



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



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Direzione Generale per interventi in materia di edilizia
scuolastica, per la gestione dei fondi strutturali per
l'istruzione e per l'innovazione digitale
Ufficio IV



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "R. VIVIANI"

Via Zì Carlo – 80013 – Casalnuovo di Napoli (NA)
Tel. Direzione e Segreteria 081/5222993 - Fax 081/5221221
C.F.: 93004090630- C. M.: NAIC87900
e-mail: naic87900n@istruzione.it pec: naic87900n@pec.istruzione.it
sito internet: www.icvivianicasalnuovona.edu.it

I. C. "R. VIVIANI"
CASALNUOVO DI NAPOLI (NA)
Prot. 0003024 del 22/05/2019
09-02 (Uscita)

Al Sito web: www.icvivianicasalnuovona.edu.it

AVVISO DI SELEZIONE INTERNA DOCENTI TUTOR/VALUTATORE

Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale “Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento” 2014-2020. Avviso pubblico 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”.

Autorizzazione progetto codice 10.2.2A-FSEPON-CA-2018-1039

C.U.P I18H17000180007

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

VISTO l'Avviso Prot. AOODGEFID/2669 del 03/03/2017 avente ad oggetto “Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale “Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento” 2014-2020” che si inserisce nel quadro delle azioni finalizzate all'innalzamento delle competenze di cui all'Obiettivo Specifico 10.2 del Programma Operativo Nazionale “Per la Scuola – competenze e ambienti per l'apprendimento” per il periodo di programmazione 2014-2020.

VISTA la nota MIUR Prot. n. AOODGEFID/28248 del 30 ottobre 2018 di autorizzazione all'avvio delle attività relative al Programma Operativo Nazionale “Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento” 2014-2020. Avviso pubblico 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”. Autorizzazione progetto codice 10.2.2A-FSEPON-CA-2018-1039

VISTE le indicazioni dettate dal MIUR nelle linee guida Prot. n: AOODGAI 1588, Roma, 13/01/2016;

VISTI i Regolamenti (UE) n. 1303/2013 recanti disposizioni comuni sui Fondi strutturali e di investimento europei e 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 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 delibera del Collegio docenti n 22 bis del 08/02/2017 e del Consiglio di Istituto n.104 del 21/02/2017 di adesione ai progetti PON in oggetto;

VISTA la delibera del Consiglio di Istituto n.5 del 10.12.2018, con la quale è stata disposta l’assunzione a bilancio dei fondi necessari alla realizzazione del progetto summenzionato;

RILEVATA la necessità di impiegare tra il personale interno n.5 figure per lo svolgimento delle attività di Tutor e n. 1 di Valutatore nell’ambito del progetto.

Tutto ciò visto e rilevato, che costituisce parte integrante del presente avviso

COMUNICA

che è aperta la procedura di selezione per il reclutamento di personale interno da impiegare nella figura di **5 TUTOR** per la realizzazione dei moduli di seguito indicati e della figura di **1 VALUTATORE** per il Progetto “**Pensiero computazionale e cittadinanza digitale**” 10.2.2A-FSEPON-CA-2018-1039:

Tipologia modulo	Titolo	Descrizione del modulo	Ore
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	CODIFIC@NDO_IMPARO	Lo scopo di questo percorso è condurre, i nostri alunni della Scuola Primaria, in modo divertente e guidato alla scoperta del mondo che li circonda attraverso l'utilizzo del computer e del pensiero computazionale. Le modalità di produzione utilizzeranno le più recenti tecnologie digitali ed il filo conduttore delle esperienze sarà la comunicazione, segno della trasversalità delle discipline. Per avvicinare i nostri allievi a questo tipo di attività altamente formativa, abbiamo pensato di strutturare un vero e proprio laboratorio di coding in cui si cimenteranno in un particolare ambiente nel quale poter formulare liberamente sequenze originali frutto della propria fantasia e intraprendenza. L'obiettivo non è l'insegnamento di questo o quel linguaggio di programmazione, ma piuttosto lo sviluppo dei processi di pensiero astratto e logico che stanno dietro all'attività del programmare, cioè del pensiero computazionale. Saranno chiamati alla realizzazione di un compito: produrre in maniera semplice ed intuitiva un gioco interattivo, un “prodotto digitale” sul tema dell’ambiente che li circonda, che verrà progettato in laboratorio e fuori del laboratorio, nello scambio attivo con i compagni, con docente/esperto, con docente/tutor, secondo i principi tipici della didattica costruttivista. La didattica attivata di tipo ludico-produttivo sarà finalizzata alla realizzazione, dunque, di un prodotto: un gioco, corredato da disegni e testi (storie)	30

