



Unione Europea

FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



MIUR



PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)  
ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE ALTOPASCIO(LUCCA) Piazza D.Alighieri,1 0583/25268 luic84000p@istruzione.it

*Progetto PON-FSE DIGITAL CAMP-Nuovi alfabeti per il pensiero e la  
cittadinanza*

**PON FSE 2014-2020 - Avviso pubblico per lo sviluppo del pensiero logico e computazionale e della creatività digitale e delle competenze di "cittadinanza digitale", Prot. 2669 del 03/03/2017) autorizzato con lettera MIUR Prot. n. AOODGEFID/28239 in data 30/10/2018 per complessivi € 22.728,00 – CUP: J87I17001120007**

- All'ALBO ON LINE
- Ai Docenti dell'Istituto  
Comprendivo  
Altopascio

**Oggetto:** Avviso di selezione di personale esterno per conferimento incarico di n. 1 esperto, 1 tutor e 2 figure aggiuntive nell'ambito del **Progetto PON-FSE DIGITAL CAMP-Nuovi alfabeti per il pensiero e la cittadinanza** di cui all'Avviso pubblico per lo sviluppo del pensiero logico e computazionale e della creatività digitale e delle competenze di "cittadinanza digitale", Prot. 2669 del 03/03/2017) autorizzato con lettera MIUR Prot. n. AOODGEFID/28239 in data 30/10/2018 per complessivi € 22.728,00 cup J87I17001120007

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

VISTO il R.D. n. 2440 del 18/1/1923 concernente l'amministrazione del Patrimonio e la Contabilità Generale dello Stato ed il relativo pagamento approvato con R.D. 23 maggio 1924, n. 827 e ss.mm;

VISTO il DPR 275/99, concernente il Regolamento recante norme in materia di autonomia delle Istituzioni Scolastiche, ai sensi della legge 15 marzo 1997, n.59;

VISTO il D.Lgs. 30/03/2001, n. 165 recante "Norme generali sull'ordinamento del lavoro alle dipendenze della Amministrazioni Pubbliche" e ss.mm.ii.;

VISTO il Visto il Decreto interministeriale n° 129 del 28 agosto 2018 "Regolamento recante istruzioni generali sulla gestione amministrativo-contabile delle istituzioni scolastiche";

VISTI i Regolamenti (UE) n. 1303/2013 recanti disposizioni comuni sui Fondi strutturali e di investimento europei, 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 PON -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 n° 7 del Collegio docenti n.prot.6250/2017 del 15/05/2017 di approvazione ed inserimento nelle attività del PTOF 2016-2019 del Bando PON FSE

VISTA la Delibera del Consiglio di Istituto n. 101/2018 di adesione al Bando PON FSE prot. n. 9367/2018  
sopra citato;

VISTA la Delibera del Consiglio d'Istituto di approvazione del PTOF 2016-2019, nel quale è stato inserito il Bando PON FSE per lo sviluppo del pensiero logico e computazionale e della creatività digitale e delle competenze di "cittadinanza digitale"

VISTA la nota del MIUR Prot. n. AOODGEFID/28239 del 30/10/2018 – Azione 10.2.2. sottoazione 10.2.2A "Competenze di base".

Avviso pubblico per lo sviluppo del pensiero logico e computazionale e della creatività digitale e delle competenze di "cittadinanza digitale", Prot. 2669 del 03/03/2017.

Autorizzazione progetto codice 10.2.2A-FdRPOC-TO-2018-14

Visto il verbale di selezione con esito parziale prot.4928 del 4/06/2019

RILEVATA la necessità di individuare tra il personale esterno n. 1 figure per lo svolgimento dell'attività di tutors 1 per lo svolgimento dell'attività di esperto nell'ambito della realizzazione di 2 dei 4 moduli previsti dal PON sopra citato

## **COMUNICA**

che è aperta la procedura di candidatura per l'individuazione di personale esterno all'Istituzione Scolastica ai fini dell'individuazione n. 1 (uno ) ESPERTO, 1 (uno ) TUTORS , 2 (due) FIGURE AGGIUNTIVE da utilizzare per la realizzazione di 2 dei 4 moduli previsti - per 30 ore di lezione per ogni modulo - di cui a seguire:

