ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE " GARIBALDI-LEONE"
76015 Trinitapoli - Via Pirandello, 19 Cod. Mecc.: FGIC87500D – C.F.: 90101490721
Tel. e Fax: 0883/631182 – Tel. Dirigente Scolastico 0883/632458
E-mail: fgic87500d@istruzione.it web - P.E.C. : fgic87500d@pec.istruzione.it
www.icgaribaldileone.gov.it

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
MIUR

FONDI STRUTTURALI EUROPEI pon 2014-2020
PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE)
Unione Europea

Istituto Comprensivo "Garibaldi-Leone" Trinitapoli

All'Albo
Agli Atti
Al Sito Web

Avviso interno di selezione Esperti - Tutor- Referente alla valutazione

2669 del 03/03/2017 - FSE -Pensiero computazionale e cittadinanza digitale

10.2.2A-FSEPON-PU-2018-712 i-Game

Selezione Esperti, Tutor e di un docente Referente per la valutazione: Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020. Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE). Obiettivo Specifico 10.2 – Azione 10.2.2. sottoazione 10.2.2A **"Pensiero computazionale e cittadinanza digitale"**
.

Autorizzazione progetto

Sotto-azione	Codice identificativo progetto	Titolo progetto	Importo autorizzato
10.2.2A	**10.2.2A-FSEPON-PU-2018-712**	**i-Game**	€ 22.128,00
		CUP D87I17001000007	

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

VISTO l'avviso pubblico prot. 2669 del 03/03/2017 "Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020. Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE). Obiettivo Specifico 10.2 – Azione 10.2.2. sottoazione 10.2.2A "Pensiero computazionale e cittadinanza digitale";
VISTA la delibera del Collegio dei docenti – n.14 del 12/05/2017 -relativa alla presentazione della candidatura e alla realizzazione del progetto con inserimento nel P.T.O.F. in caso di ammissione al finanziamento;
VISTA la delibera del Consiglio di Istituto n. 50 del 03/04/2017
VISTA la candidatura n.49511, inoltrata in data 18/05/2017;
PRESO ATTO della nota MIUR prot. n. AOODGEFID/25954 del 26/09/2018 e dell'elenco dei progetti autorizzati per la Regione Puglia;
VISTA la lettera MIUR prot. n. AOODGEFID/28250 del 30/10/2018 di formale autorizzazione del progetto e relativo impegno di spesa di questa Istituzione Scolastica (Codice id.

Progetto10.2.2A-FSEPON-PU-2018-712; importo complessivo autorizzato € 22.128,00);

VISTA l'assunzione al programma annuale 2019 prot. 0000651/U del 08/02/2019;

VISTE le note prot. n. AOODGEFID/34815 del 02/08/2017 e prot. n. AOODGEFID/35926 del 21/09/2017, contenenti chiarimenti in merito alle Attività di formazione-Iter di reclutamento del personale "esperto" e relativi aspetti di natura fiscale, previdenziale e assistenziale;

VISTA la delibera del Consiglio d'Istituto n. 90 del 02/10/2018 con cui vengono approvati i criteri per la selezione delle figure del valutatore, degli esperti e dei tutor nell'ambito del progettio PON-FSE 10.2.2A-FSEPON-PU-2018-712 "i-Game;

VISTO il d.lgs 165/2001 e ss.mm. e in particolare l'art. 7, comma 6 b) che statuisce che "l'amministrazione deve preliminarmente accertare l'impossibilità oggettiva di utilizzare le risorse umane disponibili al suo interno;

VISTO il D.I. n. 129/2018, del 28/08/2018 "Regolamento recante Istruzioni generali sulla gestione amministrativo-contabile delle istituzioni scolastiche ai sensi dell'art. 1 c. 143 della l. 13 luglio 2015 n. 107";

VISTO il D. Lgs 50/2016 e s.m.i;

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;

RITENUTO necessario procedere alla selezione di appropriate figure professionali, esperti , tutor e referente per la valutazione , per lo svolgimento delle attività formative relative ai seguenti moduli:

Progetto / Sotto azione	10.2.2A
10.2.2A-FSEPON-PU-2018-712	Game and Coding 4.0
	Gamification e pensiero computazionale 3.0
	Gamification e pensiero computazionale 2.0

indice il seguente

AVVISO INTERNO

per la selezione di esperti , tutor e referente per la valutazione per il progetto in oggetto
rivolto
AL PERSONALE INTERNO dell'Istituto Comprensivo Garibaldi-Leone.

