperto formatore per la realizzazione del progetto: **"Insieme...in coding"**;

CONSIDERATO CHE che per la realizzazione del piano integrato è necessario avvalersi di figure di elevato profilo professionale aventi competenze specifiche nei vari percorsi costituenti l'azione formativa;

VISTA la delibera del Collegio Docenti n. 3 del 28/06/2019 e la delibera del Consiglio di Istituto n. 3 del 28/06/2019 circa la individuazione delle figure professionali necessarie alla realizzazione del progetto e i relativi criteri di selezione;

VISTA La determina di avvio del progetto "**Insieme...in coding**", Codice: 10.2.2A-FSEPON-SI-2018-1246, prot. n. 3228/C11 del 04/07/2019,

EMANA

l'avviso interno per la ricognizione di n. 4 professionalità in base al curriculum vitae per l'affidamento di eventuale incarico aggiuntivo di **TUTOR** per i moduli formativi riportati di seguito:

	Modulo	Titolo modulo	Destinatari	Figura richiesta
1	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Algo ... ritmo coding	Alunni di Scuola Primaria	TUTOR
2	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Pronti coding...via!	Alunni di Scuola Primaria	TUTOR
3	Competenze di cittadinanza digitale	SCHOOL-CODE	Alunni di Scuola Secondaria di primo grado	TUTOR
4	Competenze di cittadinanza digitale	INFORMA-TI-AMO	Alunni di Scuola Secondaria di primo grado	TUTOR

Gli interessati dovranno far pervenire:

- Istanza per l'incarico che si intende ricoprire, (è possibile presentare istanza per più moduli) riportante le generalità, la residenza, l'indirizzo completo di recapito telefonico, l'eventuale e-mail, il codice fiscale, l'attuale status professionale, utilizzando il modello allegato A;
- Dettagliato curriculum vitae in formato europeo, firmato dall'interessato;
- L'autorizzazione al trattamento dei dati personali in conformità alla legge n.196/2003 e successive modifiche ed integrazioni modello allegato C;
- Scheda autodichiarazione punteggi, modello allegato B;
- Copia del documento di identità;
- Codice Fiscale.

1. Istanza

L'istanza dovrà pervenire all'indirizzo email ctic83700x@istruzione.it o brevi manu, ed indirizzate al Dirigente Scolastico dell' I.C.S. "G. D'ANNUNZIO" V.le della Regione, 28 - 9504Motta S. Anastasia (CT), secondo il modello allegato e corredata da curriculum vitae, entro e non oltre le ore 14,00 del 05/08/2019.

Sulla busta o nell'oggetto della mail, dovrà essere apposta la dicitura "**Bando Selezione TUTOR – PON FSE: "Insieme...in coding",- Annualità 2018-19"**".

Nella richiesta, l'aspirante dovrà indicare per quale modulo/i del progetto intende proporre la propria candidatura.

Questa Istituzione si ritiene esonerata da ogni responsabilità per eventuale ritardo o errore di recapito.

La domanda, una volta presentata, non potrà essere ritirata né modificata o sostituita con altre.

In essa le esperienze lavorative e i titoli dichiarati dovranno contenere dati chiari e facilmente verificabili dal dirigente scolastico. In caso contrario non saranno presi in considerazione.

Motivi di inammissibilità

- Domanda pervenuta prima della pubblicazione dell'avviso;
- Domanda pervenuta oltre la data di scadenza o in ritardo;
- Domanda pervenuta con modalità diverse da quelle previste nel presente avviso;
- Carezza di documentazione individuata come condizione di ammissibilità.

Motivi di esclusione

- Mancanza di firma autografa apposta sulla domanda di partecipazione e sul curriculum vitae;
- Mancanza della fotocopia del documento di identità;

Procedure di selezione

Sulla base dei titoli degli aspiranti l'istituzione procederà alla compilazione di un'apposita graduatoria. In base alla posizione occupata in tale graduatoria l'Istituzione Scolastica conferirà al docente interno l'incarico.

Per i moduli afferenti la Scuola sec. di I grado saranno prioritariamente considerate le candidature presentate da Docenti in possesso del titolo specifico attinente al Modulo richiesto.

Si precisa che la funzione di Tutor potrà essere svolta soltanto in un modulo, solo nel caso in cui non pervenissero sufficienti istanze di candidature, si potrà consentire la nomina per più moduli.