### **n. 1 ESPERTO Modulo "Nuovi alfabeti per il pensiero 2"**

#### **COMPITI**

- Progettazione di un percorso che parte dall'obiettivo di trasformare gli alunni in creatori di ambienti videoludici; si concepisce il videogioco come nuova forma di narrazione. Partendo dagli edifici storici del territorio, per gli alunni della scuola primaria si porrà maggiormente l'accento sull'approfondimento storico e sulla costruzione di un racconto epico, mentre per la sec. I grado sarà occasione per ragionare sul concetto di condivisione degli spazi.
- I contenuti richiamano le competenze acquisite in queste discipline:

**Storia e geografia e arte:** si realizzeranno le ambientazioni sui software scelti (Scratch, Minecraft), con particolare attenzione verso la riproduzione in scala degli elementi e la prospettiva;

**Matematica:** agli elementi tipici della programmazione (logica booleana, analisi dei dati) si aggiungerà lo studio del ritmo geometrico e la modularità;

**Musica:** si studieranno sottofondi musicali e specifici suoni che accompagnano l'ambientazione e lo sviluppo del videogioco;

**Cittadinanza e costituzione (sec. I grado):** il medium del videogioco veicola modelli positivi di coinvolgimento attivo e costruttivo, di contrasto all'uso di linguaggi violenti sia nella realizzazione dell'elaborato effettivo che nella produzione di materiale informativo rivolto agli studenti non coinvolti.

#### **REQUISITI**

- Coerenza del curriculum con le caratteristiche del progetto

- Formazione specifica richiesta: Comprovata esperienza di insegnamento di coding rivolto ad alunni della fascia di età interessata.
- Formazione nell'utilizzo didattico dei software MINECRAFT e SCRATCH.
- Percorsi pregressi di docenza anche come esperto esterno ad alunni della fascia d'età dei destinatari del progetto.

### **n. 1 TUTOR Modulo "Nuovi alfabeti per il pensiero 2"**

#### **COMPITI**

- Presenza in aula durante le lezioni del docente
- Supporto del docente esperto durante le attività
- Collaborazione con il docente esperto nella predisposizione delle attività
- Controllo ed aggiornamento del registro delle presenze, conteggio delle ore di docenza svolte e delle ore di presenza degli allievi
- Comunicazione puntuale circa azioni correttive da intraprendere nel corso del modulo.

#### **REQUISITI**

- Buone conoscenze informatiche
- Coerenza del curriculum con le caratteristiche del progetto
- Titolo di studio idoneo all'insegnamento ad alunni della fascia d'età dei destinatari del progetto
- Percorsi pregressi di insegnamento ad alunni della fascia d'età dei destinatari del progetto.

### **n. 1 FIGURA AGGIUNTIVA Modulo "Nuovi alfabeti per il pensiero 2"**

#### **COMPITI**

- Supporto agli alunni in ragione di un'ora ad alunno per un massimo di 20 ore.

#### **REQUISITI.**

- Diploma di scuola superiore.

### **n. 1 ESPERTO Modulo "Nuovi alfabeti per la cittadinanza 2"**

#### **COMPITI**

- Progettazione di un percorso che parte dall'obiettivo di trasformare gli alunni in creatori di ambienti videoludici; si concepisce il videogioco come nuova forma di narrazione. Partendo dagli edifici storici del territorio, per gli alunni della scuola primaria si porrà maggiormente l'accento sull'approfondimento storico e sulla costruzione di un racconto epico, mentre per la sec. I grado sarà occasione per ragionare sul concetto di condivisione degli spazi.
- I contenuti richiamano le competenze acquisite in queste discipline:

**Storia e geografia e arte:** si realizzeranno le ambientazioni sui software scelti (Scratch, Minecraft), con particolare attenzione verso la riproduzione in scala degli elementi e la prospettiva;

**Matematica:** agli elementi tipici della programmazione (logica booleana, analisi dei dati) si aggiungerà lo studio del ritmo geometrico e la modularità;

**Musica:** si studieranno sottofondi musicali e specifici suoni che accompagnano l'ambientazione e lo sviluppo del videogioco;

**Cittadinanza e costituzione (sec. I grado):** il medium del videogioco veicola modelli positivi di coinvolgimento attivo e costruttivo, di contrasto all'uso di linguaggi violenti sia nella realizzazione dell'elaborato effettivo che nella produzione di materiale informativo rivolto agli studenti non coinvolti.