		elaborati dai nostri stessi allievi: con il supporto di software specifici, procederanno al progetto e alla sua produzione. Il lato scientifico-culturale dell'informatica 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 modo più semplice e divertente di sviluppare il pensiero computazionale è attraverso la programmazione (coding) in un contesto di gioco. Obiettivi: - Favorire un approccio spontaneo e ludico alle nuove tecnologie; - Sviluppare le capacità logiche; - Ampliare esperienze percettivo-sensoriali; - Sviluppare l'analisi visiva e le capacità di attenzione; - Sollecitare le potenzialità creative con la produzione di semplici elaborati grafici; - Promuovere percorsi formativi più adeguati alle esigenze, ai livelli, ai ritmi ed agli stili di apprendimento dell'alunno; - Favorire negli alunni l'acquisizione di un corretto atteggiamento nei confronti della tecnologia multimediale; - Favorire un approccio creativo ai vari programmi; - Saper progettare, organizzare e portare a termine un lavoro; - Promuovere l'uso del computer come momento trasversale alle varie discipline.	
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	WEB@CODING	La proposta formativa di seguito prevede l'introduzione per le classi della Scuola Primaria dei concetti di base dell'informatica attraverso l'utilizzo di software di video editing. Promuovere, sin dai primi anni di scuola, l'introduzione di buone prassi per un corretto approccio all'informatica, rappresenta, infatti, per i nostri allievi lo sviluppo di una reale cultura digitale che permetta loro di conoscere gli strumenti disponibili, le potenzialità di internet e i rischi connessi e che agevoli l'utilizzo della rete come luogo di possibilità e opportunità di sviluppo personale. Attraverso lo studio dell'Informatica si attiva un processo mentale volto alla soluzione di problemi e mette in gioco strumenti intellettuali di grande rilevanza. In particolare: • padroneggiare la complessità • sviluppare ragionamenti accurati e precisi • cercare strade alternative per la soluzione di un problema • lavorare con gli altri per cercare soluzioni condivise. I nostri allievi impareranno a muovere i primi passi nell'ambiente digitale utilizzando i programmi più diffusi, così da scoprire le potenzialità che i mezzi informatici offrono. Si passerà dalle basi del linguaggio informatico e del funzionamento di un computer, si approfondirà il software applicativo di OO04 Kids, si introdurranno il Web e il Coding con Scratch. Il programma sarà così articolato: Fase 1: Introduzione alla gestione di un Sistema Operativo a Interfaccia grafica (elementi di base) e dei software di Video editing, di grafica digitale, di post produzione video. Fase 2: Progettazione del prodotto digitale: stesura dei testi, raccolta di immagini e video, montaggio. Fase 3: con il supporto di software specifici, procederanno alla impaginazione e alla illustrazione del libro in formato elettronico e dopo avere provveduto a registrare le voci narranti trasformeranno il libro in audio-libro.. Obiettivi: • Diffondere l'alfabetizzazione digitale, come capacità di utilizzare applicativi e software; • Stimolare lo sviluppo del pensiero computazionale, quale fondamento per costruire l'identikit del cittadino moderno;	30

		• Stimolare gli allievi all'interpretazione delle informazioni; • Sensibilizzare alle opportunità connesse alle tecnologie digitali;	
Competenze di cittadinanza digitale	@DIGITALSTORY	Il percorso propone di applicare il coding alla narrazione attraverso l'uso dei costrutti della programmazione per l'animazione e lo spostamento dei personaggi. • Sceneggiatura digitale • Fondamenti delle istruzioni dedicate allo story-telling (story board e linea del tempo) • Strumenti di elaborazione grafica per disegnare fondali e personaggi (paint.net) • Strumenti per l'elaborazione delle sequenze audio) • Le marionette digitali • Gli ambienti di progettazione 3D per il teatro digitale e lo story-telling. Il videomaking e lo storytelling digitale sono gli approcci attraverso i quali gli alunni della Scuola Secondaria di I grado sperimenteranno in forma sequenziale e ragionata il passaggio dalla fase del semplice guizzo creativo, al lavoro di gruppo del brainstorming fino alla narrazione ordinata e puntuale secondo parametri causa/effetto. Il Digital Storytelling è una "metodologia didattica attiva" poiché promuove la conoscenza mediante la costruzione/invenzione di una storia, di un racconto, di una narrazione multimediale sul tema del territorio che li circonda. La finalità del laboratorio è realizzare un ambiente di progettazione dove favorire attraverso l'uso dei media, processi di tipo conoscitivo, di socializzazione, di sviluppo e potenziamento di capacità di comunicazione con i nuovi linguaggi e ridefinire le forme essenziali del processo di alfabetizzazione sulla base delle nuove esigenze quali quelle poste dall'evoluzione tecnologica. Il modulo formativo consentirà di potenziare la didattica laboratoriale e per progetto quale uno strumento che opera sia sul versante del potenziamento delle abilità sia sul versante emotivo relazionale. Obiettivi • Sensibilizzare a riflettere sulle potenzialità del pensiero computazionale • Avviare all'acquisizione della logica della programmazione • Acquisire la terminologia specifica attraverso la dimostrazione e l'elaborazione di mini attività di gioco sempre più complesse • Favorire lo sviluppo della creatività attraverso la molteplicità di modi che l'informatica offre per affrontare e risolvere un problema • Avviare alla progettazione di algoritmi, producendo risultati visibili • Aiutare a padroneggiare la complessità • Sviluppare il ragionamento accurato e preciso	30
Competenze di cittadinanza digitale	INFORM@TIZZANDO	Il modulo dedicato ai ragazzi della scuola Primaria di I grado prevede il rafforzamento delle competenze degli allievi nell'informatica attraverso la programmazione, in un ambiente di apprendimento cooperativo. Il percorso promuoverà l'introduzione di buone prassi nell'utilizzo delle tecnologie e rappresenterà per i nostri allievi un'occasione di rafforzamento della propria cultura digitale, focalizzando l'attenzione sul tema dei rischi connessi alla rete e ad internet. Attraverso lo studio dell'Informatica si attiva un processo mentale volto alla soluzione di problemi e mette in gioco strumenti intellettuali di grande rilevanza. In particolare: • padroneggiare la complessità • sviluppare ragionamenti accurati e precisi • cercare strade alternative per la soluzione di un problema • lavorare con gli altri per cercare soluzioni condivise. I nostri allievi impareranno a muovere i primi passi	30