Criteri di selezione individuati dal Consiglio d'Istituto, delibera n. 3 del 28/06/2019

TITOLI DI STUDIO	PUNTI
Laurea quadriennale o quinquennale vecchio ordinamento o Laurea magistrale	5
Laurea triennale	4
Diploma di Scuola Superiore (in alternativa alla laurea)	3
Eventuale altra laurea o diploma	2
Dottorato di ricerca	2
Master universitario di durata annuale con esame finale (1500 ore e 60 crediti) (si valuta un solo titolo)	2
Corso di specializzazione post-laurea di durata biennale (si valuta un solo titolo)	1
Corso di perfezionamento universitario post-laurea di durata annuale con esame finale (si valuta un solo titolo)	1
TITOLI FORMATIVI ALTRI TITOLI CULTURALI	
Competenze informatiche certificate (ECDL, EIPASS, ecc.) (max 3 certificazioni)	4

Partecipazione a corsi di formazione/aggiornamento inerenti le nuove tecnologie e la didattica innovativa (MIUR, INDIRE,) (max 3 cert.)	3
TITOLI PROFESSIONALI , DI SERVIZIO O LAVORO	
Docente in possesso di titolo specifico per il modulo richiesto (solo per la Scuola sec. di I grado)	5
Esperienza nella progettazione PON-FSE 2014-2020 (max 4 cert.)	3
Esperienza gruppo interno di lavoro :PTOF/POF/RAV/PDM (max 3 cert.)	2
Esperienza di esperto e/o tutor in progetti PON-POR (max 5 cert.)	2
Esperienza di funzione strumentale/obiettivo (max 5 certificazioni)	2
Anzianità di servizio di ruolo e non di ruolo (max 5)	0,5

A parità di punteggio prevale la minore età.

Modalità di attribuzione

In seguito al presente avviso, le domande pervenute e riconosciute formalmente ammissibili saranno valutate dal Dirigente Scolastico in qualità di RUP coadiuvato da apposita commissione, secondo i titoli dichiarati, le capacità tecniche e professionali degli aspiranti e la disponibilità degli stessi a svolgere i relativi incarichi. L'Istituzione scolastica provvederà a stilare un elenco degli aspiranti consultabile in sede, affisso all'albo e pubblicato sul sito web. Trascorsi gg. 5 dalla pubblicazione della graduatoria provvisoria, senza che vi siano reclami scritti, si procederà al conferimento degli incarichi. I reclami possono concernere solo ed esclusivamente eventuali errate attribuzioni di punteggio ai titoli dichiarati nella domanda.

Non sono ammessi reclami per l'inserimento di nuovi titoli valutabili o per la specificazione di titoli dichiarati cumulativamente e casi simili.

L'Istituzione provvederà a contattare direttamente gli aspiranti. Il termine di preavviso per l'inizio delle prestazioni sarà almeno di 5 giorni. L'inserimento nell'elenco non comporta alcun diritto da parte dell'aspirante se non il conferimento dell'incarico in relazione alla propria posizione in graduatoria.

Incarico

A fronte del conferimento dell'incarico a docenti interni si richiama a quanto disposto dalla Autorità di Gestione Fondi Strutturali del 02/08/2017 – MIUR AOODGEFID 0034815.

L'attribuzione degli incarichi avverrà tramite lettera d'incarico per il personale interno con riferimento al CCNL scuola 2007. La durata degli incarichi sarà determinata in funzione delle esigenze operative dell'Amministrazione beneficiaria. Le attività didattiche dovranno svolgersi entro la data del 30 settembre 2019.

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'Istituzione scolastica.

L' I.C. Statale "G. D'ANNUNZIO" 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, non supererà le soglie considerate ammissibili dalla normativa vigente. Il compenso orario è stabilito in € 30,00 onnicomprensivo.

I compensi si intendono comprensivi di ogni eventuale onere fiscale e previdenziale. Gli operatori incaricati dichiarano, presentando l'istanza, di avere regolare copertura assicurativa contro gli infortuni sui luoghi di lavoro.

La retribuzione concordata è dovuta soltanto se il progetto o il singolo modulo di pertinenza verrà effettivamente svolto.

Compiti specifici richiesti

Resta a carico dei docenti/esperti e dei tutor incaricati la puntuale registrazione delle attività svolte sul sistema informatico, reso obbligatorio dall'Autorità di gestione per il monitoraggio ed il controllo a distanza ed in tempo reale dell'andamento di ciascun intervento formativo.