Descrizione Progetto

Obiettivi generali del Progetto e breve descrizione

Come il pensiero computazionale può essere trasmesso attraverso i giochi?
Le attività ludiche sono alla base del pensiero creativo e dello sviluppo inconsapevole di alcune competenze.
Lo sviluppo del pensiero computazionale, può avvenire anche attraverso l'uso mirato app che apparentemente sembrano giochi, ma in realtà sviluppano competenze che vanno ben oltre il semplice intrattenimento. Il vantaggio è che la parola game non spaventa. Il progetto va sicuramente presentato nei dettagli alle famiglie per evitare fraintendimenti sul concetto di 'Game'. Gli alunni coinvolti sono alunni delle classe seconda e terza della scuola primaria per i moduli di utilizzo consapevole dei device, e gli alunni di classe quarta per quanto riguarda un modulo sull'uso consapevole dei device ed il coding, passando da una fase di utilizzo tecnologicamente passiva ad una seconda fase attiva.

MODULO	TITOLO MODULO	IMPORTO AUTORIZZATO	PLESSO DI ATTUAZIONE
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Game and Coding 4.0	**€ 10.764,00**	**Alunni coinvolti:** 24 Allievi scuola della 4^ e 5^ classe primaria

Sintesi del Modulo
60 ore.
Game and Coding 4.0 è un modulo che prevede l'utilizzo cosciente di app ludiche, l'analisi della struttura, gli obiettivi del gioco, ed una seconda parte nel quale si svilupperà un progetto basato sul coding.
Il modulo è rivolto agli alunni della classe quarta della Scuola primaria. Le tematiche principali riguarderanno: l'uso consapevole del web e dei social, tematiche sulle problematiche del cyberbullismo, temi di protezione della privacy, la gamification come, come e perchè un gioco aiuta a migliorare il pensiero computazionale, le app e il problem solving, sviluppi base del coding, applicazioni pratiche di coding con esercizi.

		Valore unitario	ore	Importo (lordo stato)
Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora	60 ore	4.200,00 €
Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora	60 ore	1.800,00 €

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
MIUR
FONDI STRUTTURALI EUROPEI
pon 2014-2020
PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE)
Unione Europea
Istituto Comprensivo "Garibaldi-Leone" Trinitapoli

MODULO	TITOLO MODULO	IMPORTO AUTORIZZATO	PLESSO DI ATTUAZIONE
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Gamification e pensiero computazionale 3.0	**€ 5.682,00**	**Alunni coinvolti:** 24 Allievi scuola della 3^ classe primaria

Sintesi del Modulo
30 ore.
Il gioco come forma di apprendimento, e di formazione del pensiero computazionale.
'Gamification e pensiero computazionale 3.0' è un modulo che prevede l'utilizzo cosciente di app ludiche, l'analisi della struttura, gli obiettivi del gioco, riflessioni sulla difficoltà e soluzioni utilizzando l'uso cooperativo.
Il modulo è rivolto agli alunni della classe terze della Scuola primaria. Le tematiche principali riguarderanno: l'uso consapevole del web e dei social, tematiche sulle problematiche del cyberbullismo, temi di protezione della privacy, la gamification, come e perché un gioco aiuta a migliorare il pensiero computazionale, le app e il problem solving.