		nell'ambiente digitale utilizzando i programmi più diffusi, così da scoprire le potenzialità che i mezzi informatici offrono. Si passerà dalle basi del linguaggio informatico e del funzionamento di un computer, si approfondirà i software applicativi per la video scrittura, si introdurranno il Web e il Coding con Scratch. Il programma sarà così articolato: Fase 1: Gestione del Sistema Operativo a Interfaccia grafica (elementi di base); analisi delle componenti Hardware di un computer; I fondamenti dell'ICT, Sicurezza informatica, Navigare e cercare informazioni sul Web, Comunicare in Rete, Elaborazione testi, Foglio di calcolo, Presentazione; Fase 2: Competenze computazionali; alla scoperta del Web e del Coding. L'ambiente Scratch. Fase 3: realizzazione di una storia digitale. Obiettivi di apprendimento: • Sviluppare il ragionamento accurato e preciso (la scrittura di programmi che funzionano bene richiede l'esattezza in ogni dettaglio); • Favorire lo sviluppo della creatività attraverso la molteplicità di modi che l'informatica offre per affrontare e risolvere un problema; • Avviare alla progettazione di algoritmi, producendo risultati visibili (anche se nel mondo virtuale) • Aiutare a padroneggiare la complessità (imparare a risolvere problemi informatici aiuta a risolvere problemi complessi in altre aree).	
Competenze di cittadinanza digitale	NO@LBULLISMO	I dati confermano ormai l'utilizzo massiccio della rete e dei social (soprattutto Instagram, Whatsapp, Youtube, Facebook e Snapchat) da parte dei nostri studenti della Scuola Secondaria di I Grado e lo scarso e saltuario controllo genitoriale sull'attività on line dei figli. Per promuovere un uso consapevole delle tecnologie digitali, diventa sempre più necessario promuovere l'educazione ai media, con riferimento alla comprensione critica dei mezzi di comunicazione, e promuovere progetti di prevenzione del cyber bullismo. Il progetto nasce con l'intento di informare circa il fenomeno del bullismo elettronico ed educare i giovanissimi ad un uso consapevole della tecnologia in un'ottica di prevenzione. Obiettivo sarà quello di potenziare le abilità sociali dei partecipanti, promuovere la cooperazione e la mediazione del conflitto tra pari. In questo modulo il tema sarà l'ambiente inteso come società reale e virtuale. I partecipanti saranno dapprima indirizzati all'uso consapevole della rete. Gli incontri saranno progettati per fornire le informazioni necessarie per sensibilizzare i ragazzi circa il fenomeno e le sue complesse sfaccettature. Si darà spazio al tema del sexting, che rappresenta il fenomeno più pericoloso e sottovalutato dai ragazzi. Saranno previsti momenti di riflessione personale e di piccolo gruppo, favorendo un clima di reale scambio e confronto. Con l'utilizzo di role-playing e di video, si svilupperà nei giovani allievi la consapevolezza circa le emozioni in gioco tra i diversi attori sociali coinvolti in un episodio di cyberbullismo con l'obiettivo di favorire le capacità empatiche e metacognitive (mettersi nei panni dell'altro). Dall'introduzione del tema si passerà poi alla realizzazione di un lavoro di gruppo, uno spot realizzato attraverso strumenti digitali che permetterà ai nostri allievi di elaborare il tema e trasformarlo in un'esperienza creativa: ciò che impareranno sarà diffuso agli altri	30

		compagni attraverso un'azione di sensibilizzazione che coinvolgerà tutti gli alunni dell'istituto. Ogni incontro sarà suddiviso in approcci progressivi in cui i temi proposti dai ragazzi saranno: 1. Analizzati e motivati come esigenze; 2. Smontati e selezionati da sovrastrutture; 3. Postulati come interlocuzioni con le figure degli esperti esterni; 4. Accordati in una soluzione possibile e condivisa. Destinatari: 20 alunni delle classi II e III della scuola secondaria di primo grado	
--	--	---	--

