



Unione Europea

**FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI**

pon
2014-2020



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strumentali
Direzione Generale per interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

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



I.C. "GIOVANNI VERGA"

VIA VERGA, N. 1 - 92024 - CANICATTI' - tel. 0922 851014

COD. MECC. AGIC83000Q- COD. FISC. 82001990843

MAIL agic83000q@istruzione.it- PEC agic83000q@pec.istruzione.it

SITO ISTITUZIONALE: www.icgverga.edu.it

Canicattì, 25.3.2019

Codice CUP: F57117000730006

Codice progetto 10.2.2A-FSEPON-SI-2018-993

Al personale dell'Istituto SEDE

IC "G. VERGA" - CANICATTI' (AG)
Prot. 0001903 del 25/03/2019
PON (Uscita)

Agli atti dell'Istituto SEDE

All'Albo on-line www.icgverga.edu.it

Fondi Strutturali Europei - PON "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020. Avviso pubblico prot. n. 2669 del 3/03/2017 per "Pensiero computazionale e cittadinanza digitale" - FSE - Asse I - Istruzione- Obiettivo specifico 10.2.2 Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base - Azione 10.2.2A Competenze di base

AVVISO DI SELEZIONE PERSONALE INTERNO PER IL RECLUTAMENTO DI UN REFERENTE PER L'ATTUAZIONE E LA VALUTAZIONE DEL PROGETTO PON/FSE "DAL CODING ALLA ROBOTICA"

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

VISTO l'Avviso Pubblico prot.n. 2669 del 3/03/2017 "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 10.2.2 Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base - Azione 10.2.2A Competenze di base;

VISTE le delibere degli OO.CC. competenti, relative alla presentazione della candidatura e alla realizzazione del progetto con inserimento nel P.T.O.F. in caso di ammissione al finanziamento (Collegio dei docenti - delibera n. 6 - verbale n. 6 del 12/4/2017 e Consiglio di Istituto - delibera n. 7- verbale n. 7 del 26.4.2017) con il titolo "DAL CODING ALLA ROBOTICA" per la scuola primaria e secondaria di primo grado inoltrata dall'Istituzione scolastica;

VISTA la nota prot. AOODGEFID/28252 del 30/10/2018 con la quale la Direzione Generale per interventi in materia di edilizia scolastica, per la gestione dei fondi strutturali per l'istruzione e per l'innovazione digitale - Uff. IV del MIUR ha comunicato che è stato autorizzato il progetto dal titolo "Dal coding alla robotica" - Codice progetto 10.2.2A-FSEPON-SI-2018-993 proposto da questa Istituzione Scolastica per un importo complessivo pari a Euro 24.993,60;

VISTA la nota prot.n. AOODGEFID 31732 del 25/07/2017, contenente *l'Aggiornamento delle linee guida dell'Autorità di Gestione per l'affidamento dei contratti pubblici di servizi e forniture di importo inferiore alla soglia comunitaria diramate con nota del 13 gennaio 2016, n. 1588;*

VISTA la nota prot.n. AOODGEFID 34815 del 02/08/2017, contenente chiarimenti in merito alle *Attività di formazione - Iter di reclutamento del personale "esperto" e relativi aspetti di natura fiscale, previdenziale e assistenziale;*

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;

VISTO il D.P .R. N° 275/99, Regolamento dell'autonomia;

VISTO il Decreto n. del 28.8.2018 n. 129, contenente "Regolamento recante istruzioni generali sulla gestione amministrativo-contabile delle istituzioni scolastiche ai sensi dell'art. 1, comma 143, della l. n.107/2015";

VISTO il programma annuale e.f. 2018, prot n. 844/C14 del 17.2.2018, contenente la previsione dell'importo finanziato con i Fondi Strutturali Europei Programmazione 2014-2020 per i progetti codice progetto 10.2.2A-FSEPON-SI-2018-993;

VISTA la delibera n.6 del verbale n. 9 del Consiglio d'Istituto del 20/12/2018 di inserimento del progetto del programma annuale, giusto Decreto Dirigenziale di modifica del P.A. 2018, protocollo n. 6686 del 21/12/2018, con autorizzazione delle spese nel limite fissato dal piano finanziario nell'importo di Euro 24.993,60;