		Valore unitario	ore	Importo (lordo stato)
Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora	30 ore	2.100,00 €
Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora	30 ore	900,00 €

MODULO	TITOLO MODULO	IMPORTO AUTORIZZATO	PLESSO DI ATTUAZIONE
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Gamification e pensiero computazionale 2.0	**€ 5.682,00**	**Alunni coinvolti:** 25 Allievi scuola della 2^ classe primaria

Sintesi del Modulo
30 ore.
Il gioco come forma di apprendimento, e di formazione del pensiero computazionale.
'Gamification e pensiero computazionale 2.0' è un modulo che prevede l'utilizzo cosciente di app ludiche, l'analisi della struttura, gli obiettivi del gioco, riflessioni sulla difficoltà e soluzioni utilizzando l'uso cooperativo.
Il modulo è rivolto agli alunni della classe seconda della Scuola primaria. Le tematiche principali riguarderanno: l'uso consapevole del web e dei social, tematiche sulle problematiche del cyberbullismo, temi di protezione della privacy, la gamification, come e perchè un gioco aiuta a migliorare il pensiero computazionale, le app e il problem solving.

		Valore unitario	ore	Importo (lordo stato)
Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora	30 ore	2.100,00 €
Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora	30 ore	900,00 €

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
MIUR
FONDI STRUTTURALI EUROPEI
pon 2014-2020
PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE)
Unione Europea
Istituto Comprensivo "Garibaldi-Leone" Trinitapoli

Condizioni di ammissibilità

Possono presentare domanda di disponibilità al conferimento di incarichi coloro che:

- possiedono i titoli di accesso previsti dal presente avviso
- presentano domanda nei tempi e nei modi previsti dal presente bando;
- **possiedono adeguate competenze tecnologiche funzionali alla gestione on-line** della progettualità (condizione assolutamente necessaria),
- possiedono il titolo di studio richiesto dal presente avviso

10.2.2°- FSEPON-PU-2018-712	Titolo del percorso formativo	Durata ore	Destinatari	Titolo richiesto Esperto Interno	Titolo richiesto tutor
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Game and Coding 4.0	60	24 alunni 4^ Scuola Primaria	Esperienze in ambito di didattica digitale	Docente (Istituto Comprensivo "Garibaldi-Leone")
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Gamification e pensiero computazionale 3.0	30	24 alunni 3^ Scuola Primaria	Esperienze in ambito di didattica digitale	Docente (Istituto Comprensivo "Garibaldi-Leone")
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Gamification e pensiero computazionale 2.0	30	25 alunni 2^ Scuola Primaria	Esperienze in ambito di didattica digitale	Docente (Istituto Comprensivo "Garibaldi-Leone")

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
MIUR
FONDI STRUTTURALI EUROPEI
pon 2014-2020
PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE)
Unione Europea
Istituto Comprensivo "Garibaldi-Leone" Trinitapoli

Tipologia di modulo	Titolo	Destinatari	Profilo richiesto **esperto**	Punti	Auto val.
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Game and Coding 4.0	Scuola Primaria	Laurea **(30p. 110 con lode)**. (**29p.** da 110 a 108). (**28p.** da 107 a 105). (**27p.** da 104 a 101). (**26p.** da 100 a 90). (**5p.** meno di 90).	30	
			Altra Laurea	4	
			Master e/o corsi perfezionamento post-laurea annuali afferenti la tipologia di intervento (p.2 per master - max 3 master)	6	
			Certificazione di competenze informatiche (p.2 - max 15 certificazioni) EIPASS-AICA	30	
			Esperienza in percorsi PON pregressi e altri ambiti di formazione digitale (p.2 - max 5)	10	
			Abilitazione all'insegnamento del settore specifico	5	
			Anzianità di servizio presso questo istituto per ogni anno scolastico (p.1 max 15)	15	
			Totale max 100		

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
MIUR
FONDI STRUTTURALI EUROPEI
pon 2014-2020
PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE)
Unione Europea
Istituto Comprensivo "Garibaldi-Leone" Trinitapoli

