



**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
scuola, 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. 0003025 del 22/05/2019
09-02 (Uscita)

Al Sito web: www.icvivianicasalnuovona.edu.it

**Al personale scolastico
dell'I.C. Viviani**

AVVISO DI SELEZIONE INTERNA ESPERTI

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 pubblico AOODGEFID\ 1953 del 21/02/2017 “Competenze di base” di cui all’oggetto;

VISTA la nota MIUR Prot. Prot. n. AOODGEFID/195 del 10 gennaio 2018 di autorizzazione all’avvio delle attività relative al 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 Miglioramento Delle Competenze Chiave Degli Allievi – Azione 10.2.2 - Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base.

Codice Progetto 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;

VISTO il Decreto di assunzione in bilancio prot. n. 981/09-02 del 14 febbraio 2018;

RILEVATA la necessità di impiegare **n.5** figure di **ESPERTI** di elevato profilo professionale aventi competenze specifiche nei vari percorsi costituenti l’azione formativa prevista per il progetto summenzionato;

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

COMUNICA

che è aperta la procedura di selezione per il reclutamento di 5 Esperti tra il personale interno, da impiegare per la realizzazione dei moduli sotto indicati.

Tipologia modulo	Titolo	Descrizione del modulo	Ore	Profilo
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.	30	Esperienze/formazione in percorsi di logica e pensiero computazionale

		La didattica attivata di tipo ludico-produttivo sarà finalizzata alla realizzazione, dunque, di un prodotto: un gioco, corredato da disegni e testi (storie) 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	30	Esperienze/formazione in percorsi di logica e pensiero computazionale

		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; • 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	Esperienze/formazione in percorsi di coding per la narrazione.
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	30	Esperienza e formazione in percorsi relativi all'utilizzo consapevole delle nuove tecnologie (cyber-bullismo)

		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 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	30	Esperienza e formazione in percorsi relativi all'utilizzo consapevole delle nuove tecnologie (cyber-bullismo)

		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 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:

- 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 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**

1. Formulare il progetto didattico, predisponendo dettagliatamente il lavoro e le attività inerenti il modulo affidato, evidenziando finalità, competenze attese, strategie, metodologie innovative, attività, contenuti e materiali da produrre, predisponendo il

materiale didattico necessario. Il progetto dovrà essere coerente con gli obiettivi dell'Avviso PON di cui all'oggetto.

2. Partecipare alle riunioni periodiche di carattere organizzativo pianificate dal Dirigente Scolastico;
3. Consegnare la programmazione didattico - formativa inerente il modulo da realizzare;
4. Documentare puntualmente le attività di tutta l'azione formativa tramite l'inserimento del progetto e dei materiali richiesti sulla piattaforma GPU - Gestione del Programma 2014-2020 predisposta dall'Autorità di gestione ai fini del monitoraggio telematico.
5. Effettuare le lezioni teoriche e/o pratiche nei giorni, nelle ore e nelle sedi definite dal calendario del Progetto;
6. Elaborare e fornire ai corsisti materiali sugli argomenti trattati;
7. Monitorare il processo di apprendimento, con forme di valutazione oggettiva, in itinere e finale;
8. Predisporre, con la collaborazione del tutor e del referente per la valutazione, gli strumenti di verifica e valutazione, iniziale, intermedia, finale;
9. Inviare i dati di verifica e valutazione al referente per la valutazione;
10. Programmare la realizzazione di un prodotto finale del lavoro svolto che sarà presentato in uno specifico evento.
11. Inserire i prodotti realizzati nei canali multimediali che saranno indicati;
12. Consegnare a conclusione dell'incarico il programma svolto, le verifiche effettuate e una relazione finale sull'attività.

➤ **Contratto e corrispettivi**

Il Contratto definirà il numero di ore, il compenso ed il periodo nel quale le attività dovranno essere svolte. Per lo svolgimento delle attività descritte sarà riconosciuto un compenso massimo pari a euro 70,00/ora onnicomprensivo.

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 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 ESPERTI

Titoli di Studio		
Laurea vecchio ordinamento.....		10 punti
Laurea triennale		05 punti
Laurea triennale e biennio di specializzazione		10 punti

Corso di specializzazione, perfezionamento, dottorato di ricerca, altro corso di laurea (3 punti per ogni corso max 15 punti)	
Abilitazione all'insegnamento (1 punto per ogni abilitazione max 3 punti)	
Attività professionale	
Esperienza di docenza specifica e/o di docenza universitaria nel settore di pertinenza (1 punto per ciascun anno)	Max punti 6
Collaborazione a progetti di ricerca promossi dalle Università o Associazioni professionali o del mondo delle professioni o imprese con un contratto non inferiore a sei mesi (1 punto per ogni anno)	Max punti 6
Esperienza lavorativa nel settore di pertinenza (1 punto per ogni anno)	Max punti 6
Esperienza di docenza in corsi PON di argomento affine (1 punto per ogni anno)	Max punti 6
Titoli didattico - culturali	
Corsi di formazione/aggiornamento inerenti il settore di pertinenza della durata di almeno 30 ore (2 punti per ogni titolo)	Max 10 punti
Pubblicazione attinenti al settore di pertinenza (1 punto per ogni pubblicazione)	Max 3 punti
Competenze informatiche	
Conseguimento ECDL o superiore (2 punti per certificazione)	Max 4 punti
Progetto presentato	Max 25 punti

Ultimata la valutazione delle richieste, il Dirigente Scolastico redigerà una graduatoria provvisoria interna che sarà pubblicata sul sito web dell'Istituto.