➤ **Soggetti ammessi alla presentazione della candidatura, requisiti**

Per l'ammissione alla selezione è richiesto il possesso congiunto dei seguenti requisiti, pena la inammissibilità della candidatura:

- cittadinanza italiana o possesso della cittadinanza di stati membri dell'Unione Europea;
- non essere stato escluso dall'elettorato politico attivo;
- non aver riportato condanne penali e non avere procedimenti penali in corso.

Gli aspiranti debbono altresì essere in possesso, pena l'inammissibilità della candidatura, di conoscenze approfondite rispetto alle singole aree tematiche di cui art. 1, per le quali si propone la candidatura, comprovabili anche attraverso certificazioni, incarichi ricevuti, materiali didattici prodotti.

Si precisa che i docenti, al momento della presentazione della domanda, dovranno dichiarare la piena disponibilità e la compatibilità oraria a raggiungere le sedi formative e che l'accettazione dell'incarico non arrecherà pregiudizio all'assolvimento di tutte le attività inerenti alla funzione di docente presso la scuola di servizio. Per l'ammissione alla selezione i candidati dovranno produrre apposita dichiarazione attestante il possesso dei requisiti specificati nel presente articolo. Ai sensi del DPR 445/2000 le dichiarazioni rese dai candidati hanno valore di autocertificazione. Potranno essere effettuati idonei controlli, anche a campione, sulla veridicità delle dichiarazioni rese. Si rammenta che la falsità in atti e la dichiarazione mendace, ai sensi dell'art. 76 del predetto DPR n. 445/2000 e successive modifiche ed integrazioni, implica responsabilità civile e sanzioni penali, oltre a costituire causa di esclusione dalla partecipazione alla gara ai sensi dell'art. 75 del predetto D.P.R. n. 445/2000. La presentazione della domanda di partecipazione costituisce accettazione incondizionata delle clausole contenute nell'avviso con rinuncia ad ogni eccezione.

➤ **Descrizione dei compiti e attività da svolgere**

Il Tutor ha il compito di affiancare gli esperti formatori, secondo il calendario stabilito dalla Scuola conferente. In particolare per il tutor si evidenziano i seguenti compiti:

- affiancare gli esperti durante gli incontri formativi;
- promuovere e sostenere la nascita e lo sviluppo di comunità di pratica, finalizzate allo sviluppo professionale;
- supportare i corsisti nel processo di sviluppo delle competenze, nell'attività di ricerca anche on line e nell'elaborazione di project work;
- raccogliere le presenze di ciascun corsista agli incontri ai fini dell'attestazione finale;
- informare tempestivamente il D.S. del progresso decremento delle presenze dei corsisti al fine di prendere provvedimenti necessari per evitare la sospensione del corso;
- compilare il report finale e/o eventuali altri documenti richiesti ai fini della documentazione delle azioni formative, compresi eventuali questionari proposti dal MIUR.

La figura del referente per la valutazione ha «il compito di sostenere le azioni di valutazione interne a ciascuna proposta/modulo e garantire l'interfaccia con le azioni esterne, nazionali ed internazionali, di valutazione», ovvero:

- 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 fra interventi di una stessa azione, fra le diverse azioni di uno stesso obiettivo e fra i diversi obiettivi, garantendo lo scambio di esperienze, la circolazione dei risultati, la costruzione di prove comparabili, lo sviluppo della competenza valutativa dei docenti;
- fare da interfaccia con tutte le iniziative di valutazione esterna facilitandone la realizzazione e garantendo l'informazione all'interno sugli esiti conseguiti; 3) coordinare le attività valutative inerenti tutto il piano integrato della scuola;
- costituire un punto di collegamento con l'Autorità di Gestione e gli altri soggetti coinvolti nella valutazione del programma;
- coordinare le operazioni necessarie per garantire la certificazione ai corsisti;
- essere referente alla misurazione dell'effettiva ricaduta delle iniziative sul parametro dei progressi raggiunti nelle diverse competenze disciplinari. In generale le FUNZIONI del Referente della valutazione sono:
- coordinare gli interventi di verifica e valutazione degli apprendimenti nell'ambito degli interventi attivati nello svolgimento del Piano;
- costituire un punto di raccordo fra la scuola e gli interventi esterni di valutazione e di monitoraggio;
- registrare nel "Resoconto attività" le attività svolte e le ore effettuate.