## **REQUISITI**

- Coerenza del curriculum con le caratteristiche del progetto
- Formazione specifica richiesta: Comprovata esperienza di insegnamento di coding rivolto ad alunni della fascia di età interessata.
- Formazione nell'utilizzo didattico dei software MINECRAFT e SCRATCH.
- Percorsi pregressi di docenza anche come esperto esterno ad alunni della fascia d'età dei destinatari del progetto.

### **n. 1 TUTOR Modulo "Nuovi alfabeti per la cittadinanza 2"**

#### **COMPITI**

- Presenza in aula durante le lezioni del docente
- Supporto del docente esperto durante le attività
- Collaborazione con il docente esperto nella predisposizione delle attività
- Controllo ed aggiornamento del registro delle presenze, conteggio delle ore di docenza svolte e delle ore di presenza degli allievi
- Comunicazione puntuale circa azioni correttive da intraprendere nel corso del modulo.

#### **REQUISITI**

- Buone conoscenze informatiche
- Coerenza del curriculum con le caratteristiche del progetto
- Titolo di studio idoneo all'insegnamento ad alunni della fascia d'età dei destinatari del progetto
- Percorsi pregressi di insegnamento ad alunni della fascia d'età dei destinatari del progetto.

### **n. 1 FIGURA AGGIUNTIVA Modulo "Nuovi alfabeti per la cittadinanza 2"**

#### **COMPITI**

- Supporto agli alunni in ragione di un'ora ad alunno per un massimo di 20 ore.

#### **REQUISITI**

- Diploma di scuola superiore.

#### **MODALITÀ DI CANDIDATURA**

La disponibilità, redatta secondo il modello Allegato A, corredata dal CURRICULUM VITAE, dovrà pervenire in formato PDF tramite mail all'indirizzo istituzionale luic8400p@istruzione.it **entro le ore 10:00 del 19/06/2019.**

Non saranno prese in considerazione domande pervenute successivamente alla scadenza

suindicata, incomplete o non debitamente sottoscritte.

Gli aspiranti dovranno assicurare la propria disponibilità, per l'intera durata del Progetto, secondo il calendario predisposto dal Dirigente Scolastico.

### **AFFIDAMENTO INCARICO E RETRIBUZIONE**

Tutte le disponibilità saranno esaminate dalla Commissione costituita nell'ambito del Gruppo Operativo di Progetto, formata dal Dirigente Scolastico, dall' Animatore Digitale Tiziana Panattoni e dal Referente per la Valutazione Fabio Tonini che procederanno alla designazione degli esperti, dei tutor e delle figure aggiuntive in possesso delle conoscenze, competenze ed esperienze specifiche richieste dai singoli moduli.

Successivamente il Dirigente attribuirà l'incarico tramite contratto di prestazione d'opera intellettuale occasionale.

Agli esperti individuati spetterà un compenso orario pari a € 70,00 (settanta/00), omnicomprensivo di ritenute erariali, previdenziali ed oneri riflessi.

Ai tutors individuati spetterà un compenso orario pari a € 30,00 (trenta/00), omnicomprensivo di ritenute erariali, previdenziali ed oneri riflessi.

Alle figure aggiuntive spetterà una cifra forfettaria pari a € 600 (seicento).

La liquidazione avverrà a rendicontazione avvenuta e solo a seguito dell'effettiva erogazione e riscossione dei finanziamenti.

Documentazione da presentare:

### **A. ESPERTI - TUTOR-FIGURA AGGIUNTIVA**

La candidatura sarà ammissibile solo se perverranno in tempo utile i seguenti documenti completi in ogni parte:

#### **Docente esterno per prestazione d'opera**

- a. **Domanda di ammissione** (Modello allegato obbligatorio);
- b. **Curriculum vitae modello europeo**, nel quale dovranno essere indicate le proprie generalità, l'indirizzo ed il luogo di residenza, i titoli di studio di cui è in possesso con il relativo punteggio conseguito, la data di conseguimento degli stessi, il recapito telefonico, l'indirizzo di posta elettronica, tutti i titoli di cui si richiede la valutazione, pertinenti ai criteri fissati nel presente bando in relazione a ciascun modulo **opportunamente evidenziati per una corretta valutazione**;
- c. **Scheda sintetica di autovalutazione** debitamente compilata e sottoscritta (come da allegato);
- d. **Fotocopia di documento di identità** in corso di validità;
- e. Autorizzazione a svolgere attività di esperto a firma del Responsabile del proprio ufficio per i dipendenti della Pubblica amministrazione