I tutor, di concerto con gli esperti, si impegnano, pena la revoca dell'incarico o rescissione del Contratto, a:

- Raccordarsi con i consigli di classe, al fine di perseguire gli obiettivi didattico formativi degli studenti;
- collaborare con l'esperto per la buona riuscita del modulo nella produzione del materiale didattico;
- curare 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;
- segnalare in tempo reale se il numero dei partecipanti scende di oltre un terzo del minimo o dello standard previsto;
- a monitorare la frequenza intervenendo tempestivamente nei casi di 2 assenze consecutive o di assenze plurime;
- impegnarsi al rispetto delle norme sulla privacy relativamente a fatti, informazioni e dati sensibili di cui dovesse venire a conoscenza nel corso del suo incarico.

R.U.P.

Ai sensi del D.Lgs. 50/2016 il Responsabile Unico del Procedimento è il Dirigente Scolastico prof./esterno Cantarella Vincenzo Davide.

Autorizzazione al trattamento dei dati personali

Nell'istanza di partecipazione, gli interessati, ai sensi dell'art.13 del D.L.vo n. 196/03, dovranno dichiarare di esprimere il loro consenso al trattamento ed alla comunicazione dei dati personali conferiti, con particolare riguardo a quelli definiti "sensibili" dell'art.4, comma 1 lettera d) del D.L.vo n. 196/03 per le finalità e durata necessaria per gli adempimenti connessi alla prestazione lavorativa richiesta. In mancanza della predetta dichiarazione, le istanze "non saranno trattate".

Pubblicizzazione dell'avviso

Il presente bando viene pubblicizzato come segue:

- pubblicazione sul sito web (area dedicata all'avviso specifico accessibile tramite link dalla home page);
- pubblicazione su amministrazione trasparente;
- Pubblicazione su Albo pretorio;

2. Disposizioni finali

Per quanto non esplicitato nel presente atto, si rimanda alle norme vigenti in materia.

ALLEGATI

Allegato A: modulo istanza tutor;

Allegato B: scheda autodichiarazione punteggi;

Allegato C: Dichiarazione presa visione informativa sul trattamento dei dati personali .

EMANA

l'avviso interno/esterno per la ricognizione di n. 4 professionalità in base al curriculum vitae per l'affidamento di eventuale incarico di **esperto formatore** per i moduli formativi riportati di seguito:

	Modulo	Titolo modulo	Destinatari	Esperti	Durata
1	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Algo ... ritmo coding	Alunni di Scuola Primaria	ESPERTO	30 Ore
2	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Pronti coding...via!	Alunni di Scuola Primaria	ESPERTO	30 Ore
3	Competenze di cittadinanza digitale	SCHOOL-CODE	Alunni di Scuola Secondaria di primo grado	ESPERTO	30 Ore
4	Competenze di cittadinanza digitale	INFORMA-TI-AMO	Alunni di Scuola Secondaria di primo grado	ESPERTO	30 Ore

Descrizione dei moduli formativi

Modulo: Algo ... ritmo coding

E' un progetto che nasce, dall'esigenza degli alunni di apprendere in modo diverso, in modo divertente, e ciò esige un insegnamento diverso. Questa diversità è legata all'evoluzione dei media con il passaggio dal WEB 1.0 dove l'utente era in qualche maniera "assoggettato" a fruire di quello che gli autori decidevano di comunicare al WEB 2.0 dove lo stesso utente genera i contenuti creando una vera e propria COMMUNITY, assistendo, al tempo stesso, al passaggio da una didattica di tipo frontale e unidirezionale ad una didattica collaborativa e cooperativa. Il progetto propone un sistema integrativo tra creatività manuale e digitale, attraverso una commistione di attività ludiche (tecniche di teatralizzazione degli algoritmi) e didattiche (sviluppo di un pensiero chiaro, ordinato, rigoroso e creativo legato agli sviluppi dell'informatica).

Obiettivi:

- Creazione di percorsi di apprendimento condivisi in classe
- Sviluppo di competenze computazionali di base
- Uso di strumenti di coding by gaming on line
- Identificazione e scrittura di istruzioni sequenziali
- Esecuzione sequenze di istruzioni elementari
- Creazione di un video che sponsorizzi l'uso del coding attraverso la teatralizzazione dell'algoritmo.