Tipologia di modulo	Titolo	Destinatari	Profilo richiesto **esperto**	Punti	Auto val.
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Gamification e pensiero computazionale 3.0	Scuola Primaria	Laurea **(30p. 110 con lode)**. (**29p.** da 110 a 108). (**28p.** da 107 a 105). (**27p.** da 104 a 101). (**26p.** da 100 a 90). (**5p.** meno di 90).	30	
			Altra Laurea	4	
			Master e/o corsi perfezionamento post-laurea annuali afferenti la tipologia di intervento (p.2 per master - max 3 master)	6	
			Certificazione di competenze informatiche (p.2 - max 15 certificazioni) EIPASS-AICA	30	
			Esperienza in percorsi PON pregressi e altri ambiti di formazione digitale (p.2 - max 5)	10	
			Abilitazione all'insegnamento del settore specifico	5	
			Anzianità di servizio presso questo istituto per ogni anno scolastico (p.1 max 15)	15	
			Totale max 100		

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
MIUR

FONDI STRUTTURALI EUROPEI
pon 2014-2020
PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE)
Unione Europea

Istituto Comprensivo "Garibaldi-Leone" Trinitapoli

Tipologia di modulo	Titolo	Destinatari	Profilo richiesto **esperto**	Punti	Auto val.
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Gamification e pensiero computazionale 2.0	Scuola Primaria	Laurea **(30p. 110 con lode)**. (**29p.** da 110 a 108). (**28p.** da 107 a 105). (**27p.** da 104 a 101). (**26p.** da 100 a 90). (**5p.** meno di 90).	30	
			Altra Laurea	4	
			Master e/o corsi perfezionamento post-laurea annuali afferenti la tipologia di intervento (p.2 per master - max 3 master)	6	
			Certificazione di competenze informatiche (p.2 - max 15 certificazioni) EIPASS-AICA	30	
			Esperienza in percorsi PON pregressi e altri ambiti di formazione digitale (p.2 - max 5)	10	
			Abilitazione all'insegnamento del settore specifico	5	
			Anzianità di servizio presso questo istituto per ogni anno scolastico (p.1 max 15)	15	
			Totale max 100		

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
MIUR
pon 2014-2020
FONDI STRUTTURALI EUROPEI
PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE)
Unione Europea
Istituto Comprensivo "Garibaldi-Leone" Trinitapoli

TUTOR

Tipologia di modulo	Titolo	Destinatari	Profilo richiesto tutor	Punti	Auto val.
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Game and Coding 4.0	Scuola Primaria	Laurea **(30p. 110 con lode)**. (**29p.** da 110 a 108). (**28p.** da 107 a 105). (**27p.** da 104 a 101). (**26p.** da 100 a 90). (**5p.** meno di 90).	30	
			Altra Laurea	4	
			Master e/o corsi perfezionamento post-laurea annuali afferenti la tipologia di intervento (p.2 - max 3 master)	6	
			Certificazione di competenze informatiche (p.2 - max 15 certificazioni) EIPASS-AICA	30	
			Esperienza in percorsi PON pregressi (p.2 - max 5 esperienze)	10	
			Abilitazione all'insegnamento del settore specifico	5	
			Anzianità di servizio presso questo istituto per ogni anno scolastico (p.1 max 15)	15	
			Totale max 100		

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
MIUR
FONDI STRUTTURALI EUROPEI
pon 2014-2020
PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE)
Unione Europea
Istituto Comprensivo "Garibaldi-Leone" Trinitapoli

Tipologia di modulo	Titolo	Destinatari	Profilo richiesto tutor	Punti	Auto val.
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Gamification e pensiero computazionale 3.0	Scuola Primaria	Laurea **(30p. 110 con lode)**. (**29p.** da 110 a 108). (**28p.** da 107 a 105). (**27p.** da 104 a 101). (**26p.** da 100 a 90). (**5p.** meno di 90).	30	
			Altra Laurea	4	
			Master e/o corsi perfezionamento post-laurea annuali afferenti la tipologia di intervento (p.2 - max 3 master)	6	
			Certificazione di competenze informatiche (p.2 - max 15 certificazioni) EIPASS-AICA	30	
			Esperienza in percorsi PON pregressi (p.2 - max 5 esperienze)	10	
			Abilitazione all'insegnamento del settore specifico	5	
			Anzianità di servizio presso questo istituto per ogni anno scolastico (p.1 max 15)	15	
			Totale max 100		