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 alcun 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 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;
- proposta progettuale.

L'istanza di partecipazione di cui all'Allegato1, 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:

“SELEZIONE ESPERTI INTERNI – PROGETTO PON-FSE – COMPETENZE DI BASE - 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

Domanda di partecipazione alla selezione avente per oggetto l'individuazione, mediante procedura comparativa dei curricula, di ESPERTO per l'attività di formazione nell'ambito del progetto PON-FSE – Competenze di base - codice progetto 10.2.2A-FSEPON-CA-2018-1039

Il/la sottoscritto/a _____

nato/a a _____ il _____

residente a _____

in via/piazza _____ n. _____

C.F. _____ tel. _____

Cell. _____ e-mail _____,

CHIEDE

L'ammissione alla selezione avente per oggetto l'individuazione, mediante procedura comparativa, di un ESPERTO di elevato profilo professionale avente competenze specifiche nei vari percorsi costituenti l'azione formativa prevista per il progetto summenzionato.

In particolare, chiede di concorrere per i seguenti moduli:

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

A tal fine, valendosi delle disposizioni di cui all'articolo 46 del DPR 28 dicembre 2000 n. 445, consapevole delle sanzioni stabilite per le false attestazioni e mendaci dichiarazioni, previste dal Codice Penale e dalle leggi speciali in materia:

DICHIARA

sotto la personale responsabilità di:

- essere in godimento dei diritti politici;
- essere in possesso dei titoli dichiarati nel curriculum-vitae;
- non avere subito condanne penali;
- non avere procedimenti penali pendenti;
- essere/non essere dipendente dell'amministrazione scolastica;
- aver preso visione del Bando e approvarne senza riserva ogni contenuto

TRATTAMENTO DEI DATI

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’I.C. “**Raffaele Viviani**” di Casalnuovo di Napoli (NA) 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).

Si allega:

1. Curriculum vitae in formato europeo
2. Copia di valido documento d'identità
3. Proposta progettuale

Data,

Firma del richiedente

AII.2

SCHEDA DI AUTOVALUTAZIONE PERSONALE ESPERTO*

Il / La sottoscritto/a, Cognome _____ Nome _____
compila, sotto la propria personale responsabilità, ai sensi del D.P.R. n. 445 del 28.12.2000, modificato ed integrato dall'art.15 della L.16/1/2003,n.3, la seguente griglia di valutazione:

(*) Assegnare il punteggio dei propri titoli in base alla seguente tabella di valutazione

TABELLA DI VALUTAZIONE ESPERTI		DESCRIZIONE da compilare a cura del candidato	PUNTEGGIO Da compilare a cura del candidato	PUNTEGGIO Da compilare a cura della commissione
Titoli di Studio				
Laurea vecchio ordinamento	10 punti			
Laurea triennale	05 punti			
Laurea triennale e specializzazione	10 punti			
Corso di specializzazione, perfezionamento, dottorato di ricerca, altro corso di laurea (3 punti per ogni corso max 15 punti)				
Abilitazione all'insegnamento (1 punto per ogni abilitazione max 3 punti)				
Attività professionale				
Esperienza di docenza specifica e/o di docenza universitaria nel settore di pertinenza (1 punto per ciascun anno)	Max punti 6			
Collaborazione a progetti di ricerca promossi dalle Università o Associazioni professionali o del mondo delle professioni o imprese con un contratto non inferiore a sei mesi (1 punto per ogni anno)	Max punti 6			
Esperienza lavorativa nel settore di pertinenza (1 punto per ogni anno)	Max punti 6			
Esperienza di docenza in corsi PON di argomento affine (1 punti per ogni anno)	Max punti 6			
Titoli didattico - culturali				
Corsi di formazione/aggiornamento inerenti il settore di pertinenza della durata di almeno 30 ore (2 punti per ogni titolo)	Max 10 punti			
Pubblicazione attinenti al settore di pertinenza (1 punto per ogni pubblicazione)	Max 3 punti			
Competenze informatiche				
Conseguimento ECDL o superiore (2 punti per certificazione)	Max 4 punti			
Progetto presentato	Max 25 punti			

TOTALE PUNTI TITOLI			
---------------------	--	--	--

Data,

Firma del richiedente