La metodologia principale sarà quella del "learning by doing": il "saper fare" comporta, infatti, la capacità di risolvere problemi, anche attraverso l'uso degli strumenti multimediali in modo che l'alunno sappia navigare nelle complessità dei linguaggi e della cultura dei suoi tempi, senza smarrirsi o disorientarsi, ma costruendosi modelli e procedure di apprendimento e di interpretazione della realtà che gli permettono di orientare la propria esperienza formativa, da protagonista attivo, libero, intelligente e creativo. Ad essa si affiancheranno anche altre metodologie: cooperative learning, peer to peer, role-play e problem solving. Si utilizzeranno le attrezzature multimediali a disposizione della scuola e l'aula di informatica. Si prevede una ricaduta positiva sugli alunni sia a livello motivazionale che a livello del miglioramento delle capacità di ragionamento e dell'avvio alla capacità di programmazione di dispositivi informatici. Capacità spendibili in futuro nel mondo del lavoro

Modulo: Pronti coding...via!

L'abbattimento delle frontiere, i flussi migratori mondiali e lo sviluppo delle tecnologie informatiche e telematiche degli ultimi decenni hanno reso le relazioni umane sempre più complesse, per cui la formazione degli individui deve favorire una società della conoscenza, dell'impegno e della responsabilità. Qualsiasi studente che si affacci al mondo del lavoro non può prescindere dalla conoscenza dei concetti di base dell'informatica che oggi può essere compresa in modo semplice e divertente attraverso la programmazione (coding) in un contesto di gioco a partire dalla scuola Primaria. Il lato scientifico-culturale dell'informatica, definito anche pensiero computazionale, aiuta a sviluppare competenze logiche e capacità di risolvere problemi in modo creativo ed efficiente, qualità che sono importanti per tutti i futuri cittadini. Il modulo proposto richiama fin dal titolo una "challenge" di coding fra tutti i partecipanti al corso, una sfida alla maniera dei "youtubers", in voga tra tutti i giovani di oggi.

Obiettivi:

- Creazione di percorsi di apprendimento condivisi in classe

- Sviluppo di competenze computazionali di base
- Uso di strumenti di coding by gaming on line
- Identificazione e scrittura di istruzioni sequenziali
- Esecuzione sequenze di istruzioni elementari
- L'ora del codice
- Gara di coding con premiazione del vincitore

La metodologia principale sarà quella del "learning by doing": il "saper fare" comporta, infatti, la capacità di risolvere problemi, anche attraverso l'uso degli strumenti multimediali in modo che il bambino sappia navigare nelle complessità dei linguaggi e della cultura dei suoi tempi, senza smarrirsi o disorientarsi, ma costruendosi modelli e procedure di apprendimento e di interpretazione della realtà che gli permettono di orientare la propria esperienza formativa, da protagonista attivo, libero, intelligente e creativo. Ad essa si affiancheranno anche altre metodologie : problem solving e didattica laboratoriale .

Modulo: SCHOOL-CODE

Il modulo ha come obiettivo principale l'introduzione degli alunni al pensiero computazionale, mediante l'applicazione di regole logiche per trovare delle soluzioni che siano efficienti e corrette ai problemi proposti. In particolare dovrebbero essere in grado di conoscere le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi informatici, di farne un uso efficace e soprattutto responsabile, saper utilizzare comunicazioni e istruzioni per eseguire compiti operativi, anche cooperando con i compagni. In tale contesto si inseriscono gli obiettivi specifici di apprendimento, quali l'introduzione al pensiero computazionale, esecuzione, creazione ed esecuzione di percorsi di coding su piattaforma code.org e scratch.

Il progetto ha come finalità lo sviluppo e la diffusione del "pensiero computazionale", ma anche quella del coding, come strumento che riguardi creatività e capacità di espressione e di arricchimento professionale. Verranno utilizzate metodologie laboratoriali e di cooperazione, cooperative Learning, peer to peer, problem solving, coding e coding unplugged. È necessario ricostruire il rapporto con le Istituzioni in modo innovativo utilizzando la tecnologia, quindi l'alunno deve essere educato ad interloquire in modo propositivo nonché a saper indicare e suggerire politiche. Essere cittadini (digitali) non può, e non deve, limitarsi al fruire dei servizi on line resi disponibili dalle Amministrazioni o altre realtà. I cittadini, in una società ormai globale, sono portatori di esperienze eterogenee di tipo socio-culturale e di bisogni eterogenei, mutevoli e difficilmente classificabili. In quest'ottica non solo il cittadino ha "bisogno" dell'Istituzione per avere risposte, ma anche le Istituzioni hanno "bisogno" dei cittadini per formulare politiche efficaci. La sempre maggiore complessità della società e di conseguenza delle classi, in cui sono presenti casi di disturbi specifici dell'apprendimento, disabilità e varie problematiche legate al disagio affettivo, relazionale e sociale, puntualizzano l'esigenza di una didattica "per tutti gli studenti" e che non tralasci nessuno di essi : una didattica inclusiva. In tale contesto l'alunno è protagonista dell'apprendimento, al di là delle proprie capacità, potenzialità e limiti. A tale scopo verranno utilizzati dei "mediatori didattici" e le metodologie di brainstorming, flipped class e didattica laboratoriale. La valutazione del prodotto finale terrà conto della capacità degli alunni di aver acquisito competenze nell'uso di strumenti di programmazione di base, attraverso il Cruscotto di Controllo dell'insegnante sul sito <https://italia.code.org/>. Successivamente dal sito <https://scratch.mit.edu/>, sarà possibile condividere le soluzioni trovate. A conclusione del percorso introduttivo ai ragazzi verrà proposto di programmare utilizzando un ambiente al momento più maturo e più robusto offerto dal tool Scratch (<http://scratch.mit.edu>) sviluppato dal MIT. Scratch permette agli studenti di creare giochi o animazioni multimediali ed interattive usando immagini, musica e suoni.