➤ Contratto e corrispettivi

Il Contratto definirà il numero degli interventi in aula, la sede, gli orari, le scadenze relative alla predisposizione dei materiali di supporto alla formazione, il corrispettivo. Per lo svolgimento delle attività descritte di tutoraggio sarà riconosciuto un compenso massimo pari a euro 30,00/ora onnicomprensivo di tutti gli oneri a carico dello stato e del dipendente, e, in ossequio ai principi di economicità e parità di trattamento e non discriminazione di cui all'art. 30 del dlgs 50/2016, nonché dell'art 1 comma 1 della legge 241/90 "L'attività amministrativa persegue i fini determinati dalla legge ed è retta da criteri di economicità, di efficacia, di imparzialità, di pubblicità e di trasparenza secondo le modalità previste dalla presente legge e dalle altre disposizioni che disciplinano singoli procedimenti, nonché dai principi dell'ordinamento comunitario", non potrà essere pari all'importo orario corrisposto ad un tutor esterno con pari curriculum, ed un compenso massimo per l'attività di valutatore onnicomprensivo di tutti gli oneri a carico dello stato e del dipendente pari a euro 23,22/ora, per 45 ore di attività.

Non sono ammesse le spese di rimborso di trasferta.

Si precisa che la liquidazione dei corrispettivi previsti, debitamente documentati, avverrà alla conclusione delle attività e comunque a seguito dell'effettiva acquisizione del budget assegnato a questa Istituzione Scolastica.

➤ Criteri di valutazione

La selezione tra tutte le candidature pervenute nei termini avverrà ad opera di una Commissione di valutazione presieduta dal Dirigente Scolastico (o il Dirigente Scolastico) in base ai titoli, alle competenze e alle esperienze maturate, sulla base dei criteri di valutazione e dei punteggi di seguito specificati:

TABELLA DI VALUTAZIONE TUTOR		
1° Macro criterio: Titoli di Studio		Punti
Punteggio assegnato al titolo di studio:		Max punti 20
Diploma 2 punti		
Laurea non coerente con l’ambito d’intervento..... 5 punti		
Laurea coerente con l’ambito d’intervento 10 punti		
Laurea coerente con l’ambito d’intervento e la disciplina d’insegnamento.... 20 punti*		
* Esempio: laurea in Lingue e insegnamento su disciplina Inglese per modulo d’Inglese (Classe AB 25/I)		
Dottorato di ricerca pertinente all’insegnamento 10 punti		Max punti 10

Corso di perfezionamento/Master (60 CFU) annuale inerente la disciplina del profilo per cui si candida	2 punti	Max punti 2
Corso di perfezionamento/Master (120 CFU) biennale inerente la disciplina del profilo per cui si candida	4 punti	Max punti 4
2° Macro criterio: Titoli Culturali Specifici		
Partecipazione a corsi di formazione, in qualità di discente, attinenti la disciplina/argomenti richiesti	(2 punti per ciascun corso)	Max punti 10
Certificazioni Informatiche (2 punti per Certificazione)		Max punti 4
Incarico funzione strumentale / collaborazione Dirigenza	(2 punti per incarico)	Max punti 4
Incarico di Animatore Digitale/ componente del Team per l'innovazione	(2 punti per incarico)	Max punti 4
Incarico come coordinatore di classe	(2 punti per incarico)	Max punti 4
3° Macro criterio: Titoli di servizio o Lavoro		
Esperienza lavorativa come Tutor in percorsi FSE PON/ POR (5 punti per anno)		Max 20 punti
Esperienza lavorativa come Esperto in percorsi FSE PON/ POR (5 punti per anno)		
Esperienza come Tutor in progetti formativi di Ambito e/o Indire e/o USP/USR (5 punti per anno)		
Esperienze di progettazione / gestione / coordinamento / Valutatore / Facilitatore in percorsi FSE PON/ POR (5 punti per anno)		