*Gli aspiranti selezionati per l'incarico si impegnano a presentare, in occasione della firma del contratto di incarico, la Dichiarazione sostitutiva dell'atto di notorietà dell'autenticità dei titoli indicati nel curriculum vitae sottoscritta dall'interessato.*

## **Criteri di selezione**

Il reclutamento di **ESPERTI, TUTOR e FIGURE AGGIUNTIVE** avverrà secondo la seguente valutazione comparativa.

1. La procedura comparativa è per titoli e colloquio. La tabella A specifica l'attribuzione dei punteggi.

<b>TABELLA A</b>		
<b>Criterio</b>	<b>Titoli, esperienze e competenze valutati</b>	<b>Punti</b>
Curriculum studiorum	Diploma di scuola superiore	5
	Laurea triennale	5
	Laurea magistrale	10
	Partecipazione a corsi di formazione/aggiornamento attinenti all'incarico richiesto, in qualità di discente.	5 per corso fino a un massimo di 10
Esperienze di lavoro, esperienze metodologiche didattiche, attività svolte nel settore	<ul style="list-style-type: none"><li>- Comprovata esperienza di insegnamento di coding rivolto ad alunni della fascia di età interessata.</li><li>- Formazione nell'utilizzo didattico dei software MINECRAFT e SCRATCH.</li></ul>	10 per incarico fino a un massimo di 30
	Esperienza in conduzione di gruppi	5 per esperienza fino a un massimo di 10
Colloquio	Congruenza delle competenze acquisite dal candidato con gli specifici obiettivi formativi dell'insegnamento/attività per il quale si effettua la selezione	10
	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Il punteggio a disposizione è ripartito tra i seguenti parametri:</li><li>2. Ampiezza della conoscenza della materia .</li><li>3. Competenze metodologico-didattiche per la fascia d'età.</li></ol>	30

## 2. **Modalità di attribuzione**

L'amministrazione scolastica non risponde dei disguidi di natura informatica attinenti la ricezione delle domande.

In seguito al presente avviso le domande pervenute e riconosciute formalmente ammissibili saranno valutate da un'apposita Commissione costituita nell'ambito del Gruppo Operativo di Progetto, secondo i titoli dichiarati, le capacità tecniche e professionali degli aspiranti e la disponibilità degli stessi a svolgere i relativi incarichi.

L'Istituzione provvederà a stilare un elenco degli aspiranti consultabile in sede e pubblicato sull'albo pretorio. Trascorsi gg. 15 senza reclami scritti si procederà al conferimento degli incarichi mediante contratto o lettera di incarico. I reclami 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 specificazione di titoli dichiarati cumulativamente e casi similari.

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

### 3. **Motivi di inammissibilità ed esclusione**

- domanda pervenuta in ritardo rispetto ai tempi indicati nel presente Bando
- mancanza del titolo di accesso richiesto per l'ambito di competenza indicato;
- assenza della domanda di candidatura o di altra documentazione richiesta dal bando qualora non prodotta a seguito di richiesta della commissione;
- altri motivi rinvenibili nell'Avviso presente;
- mancanza di firma autografa apposta sulla domanda, sul curriculum, sulla scheda dichiarazione punteggio.

### **TRATTAMENTO DATI PERSONALI**

Ai sensi del D.Lgs 196 del 30/06/2003 e successive modifiche ed integrazioni, i dati personali forniti dai candidati saranno raccolti presso l'Istituto Comprensivo e utilizzati solo per fini istituzionali e strettamente necessari alla gestione della presente selezione.

### **PUBBLICAZIONE**

Il presente avviso di selezione di personale esterno viene reso pubblico mediante: pubblicazione all'albo on-line sul sito web dell'istituto Comprensivo [www.icaltopascio.edu.it](http://www.icaltopascio.edu.it), sezione PON.

ALLEGATO: Domanda partecipazione allegato A

IL DIRIGENTE  
SCOLASTICO

Teresa Monacci

(Documento firmato digitalmente ai sensi  
del d.lgs 82/2005 e s.m.i. e norme collegate.)