Modulo: INFORMA-TI-AMO

Il modulo di carattere laboratoriale è rivolto agli alunni della scuola secondaria di primo grado con bassi livelli di competenze e/o in condizioni socio-economiche svantaggiate, ma anche ad alunni con esiti scolastici positivi e in condizioni socio-economiche ottimali. Il modulo si prefigge l'introduzione degli alunni alla conoscenza dei principi e concetti fondamentali dell'informatica tramite il pensiero computazionale, alla conoscenza delle proprietà e delle caratteristiche dei diversi mezzi informatici, alla conoscenza critica ed educazione all'uso dei nuovi linguaggi del digitale. In particolare prevede di sviluppare le seguenti tematiche e realizzare le seguenti attività:

- L'ora del codice (pensiero computazionale e all'attività di coding);
- attività di scratch; introduzione al linguaggio di programmazione;
- introduzione ai principali aspetti della robotica educativa.

Per valorizzare un apprendimento di tipo pratico-esperienziale si coinvolgeranno gli alunni nella realizzazione di un videogioco inventato dagli alunni applicando le competenze di programmazione acquisite e nella costruzione di un robot programmabile da uno smartphone.

Obiettivi del modulo:

Il modulo mira ad introdurre gli alunni ai principi del pensiero computazionale, creazione ed esecuzione di percorsi di coding su piattaforma code.org e scratch. Si prefigge di spiegare i principi scientifici basilari del funzionamento di un computer, di internet e del web; di far conoscere cosa è un linguaggio di programmazione, saper scegliere ed utilizzare quello più adatto agli obiettivi che ci si pone. Il progetto laboratoriale basato sul concetto del learning by doing, imparare dalla sperimentazione indirettamente incrementa le competenze logico matematiche, scientifiche, linguistiche e competenze di cittadinanza, potenziando le capacità di comunicazione, collaborazione, creatività, spirito critico.

Durante gli incontri in orario pomeridiano si prevede di sviluppare le seguenti tematiche e realizzare le seguenti attività:

- L'ora del codice
- Introduzione al linguaggio di programmazione, scratch ai ragazzi viene proposto di programmare utilizzando un ambiente al momento più maturo e più robusto offerto dal tool Scratch (<http://scratch.mit.edu>) sviluppato dal MIT. Scratch permette agli studenti di creare giochi o animazioni multimediali ed interattive usando immagini, musica e suoni.
- Realizzazione di un videogioco inventato dagli alunni applicando le competenze di programmazione acquisite
- Introduzione ai principali aspetti della robotica educativa
- Costruzione di un robot programmabile da uno smartphone

Saranno proposti esercizi a difficoltà variabile; attività laboratoriali basate sul concetto del learning by doing, imparare dalla sperimentazione; coinvolgendo gli alunni in situazioni concrete, mediante problem solving. Metodologie laboratoriali di cooperative Learning, peer to peer, peer teaching, per imparare a cooperare con gli altri lavorando in gruppo. Si prevede la realizzazione di progetti (project based learning): un videogioco inventato dagli alunni applicando le competenze di programmazione acquisite e la costruzione di un robot programmabile da uno smartphone. Gli strumenti già a disposizione della scuola (computer, LIM) e gli smartphone diffusi capillarmente nel territorio faciliteranno la realizzazione del progetto.