TABELLA DI VALUTAZIONE VALUTATORE		
1° Macro criterio: Titoli di Studio *		Punti
Punteggio assegnato al titolo di studio:		Max punti 20
Diploma	2 punti	
Laurea non coerente con l'ambito d'intervento.....	10 punti	
Laurea coerente con l'ambito d'intervento	20 punti*	
*Laurea in Matematica, Scienze Umane, Filosofiche, Pedagogiche e della Formazione con esami di statistica e docimologia		
Dottorato di ricerca pertinente all'ambito	10 punti	Max punti 10
Corso di perfezionamento/Master (60 CFU) annuale inerente la valutazione scolastica - 2 punti		Max punti 2
Corso di perfezionamento/Master (120 CFU) biennale inerente la valutazione scolastica 4 punti		Max punti 4
2° Macro criterio: Titoli Culturali Specifici		
Partecipazione a corsi di formazione, in qualità di discente, riguardante la valutazione scolastica (2 punti per ciascun corso)		Max punti 10
Certificazioni Informatiche (2 punti per Certificazione)		Max

	punti 4
Incarico funzione strumentale / collaborazione Dirigenza (2 punti per incarico)	Max punti 4
Incarico di Animatore Digitale/ Team per l'innovazione (2 punti per incarico)	Max punti 4
Incarico come coordinatore di classe (2 punti per incarico)	Max punti 4
3° Macro criterio: Titoli di servizio o Lavoro	
Esperienza lavorativa come Tutor in percorsi FSE PON/ POR (5 punti per anno)	Max 20 punti
Esperienza lavorativa come Esperto in percorsi FSE PON/ POR (5 punti per anno)	
Esperienza come Tutor in progetti formativi di Ambito e/o Indire e/o USP/USR (5 punti per anno)	
Esperienze di progettazione / gestione / coordinamento / Valutatore / Facilitatore in percorsi FSE PON/ POR (5 punti per anno)	

Ultimata la valutazione delle richieste, il Dirigente Scolastico redigerà una graduatoria provvisoria interna che sarà pubblicata sul sito web dell'Istituto in Amministrazione Trasparente, sezione "Bandi di gara e contratti – FSE – Inclusione sociale e lotta al disagio".

Avverso la graduatoria provvisoria è ammesso reclamo al Dirigente Scolastico entro il termine perentorio di cinque giorni dalla data di pubblicazione della stessa graduatoria, da inoltrare con le stesse procedure previste per la presentazione delle domande.

Decorso tale termine e non pervenendo nessun reclamo, la graduatoria provvisoria assumerà carattere definitivo. Avverso la graduatoria definitiva è ammesso ricorso al TAR entro 60 giorni o ricorso straordinario al Capo dello Stato entro 120 giorni, salvo che non intervengano correzioni in autotutela. A parità di punteggio, l'incarico sarà dato al candidato più giovane. L'esito della selezione sarà comunicato direttamente al/i candidato/i individuato/i ed affissa all'Albo della scuola. Questa Istituzione Scolastica si riserva di procedere al conferimento dell'incarico anche in presenza di una sola domanda valida.

➤ **Domanda di ammissione**

L'istanza di partecipazione dovrà essere redatta autocertificando in maniera dettagliata i requisiti essenziali di ammissione indicati all'art. 2, secondo il modello di candidatura (All.1). Alla domanda, debitamente sottoscritta, dovranno essere acclusi, **pena esclusione**:

- copia di un documento di identità del candidato;
- curriculum vitae del candidato in formato europeo.

L'istanza di partecipazione di cui all'Allegato 1, corredata della documentazione suindicata, dovrà pervenire a questa Istituzione Scolastica, **entro le ore 12.00 del giorno 30.05.2019**.

Tale termine deve considerarsi perentorio pena la irricevibilità dell'istanza.

L'istanza dovrà contenere il seguente oggetto, a seconda della candidatura per la quale si concorre: **"SELEZIONE TUTOR PROGETTO 10.2.2A-FSEPON-CA-2018-1039"** –

"SELEZIONE VALUTATORE PROGETTO 10.2.2A-FSEPON-CA-2018-1039".

L'istanza dovrà essere inviata a questo Istituto all'indirizzo PEC naic87900n@pec.istruzione.it da PEC o *brevi manu*.

➤ **Responsabile del procedimento**

Ai sensi di quanto disposto dall'art. 5 della legge 7 Agosto 1990, n. 241 e dall'art. 31 del D. Lgs 50/2016, il responsabile del procedimento di cui al presente Avviso di selezione è il Dirigente Scolastico.

➤ **Trattamento dei dati personali**

Ai sensi e per gli effetti dell'art. 13 del Decreto Legislativo 30 giugno 2003, n. 196 “Codice in materia di protezione dei dati personali” e dell'art. 13 del GDPR (Regolamento UE 2016/679) 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.

➤ **Pubblicità**

Il presente avviso pubblico di selezione è pubblicato sul sito internet di questa Istituzione scolastica.

Il Dirigente Scolastico
Arch Luca Velotti

All. 1

AL DIRIGENTE SCOLASTICO
IC "Viviani"
Casalnuovo di Napoli

Domanda di partecipazione alla selezione avente per oggetto l'individuazione, mediante procedura comparativa dei curricula, della figura del Valutatore per tutto il **10.2.2A-FSEPON-CA-2018-1039**.