VISTE le schede dei costi per singolo modulo;

VISTA la delibera del Consiglio di Istituto N. 2 del 19/10/2018 con la quale sono stati approvati i criteri di valutazione titoli per la selezione del Personale Interno/Esterno da coinvolgere nel PON;

PRESO ATTO che per la realizzazione del percorso formativo occorre selezionare le figure professionali indicate in oggetto, prioritariamente tra il personale interno - nota MIUR Prot. 34815 del 02.08.2017;

VISTA la successiva nota Miur di Errata Corrige Prot. 35926 del 21.09.2017 con la quale si danno disposizioni in merito all'iter di reclutamento del personale "esperto" e dei relativi aspetti di natura fiscale, previdenziale e assistenziale;

VISTA la nota Miur Prot. 37407 del 21.11.2017 con la quale si danno disposizioni in merito alla documentazione delle selezioni del personale per la formazione;

VISTO il proprio Regolamento per la disciplina degli incarichi al Personale interno ed esperti esterni approvato dal Consiglio di Istituto;

EMANA

Il presente avviso pubblico avente per oggetto la selezione, mediante procedura comparativa di titoli, di:

Referente per l'attuazione e la valutazione □

Il presente Avviso è rivolto al PERSONALE INTERNO dell'Istituto.

Art. 1 - Interventi previsti

Le attività previste riguarderanno i moduli formativi indicati nella seguente tabella:

Codice progetto 10.2.2A-FSEPON-SI-2018-993 - "DAL CODING ALLA ROBOTICA"

Tipologia modulo	Titolo modulo e Attività	Ore	Allievi	Obiettivi
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Coding e robotica	30	10 scuola primaria+ 10 SCUOLA SEC.	<p>Sviluppare capacità logiche e cognitive utili in ogni area disciplinare;</p> <p>Innovare la didattica stimolando interazione tra attività manuale e digitale attraverso la robotica delle cose, la robotica educativa ed il making;</p> <p>Promuovere e sviluppare competenze base per la programmazione;</p> <p>Realizzare e mettere a punto programmi semplici (con sequenze di azioni, condizioni, ripetizioni di azioni):</p> <p>Usare il ragionamento logico per dire quale è il comportamento di programmi semplici;</p> <p>Realizzazione di algoritmi semplici eseguiti da un Robot con istruzioni precise; □ Avvicinare gradualmente docenti ed alunni al coding e all'universo della robotica educativa intesi come nucleo capace di generare contemporaneamente saperi, abilità e competenze sia disciplinari che trasversali;</p> <p>Fare esperienza di alcuni semplici concetti di pensiero computazionale (sequenze, iterazioni, condizioni).;</p> <p>Familiarizzare con Code.org, Scratch, il suo ambiente di sviluppo virtuale e strumenti di robotica educativa.</p>

Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	lo e il robot 2	30	20 scuola sec. I	<p>Sviluppare capacità logiche e cognitive utili in ogni area disciplinare.□</p> <p>Innovare la didattica stimolando interazione tra attività manuale e digitale attraverso la robotica delle cose, la robotica educativa ed il making.</p> <p>Promuovere e sviluppare competenze base per la programmazione.□</p> <p>Realizzare e mettere a punto programmi semplici (con sequenze di azioni, condizioni, ripetizioni di azioni).□</p> <p>Usare il ragionamento logico per dire quale è il comportamento di programmi semplici. Realizzazione di algoritmi semplici eseguiti da un Robot con istruzioni precise;□ Avvicinare gradualmente docenti ed alunni al coding e all'universo della robotica educativa intesi come nucleo capace di generare contemporaneamente saperi, abilità e competenze sia disciplinari che trasversali;□</p> <p>Fare esperienza di alcuni semplici concetti di pensiero computazionale (sequenze, iterazioni, condizioni).□ Familiarizzare con Code.org, Scratch, il suo ambiente di sviluppo virtuale e strumenti di robotica educativa.</p>
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Codifichiamoci 1	30	18 scuola primaria	<p>Promuovere e sviluppare competenze base per la programmazione.</p> <p>Realizzare e mettere a punto programmi semplici (con sequenze di azioni, condizioni, ripetizioni di azioni).□• Usare il ragionamento logico per dire quale è il comportamento di programmi semplici;</p> <p>Fare esperienza di alcuni semplici concetti di pensiero computazionale (sequenze, iterazioni, condizioni);</p> <p>Familiarizzare con Code.org, Scratch, il suo ambiente di sviluppo virtuale.□</p>
Sviluppo del pensiero computazionale e della	Codifichiamoci 2	30		Promuovere e sviluppare competenze base per la