Risultati attesi:

- Realizzazione da parte di più studenti in gruppo, di un videogioco inventato dagli alunni applicando le competenze di programmazione acquisite.
- Costruzione di un robot programmabile da uno smartphone

Modalità di verifica e valutazione

La valutazione del prodotto finale terrà conto della capacità degli alunni di aver acquisito competenze nell'uso di strumenti di programmazione di base, attraverso il Cruscotto di

Controllo dell'insegnante sul sito <https://italia.code.org/>. Successivamente dal sito <https://scratch.mit.edu/>, sarà possibile condividere le soluzioni trovate.

Saranno valutate le competenze maturate dagli studenti attraverso compiti di realtà

1. Ammissibilità delle istanze

- Istanza per l'incarico che si intende ricoprire, riportante le generalità, la residenza, l'indirizzo completo di recapito telefonico, l'eventuale e-mail, il codice fiscale, l'attuale status professionale, utilizzando il modello allegato A;
- Dettagliato curriculum vitae in formato europeo, firmato dall'interessato;
- Copia documento identità;
- Scheda autodichiarazione punteggi, modello allegato B;
- Presentazione di un piano di lavoro di massima;
- Specifica dichiarazione di possedere le competenze tecnico-professionali per la progettazione di Unità di apprendimento in cui integrare le competenze chiave europee trasversali di imparare a imparare; competenze civiche e sociali, competenze digitali;
- L'utilizzo delle metodologie didattiche innovative.
- La dichiarazione di ricevuta dell'informativa al trattamento dei dati personali, rivolta al personale ex art. 13 D.Lgs. 196/2003 ("Codice Privacy") e ex art. 13 Regolamento UE 2016/ 679 ("RGPD")

2. Compiti specifici richiesti

Gli esperti si impegnano, pena la revoca dell'incarico:

- a programmare l'intervento formativo a livello esecutivo, in sinergia con i consigli di classe, raccordandolo con il curriculum scolastico degli alunni, al fine di perseguire gli obiettivi didattico – formativi declinati nel progetto finanziato dall'A.d.G.;
- partecipare alle riunioni periodiche di carattere organizzativo pianificate dal Dirigente Scolastico;
- consegnare la programmazione didattica - formativa inerente il modulo da realizzare in base agli obiettivi e competenze definiti dalla scuola in fase di stesura del progetto;
- effettuare le lezioni nei giorni, nelle ore e nelle sedi definiti dal calendario del Progetto;
- Elaborare e fornire ai corsisti eventuali materiali sugli argomenti trattati;
- predisporre, in sinergia con i docenti tutor, le verifiche previste e la valutazione periodica del percorso formativo;
- ad utilizzare e documentare le metodologie didattiche innovative e laboratoriali;
- a monitorare la frequenza intervenendo tempestivamente, o in via diretta o attraverso il tutor, nei casi di due assenze consecutive o di assenze plurime;
- stilare una relazione finale sull'intervento didattico effettuato mettendo in evidenza per ogni singolo alunno le competenze acquisite e/o consolidate durante il percorso;
- a produrre il materiale didattico necessario al migliore svolgimento del modulo, pubblicandone una versione elettronica sul sistema informativo o, in alternanza, a redigere un abstract da inserire negli appositi campi dello stesso sistema informativo;
- predisporre uno storytelling finale (con foto e filmati) sulle varie fasi del corso.

Gli esperti si impegnano altresì a rispettare:

- le norme sulla privacy, relativamente a fatti, informazioni e dati sensibili di cui dovesse venire a conoscenza nel corso del suo incarico;
- le regole vigenti nella scuola

3. Istanze

Le istanze dovranno pervenire all'indirizzo email ctic83700x@istruzione.it o brevi manu, ed indirizzate al Dirigente Scolastico dell' I.C.S. "G. D'ANNUNZIO" V.le della Regione, 28 - 9504Motta S. Anastasia (CT), secondo il modello allegato e corredate da curriculum vitae, entro e non oltre le ore 14,00 del 05/08/2019.

Sulla busta o nell'oggetto della mail, dovrà essere apposta dicitura "Bando Selezione ESPERTI INTERNI/COLLABORAZIONI PLURIME/ESTERNI- - PON/FSE - Potenziamento delle competenze di cittadinanza e creatività digitale - Titolo: "Insieme...in coding",- Codice: 10.2.2A-FSEPON-SI- 2018-1246"

Nella richiesta, l'aspirante dovrà indicare per quale modulo/i del progetto intende proporre la propria candidatura.

La domanda, una volta presentata, non potrà essere ritirata né modificata o sostituita con altre.