Il/la _____ sottoscritto/a _____ nato/a _____
_____ il _____ residente a _____
_____ in _____ via/piazza _____
_____ n. _____
C.F. _____ tel _____ e-mail _____

CHIEDE

L'ammissione alla selezione avente per oggetto l'individuazione, mediante procedura comparativa, di un Valutatore quale soggetto qualificato per il supporto alla realizzazione di azioni formative relative al progetto in oggetto indicato.

DICHIARA

sotto la personale responsabilità di:

- essere in possesso della cittadinanza italiana o di uno degli Stati membri dell'Unione europea;
- godere dei diritti civili e politici;
- non aver riportato condanne penali e non essere destinatario di provvedimenti che riguardano l'applicazione di misure di prevenzione, di decisioni civili e di provvedimenti amministrativi iscritti nel casellario giudiziale;
- essere a conoscenza di non essere sottoposto a procedimenti penali;

DICHIARA

inoltre, di essere in possesso dei sotto elencati titoli culturali e professionali previsti dall'Avviso:

TABELLA DI VALUTAZIONE VALUTATORE			
1° Macrocrietrio: Titoli di Studio *	Punti	<i>Punteggio da compilare a cura del candidato</i>	<i>Punteggio da compilare a cura della commissione</i>
Punteggio assegnato al titolo di studio: Diploma 2 punti Laurea non coerente con l'ambito d'intervento10 punti Laurea coerente con l'ambito d'intervento 20 punti* *Laurea in Scienze Umane, Filosofiche, Pedagogiche e della Formazione con esami di statistica e docimologia	Max punti 20		
Dottorato di ricerca pertinente all'ambito.....10 punti	Max punti 10		
Corso di perfezionamento/Master (60 CFU) annuale	Max punti 2		

inerente la valutazione scolastica -	2 punti			
Corso di perfezionamento/Master (120 CFU) biennale inerente la valutazione scolastica	4 punti	Max punti 4		
2° Macro criterio: Titoli Culturali Specifici				
Partecipazione a corsi di formazione, in qualità di discente, riguardante la valutazione scolastica (2 punti per ciascun corso)		Max punti 10		
Certificazioni Informatiche (2 punti per Certificazione)		Max punti 4		
Incarico funzione strumentale / collaborazione Dirigenza (2 punti per incarico)		Max punti 4		
Incarico di Animatore Digitale/ Team per l'innovazione (2 punti per incarico)		Max punti 4		
Incarico come coordinatore di classe (2 punti per incarico)		Max punti 4		
3° Macro criterio: Titoli di servizio o Lavoro				
Esperienza lavorativa come Tutor in percorsi FSE PON/ POR (5 punti per anno)	Max 20 punti			
Esperienza lavorativa come Esperto in percorsi FSE PON/ POR (5 punti per anno)				
Esperienza come Tutor in progetti formativi di Ambito e/o Indire e/o USP/USR (5 punti per anno)				
Esperienze di progettazione / gestione / coordinamento / Valutatore / Facilitatore in percorsi FSE PON/ POR (5 punti per anno)				

Il sottoscritto, come previsto dall'Avviso, allega:

1. copia di un documento di identità valido;
2. curriculum vitae in formato europeo;

CONSENSO AL TRATTAMENTO DEI DATI PERSONALI

Il/la sottoscritto/a con la presente, ai sensi degli articoli 13 del Decreto Legislativo 30 giugno 2003, n. 196 "Codice in materia di protezione dei dati personali" e dell'art. 13 del GDPR (Regolamento UE 2016/679)

AUTORIZZA

L'Istituto "IC Viviani" di Casalnuovo di Napoli al trattamento, anche con l'ausilio di mezzi informatici e telematici, dei dati personali forniti dal sottoscritto; prende inoltre atto che, ai sensi del "Codice Privacy", titolare del trattamento dei dati è l'Istituto sopra citato e che il sottoscritto potrà esercitare, in qualunque momento, tutti i diritti di accesso ai propri dati personali previsti dall'art. 7 del "Codice Privacy" (ivi inclusi, a titolo esemplificativo e non esaustivo, il diritto di ottenere la conferma dell'esistenza degli stessi, conoscerne il contenuto e le finalità e modalità di trattamento, verificarne l'esattezza, richiedere eventuali integrazioni, modifiche e/o la cancellazione, nonché l'opposizione al trattamento degli stessi).

Luogo e data _____

Firma

Domanda di partecipazione alla selezione avente per oggetto l’individuazione, mediante procedura comparativa dei curricula, della figura del TUTOR per tutto il **10.2.2A-FSEPON-CA-2018-1039**.

Il/la sottoscritto/a _____ nato/a _____
_____ il _____ residente a _____
_____ in _____ via/piazza _____
_____ n. _____ C.F. _____
TEL. _____ e-mail _____,

CHIEDE

l'ammissione alla selezione avente per oggetto l’individuazione, mediante procedura comparativa, di un TUTOR quale soggetto qualificato per il supporto alla realizzazione di azioni formative relative al progetto in oggetto indicato.