creatività digitale			20 scuola sec. I	<p>programmazione.□</p> <p>Realizzare e mettere a punto programmi semplici (con sequenze di azioni, condizioni, ripetizioni di azioni).□</p> <p>Usare il ragionamento logico per dire quale è il comportamento di programmi semplici.</p> <p>Fare esperienza di alcuni semplici concetti di pensiero computazionale (sequenze, iterazioni, condizioni).</p>
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Io e il robot 1	30	18 scuola sec. I	<p>Sviluppare capacità logiche e cognitive utili in ogni area disciplinare.□</p> <p>Innovare la didattica stimolando interazione tra attività manuale e digitale attraverso la robotica delle cose, la robotica educativa ed il making.□</p> <p>Promuovere e sviluppare competenze base per la programmazione.□</p> <p>Realizzare e mettere a punto programmi semplici (con sequenze di azioni, condizioni, ripetizioni di azioni).□</p> <p>Usare il ragionamento logico per dire quale è il comportamento di programmi semplici. Realizzazione di algoritmi semplici eseguiti da un Robot con istruzioni precise;□</p> <p>Avvicinare gradualmente docenti ed alunni al coding e all'universo della robotica educativa intesi come nucleo capace di generare contemporaneamente saperi, abilità e competenze sia disciplinari che trasversali;□</p> <p>Fare esperienza di alcuni semplici concetti di pensiero computazionale (sequenze, iterazioni, condizioni).□</p> <p>Familiarizzare con Code.org, Scratch, il suo ambiente di sviluppo virtuale e strumenti di robotica educativa.</p>

Art. 2 - Figure professionali richieste

Il presente avviso è destinato alla selezione delle seguenti figure professionali:

REFERENTE PER L'ATTUAZIONE E LA VALUTAZIONE DEL PROGETTO che avrà un impegno di n. 45 ore (9 x ogni modulo di 30 h) ed i seguenti compiti:

1. Collaborare con il Dirigente ed il DSGA al fine di garantire la fattibilità di tutte le attività ed il rispetto della calendarizzazione prefissata, degli spazi, strutture e strumenti;
2. Curare i rapporti con e tra le Segreteria, gli Esperti, i tutor e favorire i raccordi con i consigli di classe;
3. Curare che i dati inseriti nel Sistema di Gestione dei Piani e di Monitoraggio degli stessi da parte degli operatori selezionati siano coerenti e completi;
4. Promuovere la comunicazione, la disseminazione e la pubblicizzazione sul territorio delle attività anche attraverso l'organizzazione di eventi e/o manifestazioni;
5. Caricare sulla piattaforma tutta la documentazione prodotta nei corsi e le azioni pubblicitarie/di disseminazione realizzate;
6. Verificare la fattibilità e la congruenza dei calendari dei vari corsi avviati;
7. coordinare le attività valutative e di documentazione riguardanti l'intero piano della scuola con il compito di verificare sia in itinere che ex-post, l'andamento e gli esiti degli interventi, interfacciandosi costantemente con l'Autorità di Gestione e gli altri soggetti coinvolti nella Valutazione del Progetto;
8. 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;
9. Coordinare le iniziative di valutazione, garantendo lo scambio di esperienze, la circolazione dei risultati, la costituzione le prove comparabili, lo sviluppo della competenza valutativa dei docenti;
10. Fare da interfaccia con tutte le iniziative di valutazione esterna facilitandone la realizzazione garantendo l'informazione all'interno sugli esiti conseguiti;
11. Valutare, in collaborazione con l'esperto esterno e i tutor le competenze in ingresso dei corsisti atte alla valorizzazione dell'esperienze e conoscenza pregresse per ancorarvi nuovi contenuti;
12. Predisporre strumenti per monitorare i risultati dell'intervento e registrare, per ciascun destinatario, il livello raggiunto rispetto all'indicatore di risultato prescelto;
13. Monitorare l'attuazione del progetto, provvedendo alla corretta gestione della piattaforma PON ed alla stesura dei verbali;
14. Partecipare alle riunioni del GOP;
15. Verbalizzare le riunioni di progetto;
16. Registrare nel "Resoconto attività" le attività svolte e le ore effettuate;