In essa le esperienze lavorative e i titoli dichiarati dovranno contenere dati chiari e facilmente verificabili dal dirigente scolastico. In caso contrario non saranno presi in considerazione.

Nella richiesta, l'aspirante dovrà indicare per quale modulo formativo intende porre la propria disponibilità.

Questa Istituzione si ritiene esonerata da ogni responsabilità per eventuale ritardo o errore di recapito.

La domanda,una volta presentata, non potrà essere ritirata né modificata o sostituita con altre. In essa le esperienze lavorative e i titoli dichiarati dovranno contenere dati chiari e facilmente verificabili dal dirigente scolastico. In caso contrario non saranno presi in considerazione.

4. Motivi di inammissibilità

- Domanda pervenuta prima della pubblicazione dell'avviso;
- Domanda pervenuta oltre la data di scadenza o in ritardo;
- Domanda pervenuta con modalità diverse da quelle previste nel presente avviso;
- Carenza di documentazione individuata come condizione di ammissibilità.

5. Motivi di esclusione

- Mancanza di firma autografa apposta sulla domanda di partecipazione, sul curriculum vitae
- Mancanza fotocopia del documento di identità;
- Titolo di accesso non certificato per l'ambito di competenza indicato;
- Esperienza professionale non certificata per l'ambito di competenza indicato.

6. Procedure di selezione

Sulla base dei titoli degli aspiranti l'istituzione procederà alla compilazione di apposite graduatorie: ESPERTI INTERNI/COLLABORAZIONI PLURIME/ESTERNI-. Per l'affidamento degli incarichi verranno presi in esame prioritariamente i candidati della graduatoria "Esperti interni" e in successione "collaborazioni plurime" ed "esterni". In base alla posizione occupata in tali graduatorie l'Istituzione Scolastica conferirà gli incarichi.

7. Criteri di selezione dei docenti esperti formatori

Proposti dal Collegio dei docenti, delibera n. 3 del 28/06/2019, i criteri sono stati approvati del Consiglio di Istituto con delibera n. 3 del 28/06/2019.

TITOLI	Punteggio
Laurea riferita al titolo d'accesso del modulo	Punti 8
Altra laurea quinquennale	Punti 4
Altra laurea triennale	Punti 3
Master/Dottorati annuali attinenti	Punti 1 (max 5 titoli) Tot. max Punti 5
Master/dottorati biennali attinenti	Punti 5 (max 2 titoli) Tot. max Punti 10
Corsi di perfezionamento e/o formazione attinenti l'argomento	Punti 2 (max 5 titoli) Tot. max Punti 10
Comprovata esperienza laboratoriale in percorsi di coding e/ o robotica educativa.	Punti 2 (max 5 esperienze) Tot. max Punti 10
Esperienze lavorative di programmazione di microcontrollori (C++, Arduino, ide etc)	Punti 5 (max 4 esperienze) Tot. max Punti 20
Certificazioni informatiche	Punti 5 (max 2 certificazioni) Tot. max Punti 10
Incarichi specifici PNSD	Punti 5
Pubblicazioni attinenti la tematica	Punti 1 (max cinque pubblicazioni)
Esperienze in scuole a rischio	Punti 1 (max 5 titoli) Tot. max Punti 5

Saranno considerate competenze di accesso alla selezione, in assenza delle quali si procederà all'esclusione del candidato, quelle di seguito dettagliate per ciascun modulo:

M O D U L O	TITOLO MODULO	REQUISITI RICHIESTI ESPERTO
1	ALGO ... RITMO CODING	LAUREA INGEGNERIA INFORMATICA E COMPROVATA ESPERIENZA LABORATORIALE IN PERCORSI DI CODING
2	PRONTI CODING...VIA!	LAUREA INGEGNERIA INFORMATICA E COMPROVATA ESPERIENZA LABORATORIALE IN PERCORSI DI CODING
3	SCHOOL-CODE	LAUREA INGEGNERIA INFORMATICA E COMPROVATA ESPERIENZA LABORATORIALE IN PERCORSI DI CODING
4	INFORMA-TI-AMO	LAUREA INGEGNERIA INFORMATICA E COMPROVATA ESPERIENZA LABORATORIALE IN PERCORSI DI CODING E/ O ROBOTICA EDUCATIVA.