Tipologia di modulo	Titolo	Destinatari	Profilo richiesto tutor	Punti	Auto val.
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Gamification e pensiero computazionale 2.0	Scuola Sec. 1° grado	Laurea **(30p. 110 con lode)**. (**29p.** da 110 a 108). (**28p.** da 107 a 105). (**27p.** da 104 a 101). (**26p.** da 100 a 90). (**5p.** meno di 90).	30	
			Altra Laurea	4	
			Master e/o corsi perfezionamento post-laurea annuali afferenti la tipologia di intervento (p.2 - max 3)	6	
			Certificazione di competenze informatiche (p.2 - max 15 certificazioni) EIPASS-AICA	30	
			Esperienza in percorsi PON pregressi (p.2 - max 5)	10	
			Abilitazione all'insegnamento del settore specifico	5	
			Anzianità di servizio presso questo istituto per ogni anno scolastico (p.1 max 15)	15	
			Totale max 100		

Valutatore di piano

	Profilo richiesto Valutatore del Piano	Punti
	Laurea vecchio ordinamento o di secondo livello **(25p. 110 con lode)**. (**23p.** da 110 a 106). (**20p.** da 105 a 101). (**15p.** da 100 a 95). (**5p.** meno di 95).	25
	Competenze informatiche (max 10)	10
	Esperienza come valutatore/facilitatore in pregressi PON (punti 5 – max 10)	50
	Anzianità di servizio per ogni anno scolastico (punti 1/anno – max 15)	15
	Totale max 100	

- E' prevista una sola figura di **REFERENTE PER LA VALUTAZIONE** Progetto PON- FSE- "Per la Scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" relativo al Fondo Sociale Europeo – Programmazione 2014-2020- Avviso Prot.n. AOODGEFID/2669 del 03/03/2017

Compiti degli esperti interni

- Predispone prima dell'inizio delle attività, insieme al tutor del percorso formativo di riferimento, un piano di lavoro progettuale dal quale si evidenziano finalità, competenze attese, strategie metodologiche, attività, contenuti ed eventuali materiali prodotti. Il progetto dovrà essere coerente con gli obiettivi del Avviso PON riferito all'Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE)- Obiettivo specifico 10.2 – Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base. Azione 10.2.2 – Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base. Sotto azione 10.2.2 Competenze di base;

- Partecipa ad eventuali incontri propedeutici alla realizzazione delle attività;

- Svolge l'incarico secondo il calendario predisposto;

- Documenta, insieme al tutor, le attività di ogni percorso per "tracciare" l'iter del processo attivato e lasciarne traccia nella scuola;

- Predispone, con la collaborazione dei tutor, gli strumenti di verifica e valutazione, iniziale, intermedia, finale;

- Predispone, con la collaborazione dei tutor, una dettagliata relazione finale. Tale relazione, da consegnare anche su supporto digitale, dovrà esplicitare le logiche, le metodologie e i risultati delle attività realizzate, nonché le positività e le criticità dell'esperienza;

- Documenta tutta l'attività formativa tramite l'inserimento del progetto e dei materiali richiesti nella piattaforma predisposta dall'Autorità di gestione ai fini del monitoraggio telematico.

Compiti dei tutor interni

- Predispone, in collaborazione con l'esperto, una programmazione dettagliata dei contenuti dell'intervento;

- Partecipa ad eventuali incontri propedeutici per la realizzazione delle attività;

- Svolge l'incarico secondo il calendario predisposto;

- Coadiuva l'esperto nella documentazione delle attività di ogni percorso; - Coadiuva l'esperto nella predisposizione di strumenti di verifica e valutazione;

- 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 delle lezioni;

- Cura il monitoraggio fisico del corso, contattando gli alunni in caso di assenza ingiustificata;

- Rappresenta il collegamento con il team di Docenti delle classi o il coordinatore delle classi di provenienza degli alunni, al quale fornisce le informazioni utili per la valutazione degli alunni e la ricaduta didattica delle attività svolte;

- Collabora con l'esperto nella predisposizione di una dettagliata relazione finale.