Art. 3 - Requisiti di ammissione e griglia valutazione

In ottemperanza al Regolamento che disciplina le modalità di conferimento di incarichi al personale interno ed esterno, così come approvato dal Consiglio di Istituto, i requisiti di ammissione sono quelli indicati nell'**Allegato 2 e, precisamente:**

- titolo di studio;
- Esperienze di lavoro scolastico nel campo di riferimento del progetto;
- Esperienze metodologiche-didattiche nel campo di riferimento del progetto;
- Competenze informatiche e linguistiche certificate;
- Corsi di formazione ed aggiornamento attinenti il progetto;
- Attività professionale svolta nel campo di riferimento del progetto;
- Anni di servizio continuativi nello stesso istituto
- Collaborazione continuativa e con esiti positivi in attività progettuali/laboratori effettuati in anni precedenti anche in altri istituti scolastici

Art. 4. Periodo di svolgimento delle attività ed assegnazione dell'incarico

I moduli verranno svolti, presumibilmente, a partire da aprile 2019 e dovranno essere completati entro giugno-luglio 2019. La partecipazione alla selezione comporta l'accettazione, da parte del candidato, ad assicurare la propria disponibilità in tale periodo.

L'assegnazione degli incarichi avverrà per l'intero progetto.

Art. 5 - Modalità e termini di partecipazione □ L'istanza di partecipazione, **redatta ESCLUSIVAMENTE sugli appositi modelli (All. 1/D - istanza di partecipazione; All. 2/D - scheda di autovalutazione)** reperibili sul sito web dell'Istituto all'indirizzo www.icgverga.edu.it, firmata in calce e con allegati il curriculum vitae in formato europeo e la fotocopia di un documento di riconoscimento, **pena l'esclusione**, deve essere consegnata a mano presso la segreteria dell'istituto oppure tramite posta elettronica certificata (PEC) all'indirizzo agic83000q@pec.istruzione.it.

La domanda dovrà pervenire entro e non oltre le ore 12.00 del giorno 1.4.2019. □ Sul plico contenente la domanda e la relativa documentazione o sull'oggetto della email dovrà essere indicato il mittente e la dicitura "**ISTANZA SELEZIONE REFERENTE PER L'ATTUAZIONE E LA VALUTAZIONE - Progetto PON/FSE "DAL CODING ALLA ROBOTICA"**". □ Non saranno prese in considerazione domande incomplete o pervenute oltre la data di scadenza del bando, anche se i motivi del ritardo sono imputabili a disguidi postali o a errato invio e/o ricezione della email. □ Non saranno esaminate domande pervenute tramite modulistica DIVERSA da quella allegata al bando. □ La domanda di partecipazione alla selezione deve contenere:

- I dati anagrafici
- L'indicazione dei recapiti telefonici e di una casella e-mail personale valida e funzionante per il recapito delle credenziali per l'accesso alla piattaforma e delle comunicazioni di servizio
- La descrizione del titolo di studio
- La descrizione dei titoli posseduti in riferimento alla tabella di cui **all'Allegato 2/D** □ e deve essere corredata da:

- Curriculum vitae, secondo il modello europeo, sia in formato cartaceo che digitale, sul quale □siano riportati dettagliatamente e per sezione i titoli previsti nella Griglia Valutazione Titoli;
- Dichiarazione di veridicità delle dichiarazioni rese;
- Dichiarazione di insussistenza di incompatibilità. □Sul modello, i candidati dovranno dichiarare, a **pena di esclusione**, di conoscere e di accettare le seguenti condizioni:
- Partecipare, su esplicito invito del Dirigente, alle riunioni di organizzazione del lavoro per fornire e/o ricevere informazioni utili ad ottimizzare lo svolgimento delle attività;
- Concorrere alla definizione dei test di valutazione delle attività e definire quelli relativi all'intero progetto;
- Concorrere alla registrazione delle informazioni riguardanti le attività svolte in aula e la valutazione delle stesse sulla piattaforma ministeriale per la gestione dei progetti;
- Redigere e consegnare, a fine attività, su apposito modello, la relazione sul lavoro svolto. **Non sono ammessi curricula scritti a mano.** □Si **procederà a valutazione anche in presenza di una sola domanda ritenuta valida** per il Modulo richiesto. □

Art. 6. Valutazione comparativa e pubblicazione della graduatoria □

La valutazione comparativa sarà effettuata dalla commissione nominata dal Dirigente scolastico e composta dallo stesso, dal DSGA e dal collaboratore vicario. La valutazione verrà effettuata tenendo unicamente conto di quanto dichiarato nella domanda di partecipazione, nel curriculum vitae in formato europeo e nel modello di autovalutazione (All. 2).□Saranno valutati esclusivamente i titoli acquisiti, le esperienze professionali e i servizi già effettuati alla data di scadenza del presente Avviso e l'attinenza dei titoli dichiarati a quelli richiesti deve essere esplicita e diretta.

Gli esiti della valutazione saranno pubblicati all'Albo on line del sito web della Scuola www.icgverga.edu.it.

La pubblicazione ha valore di notifica agli interessati che, nel caso ne ravvisino gli estremi, potranno produrre reclamo entro gg.5 dalla pubblicazione della graduatoria. Trascorso tale termine, la graduatoria diventerà definitiva.□In caso di reclamo il Dirigente Scolastico esaminerà le istanze ed, eventualmente, apporterà le modifiche in fase di pubblicazione della graduatoria definitiva.

La graduatoria provvisoria sarà pubblicata all'Albo on line del sito web della Scuola www.icgverga.edu.it.□In caso di rinuncia alla nomina, **da presentarsi entro due giorni** dalla comunicazione di avvenuta aggiudicazione del bando, si procederà alla surroga.

Art. 7. Incarichi e compensi

Gli incarichi definiranno il numero degli interventi in aula, la sede ed il compenso. Per lo svolgimento degli incarichi conferiti, sono stabiliti i seguenti compensi orari:

FSE	COSTO ORARIO MAX	Reclutamento
Referente per l'attuazione e la valutazione del progetto	Euro 17,50 lordo dipendente Ovvero Euro 23,22 lordo Stato	Figura professionale interna selezionata con una procedura ad evidenza pubblica

Il trattamento economico previsto dal Piano Finanziario autorizzato sarà corrisposto a conclusione del progetto previo espletamento da parte dell'incaricato di tutti gli obblighi specificati dal contratto di cui sopra e, comunque, solo a seguito dell'effettiva erogazione dei Fondi Comunitari, cui fa riferimento l'incarico, da parte del MIUR. Il compenso potrà subire decurtazioni in base alla frequenza effettiva degli alunni iscritti ai vari moduli.

La durata del contratto sarà determinata in ore effettive di prestazione lavorativa.□

Il responsabile unico del procedimento è il Dirigente scolastico **prof.ssa Maria Ausilia A. Corsello**.

Fanno parte del presente bando:□Allegato 1/D- domanda di partecipazione;□Allegato 2/D - scheda-criteri di selezione.

Il presente bando viene pubblicato all' Albo on line del sito web dell'Istituto www.icgverga.edu.it.

F.to digitalmente da□Il Dirigente Scolastico

prof.ssa Maria Ausilia A. Corsello