In seguito al presente avviso, le domande pervenute e riconosciute formalmente ammissibili saranno valutate dal Dirigente Scolastico in qualità di RUP coadiuvato da apposita commissione nominata a scadenza del bando, secondo i titoli dichiarati, le capacità tecniche e professionali degli aspiranti e la disponibilità degli stessi a svolgere i relativi incarichi. L'Istituzione scolastica provvederà a stilare le tre graduatorie provvisorie degli aspiranti, consultabili in sede ed affisse all'albo per giorni 5. Trascorsi i 5 giorni senza reclami scritti, si procederà al conferimento degli incarichi, previa pubblicazione delle graduatorie definitive. I reclami possono concernere solo ed esclusivamente eventuali errate attribuzioni di punteggio ai titoli dichiarati nella domanda.

Non sono ammessi reclami per l'inserimento di nuovi titoli valutabili o per la specificazione di titoli dichiarati cumulativamente e casi simili.

L'Istituzione provvederà a contattare direttamente gli aspiranti. Il termine di preavviso per l'inizio delle prestazioni sarà almeno di 5 giorni. I corsi saranno avviati entro il mese di settembre dell'anno scolastico 2019/2020. L'inserimento nell'elenco non comporta alcun diritto da parte dell'aspirante se non il conferimento dell'incarico in relazione alla propria posizione in graduatoria.

8. Incarico

L'attribuzione degli incarichi avverrà tramite lettera d'incarico/contratto. La durata degli incarichi sarà determinata in funzione delle esigenze operative dell'Amministrazione beneficiaria. Le attività didattiche dovranno svolgersi entro la data del 30 settembre 2019, salvo eventuali proroghe concesse dall'Autorità di gestione PON.

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'Istituzione scolastica.

L'I.C.S. "G. D'Annunzio" 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, non supererà le soglie considerate ammissibili dalla normativa vigente (Avviso MIUR 10862 del 16/09/2016 per gli importi massimi relativi all'area formativa). Il compenso orario è stabilito in € 70,00 onnicomprensivo

I compensi si intendono comprensivi di ogni eventuale onere fiscale e previdenziale. Gli operatori incaricati dichiarano, presentando l'istanza, di avere regolare copertura assicurativa contro gli infortuni sui luoghi di lavoro.

La retribuzione concordata è dovuta soltanto se il progetto o il singolo modulo di pertinenza verrà effettivamente svolto.

9. R.U.P.

Ai sensi del D.Lgs. 50/2016 il Responsabile Unico del Procedimento è il Dirigente Scolastico prof. Vincenzo Davide Cantarella quale Responsabile Unico del Procedimento.

10. Informativa per il trattamento dei dati personali - personale dipendente ex art. 13 D.Lgs. 196/2003 ("Codice Privacy") e ex art. 13 Regolamento UE 2016/679 ("RGPD")

I dati richiesti saranno raccolti ai fini del procedimento per il quale vengono rilasciati e verranno utilizzati esclusivamente per tale scopo e, comunque, nell'ambito dell'attività istituzionale dell'Istituto. All'interessato competono i diritti elencati nell'informativa per i pubblicati sul sito istituzionale al seguente indirizzo: <https://www.icsdannunziomotta.it/>. Il dipendente è tenuto a dichiarare di aver letto le informazioni fornite dal titolare ai sensi dell'art. 13 del D.Lgs. 196/2003 e degli Artt. 13-14 del Regolamento ("personale dipendente")

11. Pubblicizzazione dell'avviso

Il presente bando viene pubblicizzato come segue:

- pubblicazione sul sito web (area dedicata all'avviso specifico accessibile tramite link dalla home page);
- Pubblicazione su Albo pretorio;
- pubblicazione sul Argo scuolanext per la firma di presa visione di ogni docente;
- pubblicazione piattaforma GPU

12. Disposizioni finali

Per quanto non specificato nel presente avviso, valgono le vigenti Linee guida, disposizioni e istruzioni per l'attuazione delle iniziative cofinanziate dai Fondi Strutturali Europei 2014/2020. Tutti i compensi verranno corrisposti al termine delle attività e solo dopo l'effettiva erogazione dei finanziamenti da parte degli organi competenti; pertanto nessuna responsabilità in merito agli eventuali ritardi potrà essere attribuita alla scuola.

Allegati

Allegato A1: modulo istanza esperti

Allegato B1: scheda autodichiarazione punteggi

Allegato C: Dichiarazione presa visione informativa sul trattamento dei dati personali .

Allegato D: traccia progettuale

Il Dirigente Scolastico

Prof. Vincenzo Davide Cantarella

Firma autografa sostituita a mezzo stampa ai sensi dell'art. 3, comma 2 del decreto legislativo n. 39/1993