La dichiarazione di possedere competenze in informatica ed un'adeguata conoscenza delle piattaforme INDIRE, Google, capacità di gestione di documenti digitali (saper effettuare scansioni, caricare documentazione digitale in piattaforme) per la gestione on-line delle proprie attività è pre-requisito di accesso, in caso di falsa dichiarazione e mancata capacità il contratto verrà immediatamente rescisso.

Modalità di presentazione delle domande

Per manifestare il proprio interesse, gli aspiranti dovranno produrre a mano o via posta la relativa domanda con allegati, pena l'inammissibilità, **entro e non oltre le ore 10.00 del 30.09.2019** presso l'Ufficio protocollo del

Istituto Comprensivo "Garibaldi-Leone"
Via Luigi Pirandello 19
Trinitapoli

con oggetto: **"Candidatura Esperto Interno/Tutor/ Referente per la valutazione- Progetto PON FSE CODICE: 10.2.2A-FSEPON-PU-2018-712 "i-Game"**

La scuola non si assume alcuna responsabilità per ritardi e disguidi imputabili ai servizi di consegna.
In alternativa le domande potranno essere inviate con posta elettronica certificata all'indirizzo: fgic87500d@pec.istruzione.it
Nella richiesta dovrà essere esplicitato l'ordine di priorità di eventuali differenti candidature.
Si procederà all'assegnazione del doppio incarico solo nel caso in cui non risulti possibile coprire, con le domande pervenute, i ruoli richiesti dall'avviso.
All'istanza di partecipazione dovrà essere allegata, pena l'esclusione:

1. Domanda Tutor/Esperto **o referente per la valutazione**
2. curriculum vitae in formato europeo debitamente sottoscritto
3. autorizzazione al trattamento dei dati personali (GDPR 2016/679)

Il mancato arrivo e/o la mancata consegna entro il suddetto termine, non potranno essere imputati alla scuola e causerà l'esclusione dalla selezione.

A parità di punteggio si terrà in considerazione l'età anagrafica, dando la precedenza alla più giovane età. Questa Istituzione Scolastica si riserva di procedere al conferimento dell'incarico anche in presenza di una sola domanda valida o di non procedere all'attribuzione dello stesso a suo insindacabile giudizio.

Dell'esito della selezione sarà data comunicazione tramite affissione all'albo della scuola e pubblicizzazione sul sito web della graduatoria provvisoria avverso la quale si potrà presentare ricorso entro 5 gg. dalla pubblicazione; entro i successivi 15 gg sarà pubblicata la graduatoria definitiva. L'istituzione scolastica provvederà a contattare direttamente gli aspiranti individuati previa pubblicazione della graduatoria all'albo e sul sito web dell'istituto.
I costi orari sono quelli stabiliti nel Piano Finanziario del Progetto
- Compenso Tutor € 30,00;
- Compenso Esperto Interno/Esterno € 70,00

- Compenso Referente alla Valutazione, compenso orario come da tabella 5 CCNL Scuola

Nulla è dovuto all'esperto e/o al tutor per l'eventuale partecipazione alle riunioni programmate dall'Istituzione scolastica in merito alla realizzazione del progetto in quanto tale attività rientra nel suo incarico.

I compensi s'intendono comprensivi di ogni eventuale onere, fiscale e previdenziale, ecc., a totale carico dei beneficiari.
La retribuzione concordata è dovuta soltanto se il progetto o il singolo modulo di pertinenza verrà effettivamente svolto ed ogni operatore riceverà una retribuzione proporzionale alle ore effettivamente prestate.

La liquidazione della retribuzione spettante, opportunamente contrattualizzata, dovrà armonizzarsi con i tempi di trasferimento dei fondi dall'A.d.G. senza che la presente Istituzione scolastica sia obbligata ad alcun anticipo di cassa.