**ALLEGATO A – DOMANDA PARTECIPAZIONE E SCHEDA DI AUTOVALUTAZIONE**

AL DIRIGENTE  
SCOLASTICO

dell'I.C. ALTOPASCIO

luic84000p@istruzione.it

**Domanda di partecipazione alla selezione personale esterno per incarico  esperto  tutor  figura aggiuntiva per la realizzazione del Progetto PON-FSE DIGITAL CAMP-Nuovi alfabeti per il pensiero e la cittadinanza**

Il/La sottoscritto/a \_\_\_\_\_ nato/a il

\_\_\_\_\_

a \_\_\_\_\_ e residente a

\_\_\_\_\_

in Via \_\_\_\_\_ n. \_\_\_\_\_ cap \_\_\_\_\_

prov. \_\_\_\_\_

Professione \_\_\_\_\_

Codice fiscale \_\_\_\_\_ tel.

\_\_\_\_\_ cell \_\_\_\_\_

e-mail (obbligatoria) \_\_\_\_\_

avendo preso visione dell'avviso di selezione di personale esterno  
pubblicato in data 4/06/2019

CHIEDE

di poter partecipare alla selezione per il conferimento dell'incarico di  ESPERTO /  TUTOR/  FIGURA AGGIUNTIVA del/i modulo/i (selezionare la figura scelta)

\_\_\_\_\_

(indicare il/i modulo/i per cui si presenta domanda di partecipazione)

Ai sensi degli artt. 46 e 47 del D.P.R. n. 445/2000, consapevole che le dichiarazioni mendaci sono punite ai sensi del codice penale e delle leggi speciali in materia, secondo le disposizioni richiamate all'art. 76 del citato D.P.R. n. 445/2000, il/la sottoscritto/a dichiara sotto la propria responsabilità di:

- Essere di cittadinanza
- \_\_\_\_\_
- godere dei diritti politici;

- non aver riportato condanne penali e non avere provvedimenti penali o disciplinari pendenti ovvero di aver riportato le seguenti condanne penali: \_\_\_\_\_
- di essere in possesso dei requisiti indicati nell'avviso di selezione per lo svolgimento dell'incarico richiesto;
- di essere disponibile per l'intera durata del Progetto, secondo il calendario predisposto dal Dirigente Scolastico.

A tal fine allega alla presente istanza:

- Curriculum vitae in formato europeo;

Il/La sottoscritto/a dichiara sotto la propria responsabilità di essere a conoscenza che le dichiarazioni dei requisiti, qualità e titoli riportate nella domanda e nel curriculum vitae sono soggette alle disposizioni del Testo Unico in materia di documentazione amministrativa emanate con D.P.R. n. 445 del 28/12/2000.

\_\_\_\_\_

Data

Firma

Il/La sottoscritto/a autorizza l'Istituzione scolastica, ai sensi del D.Lgs. n. 196/2003, al trattamento dei dati personali dichiarati solo per fini istituzionali e per la gestione amministrativa del bando di selezione e per la gestione giuridica ed economica del contratto di prestazione d'opera.

\_\_\_\_\_

Data

Firma

## SCHEMA DI AUTOVALUTAZIONE

Il / La sottoscritto/a \_\_\_\_\_  
nato/a \_\_\_\_\_ (\_\_\_\_) il \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_ compila, sotto la propria personale responsabilità, la seguente griglia di autovalutazione:

<b>TABELLA A</b>		
<b>Criterio</b>	<b>Titoli, esperienze e competenze valutati</b>	<b>Punti</b>
Curriculum studiorum	Diploma di scuola media superiore	
	Laurea triennale	
	Laurea magistrale	
	Partecipazione a corsi di formazione/aggiornamento attinenti all'incarico richiesto, in qualità di discente.	
Esperienze di lavoro, esperienze metodologiche	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprovata esperienza di insegnamento di coding rivolto ad alunni della fascia di età interessata.</li> <li>- Formazione nell'utilizzo didattico dei software MINECRAFT</li> </ul>	

didattiche, attività svolte nel settore	e SCRATCH.	
	Esperienza in conduzione di gruppi.	
TOTALE AUTOVALUTAZIONE		

DATA E FIRMA DEL CANDIDATO

---