CHIEDE

L’ammissione alla selezione avente per oggetto l’individuazione, mediante procedura comparativa, di un Tutor quale soggetto qualificato per il supporto alla realizzazione di azioni formative relative al progetto indicato in oggetto.

In particolare, chiede di concorrere per i seguenti moduli:

- ☐ CODIFIC@T
- ☐ WEB@CODING
- ☐ @DIGITALSTORY
- ☐ INFORM@TIZZANDO
- ☐ NO@LBULLISMO

DICHIARA

sotto la personale responsabilità di:

- essere in possesso della cittadinanza italiana o di uno degli Stati membri dell'Unione europea;
- godere dei diritti civili e politici;
- non aver riportato condanne penali e non essere destinatario di provvedimenti che riguardano l'applicazione di misure di prevenzione, di decisioni civili e di provvedimenti amministrativi iscritti nel casellario giudiziale;
- essere a conoscenza di non essere sottoposto a procedimenti penali;
- essere in possesso dei requisiti essenziali previsti dall’art. 2;
- aver preso visione dell'Avviso e di approvarne senza riserva ogni contenuto.

DICHIARA

inoltre, di essere in possesso dei sotto elencati titoli culturali e professionali previsti dall’Avviso:

TABELLA DI VALUTAZIONE TUTOR			
1° Macro criterio: Titoli di Studio	Punti	Punteggio da compilare a cura del candidato	Punteggio da compilare a cura della commissione
Punteggio assegnato al titolo di studio: Diploma 2 punti Laurea non coerente con l'ambito d'intervento.....5 punti Laurea coerente con l'ambito d'intervento ... 10 punti Laurea coerente con l'ambito d'intervento e la disciplina d'insegnamento.... 20 punti* * Esempio: laurea in Lingue e insegnamento su disciplina Inglese per modulo d'Inglese (Classe AB 25/I)	Max punti 20		
Dottorato di ricerca pertinente all'insegnamento 10 punti	Max punti 10		
Corso di perfezionamento/Master (60 CFU) annuale inerente la disciplina del profilo per cui si candida 2 punti	Max punti 2		
Corso di perfezionamento/Master (120 CFU) biennale inerente la disciplina del profilo per cui si candida 4 punti	Max punti 4		
2° Macro criterio: Titoli Culturali Specifici			
Partecipazione a corsi di formazione, in qualità di discente, attinenti la disciplina/argomenti richiesti (2 punti per ciascun corso)	Max punti 10		
Certificazioni Informatiche (2punti per Certificazione)	Max punti 4		
Incarico funzione strumentale / collaborazione Dirigenza (2 punti per incarico)	Max punti 4		
Incarico di Animatore Digitale/ componente del Team per l'innovazione (2 punti per incarico)	Max punti 4		
Incarico come coordinatore di classe (2 punti per incarico)	Max punti 4		
3° Macro criterio: Titoli di servizio o Lavoro			
Esperienza lavorativa come Tutor in percorsi FSE PON/ POR (5 punti per anno)	Max 20 punti		
Esperienza lavorativa come Esperto in percorsi FSE PON/ POR (5 punti per anno)			
Esperienza come Tutor in progetti formativi di Ambito e/o Indire e/o USP/USR (5 punti per anno)			
Esperienze di progettazione / gestione / coordinamento / Valutatore / Facilitatore in percorsi FSE PON/ POR (5 punti per anno)			

Il sottoscritto, come previsto dall'Avviso, allega:

1. copia di un documento di identità valido;
2. curriculum vitae in formato europeo;

CONSENSO AL TRATTAMENTO DEI DATI PERSONALI

Il/la sottoscritto/a con la presente, ai sensi degli articoli 13 del Decreto Legislativo 30 giugno 2003, n. 196 “Codice in materia di protezione dei dati personali” e dell’art. 13 del GDPR (Regolamento UE 2016/679)

AUTORIZZA

L’Istituto “IC Viviani” di Casalnuovo di Napoli al trattamento, anche con l’ausilio di mezzi informatici e telematici, dei dati personali forniti dal sottoscritto; prende inoltre atto che, ai sensi del “Codice Privacy”, titolare del trattamento dei dati è l’Istituto sopra citato e che il sottoscritto potrà esercitare, in qualunque momento, tutti i diritti di accesso ai propri dati personali previsti dall’art. 7 del “Codice Privacy” (ivi inclusi, a titolo esemplificativo e non esaustivo, il diritto di ottenere la conferma dell’esistenza degli stessi, conoscerne il contenuto e le finalità e modalità di trattamento, verificarne l’esattezza, richiedere eventuali integrazioni, modifiche e/o la cancellazione, nonché l’opposizione al trattamento degli stessi).

Luogo e data _____

firma