Criteri di selezione del personale

Criteri sopra elencati sono stati deliberati del Collegio dei Docenti del 17/09/2018 n.9 e dal Consiglio d'Istituto 02/10/2018 n.90.
*In relazione alla materia oggetto dell'avviso si indicherà il titolo di studio specifico, se richiesto dalla tipologia di incarico
** Incarichi in progetti PON solo per il personale interno.

Modalità di attribuzione

In seguito al presente avviso, le domande pervenute e riconosciute formalmente ammissibili saranno valutate da un'apposita Commissione, all'uopo costituita, secondo i titoli dichiarati, le capacità tecniche e professionali degli aspiranti e la disponibilità degli stessi a svolgere i relativi incarichi.
Si procederà al conferimento degli incarichi mediante contratto o lettera di incarico. Eventuali reclami (entro cinque giorni dalla pubblicazione della graduatoria provvisoria) possono concernere solo ed esclusivamente eventuali errate attribuzioni di punteggio ai titoli dichiarati nella domanda da parte della Commissione di valutazione. Non sono ammessi reclami per l'inserimento di nuovi titoli valutabili o per la specificazioni di titoli dichiarati cumulativamente e casi similari.

Motivi di inammissibilità ed esclusione

Motivi di inammissibilità

Sono causa di inammissibilità:
· domanda pervenuta in ritardo rispetto ai tempi indicati nel presente Avviso;
· assenza della domanda di candidatura o di altra documentazione individuata come condizione di ammissibilità;
· altri motivi rinvenibili nell'Avviso presente.

Motivi di esclusione

Una eventuale esclusione dall'inserimento negli elenchi può dipendere da una delle seguenti cause:
· mancanza di firma autografa apposta sulla domanda, sul curriculum, la scheda dichiarazione punteggio e fotocopia documento;
· non certificata esperienza professionale per l'ambito di competenza indicato.

Condizioni contrattuali e finanziarie

L'attribuzione degli incarichi avverrà tramite lettere di incarico. La durata dei contratti sarà determinata in funzione delle esigenze operative dell'Amministrazione beneficiaria e comunque dovrà svolgersi entro il 15 dicembre 2019.
I compensi s'intendono comprensivi di ogni eventuale onere, fiscale e previdenziale, ecc., a totale carico dei beneficiari.
La retribuzione concordata è dovuta soltanto se il progetto o il singolo modulo di pertinenza verrà effettivamente svolto e l'operatore riceverà una retribuzione proporzionale alle ore effettivamente prestate.
La liquidazione della retribuzione spettante, opportunamente contrattualizzata, dovrà armonizzarsi con i tempi di trasferimento dei fondi dall'A.d.G. senza che la presente Istituzione scolastica sia obbligata ad alcun anticipo di cassa.

- 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;
- coordinare le iniziative di valutazione, garantendo lo scambio di esperienze, la circolazione dei risultati, la costruzione di prove comparabili, lo sviluppo della competenza valutativa dei docenti;
- fare da interfaccia con tutte le iniziative di valutazione esterna, in particolare con l'INVALSI, facilitandone la realizzazione e garantendo l'informazione all'interno sugli esiti conseguiti
- seguire le indicazioni inerenti la valutazione del piano operativo messo a disposizione dalla GPU.

Tutela della Privacy

I dati dei quali l'Istituto entrerà in possesso a seguito del presente avviso pubblico saranno trattati nel rispetto
della (GDPR 2016/679) e sue modifiche.

Responsabile del procedimento

Ai sensi di quanto disposto dall'art. 5 della legge 7 Agosto 1990, n. 241, il responsabile del procedimento di cui al presente Avviso di selezione è il Dirigente Scolastico Dott.ssa Roberta Lionetti

Pubblicizzazione del bando

Il presente bando viene pubblicizzato come segue:
· affissione all'albo pretorio dell'Istituto;
· pubblicazione sul Sito dell'Istituto;
· agli Atti della Scuola.

Allegati

I candidati sono invitati ad utilizzare la modulistica
allegata composta da:
Allegato A1 - Domanda per Esperti Interni
Allegato A2 – Domanda per Tutor
Allegato A3 – Domanda per Referente per la valutazione

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

MIUR

FONDI STRUTTURALI EUROPEI pon 2014-2020

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

Unione Europea

Istituto Comprensivo "Garibaldi-Leone" Trinitapoli

All.A1) Modello domanda (ESPERTO INTERNO)

Oggetto: domanda di partecipazione alla selezione di **ESPERTO/interno**

Del piano **10.2.2A-FSEPON-PU-2018-712 "i-Game**

Il/la sottoscritto …… nato/a a ……

(prov. di ……) il ……, residente a ……..

(prov. di ……), in via …… telefono ……. **e-mail**

(**obbligatoria)**……, codice fiscale ……,

CHIEDE

di essere ammesso/a alla procedura di selezione per la figura di docente **ESPERTO** nel

progetto: i-Game (Barrare il livello di priorità)

Priorità (1)(2)(3)(4)(5)(6)☐**Game and Coding 4.0** (classe 4^ Primaria) 60 ore

Priorità (1)(2)(3)(4)(5)(6)☐**Gamification e pensiero computazionale 3.0** (classe 3^ Primaria) 30 ore

Priorità (1)(2)(3)(4)(5)(6)☐**Gamification e pensiero computazionale 2.0** (classe 2^ Primaria) 30 ore

1. di avere le competenze tecniche per svolgere gli adempimenti lavorativi;
2. di essere in possesso dei requisiti richiesti e dei titoli valutabili come previsto dal bando.
3. Di assumere l'incarico senza riserva e secondo il calendario approvato dal Dirigente Scolastico.

Allega alla presente:

Curriculum vitae in formato europeo;

……lì ……

Firma_____

All.2) Modello domanda (TUTOR INTERNO)

Oggetto: domanda di partecipazione alla selezione di **Turor/interno**

Del piano **10.2.2A-FSEPON-PU-2018-712 "i-Game**

Il/la sottoscritto …… nato/a a ……

(prov. di ……) il ……, residente a ……..

(prov. di ……), in via …… telefono ……. **e-mail**

(**obbligatoria)**……, codice fiscale ……,

CHIEDE

di essere ammesso/a alla procedura di selezione per la figura di docente **Tutor** nel progetto:

i-Game (Barrare il livello di priorità)

Priorità (1)(2)(3)(4)(5)(6)☐**Game and Coding 4.0** (classe 4^ Primaria) 60 ore

Priorità (1)(2)(3)(4)(5)(6)☐**Gamification e pensiero computazionale 3.0** (classe 3^ Primaria) 30 ore

Priorità (1)(2)(3)(4)(5)(6)☐**Gamification e pensiero computazionale 2.0** (classe 2^ Primaria) 30 ore

1. di avere le competenze tecniche per svolgere gli adempimenti lavorativi;
2. di essere in possesso dei requisiti richiesti e dei titoli valutabili come previsto dal bando.
3. Di assumere l'incarico senza riserva e secondo il calendario approvato dal Dirigente Scolastico.

Allega alla presente:

· Curriculum vitae in formato europeo;

……lì ……

Firma_____

All.2) Modello domanda (Valutatore)

Oggetto: domanda di partecipazione alla selezione di **Referente per la valutazione**

Del piano **10.2.2A-FSEPON-PU-2018-712 "i-Game**

Il/la sottoscritto …… nato/a a ……

(prov. di ……) il ……, residente a ……..

(prov. di ……), in via …… telefono ……. **e-mail**

(**obbligatoria)**……, codice fiscale ……,

CHIEDE

di essere ammesso/a alla procedura di selezione per la figura di docente **referente per la valutazione** per la gestione del progetto: i-Game

1. di avere le competenze tecniche per svolgere gli adempimenti lavorativi;
2. di essere in possesso dei requisiti richiesti e dei titoli valutabili come previsto dal bando.
3. Di assumere l'incarico senza riserva e secondo il calendario approvato dal Dirigente Scolastico.

Allega alla presente:

· Curriculum vitae in formato europeo;

……lì ……

Firma_____