



ISTITUTO COMPRENSIVO SANTA VENERINA

Cod. meccanografico: ctic8aq00e
e-mail: ctic8aq00e@istruzione.it - pec: ctic8aq00e@pec.istruzione.it
sito web: www.icsantavenerina.gov.it

.....

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE SANTA VENERINA – -S. VENERINA
Prot. 0005552 del 29/11/2018
07 (Uscita)

BANDO RECLUTAMENTO ESPERTI PON 2669

Progetto “Pensiero computazionale e cittadinanza digitale” 10.2.2A-FSEPON-SI-2018-1237-B31H17000260006

ALL' ALBO DELLA SCUOLA
AI SITO WEB DELLA SCUOLA
A TUTTE LE SCUOLE DELLA PROVINCIA
AL COMUNE DI SANTA VENERINA
ALL' UFFICIO SCOLATICO REGIONALE - PALERMO
ALL'AMBITO TERRITORIALE PROVINCIA DI CATANIA
AI SERVIZI PUBBLICI PER L'IMPIEGO – GIARRE
(PER DIFFUSIONE E AFFISSIONE ALL'ALBO)

OGGETTO: Bando reclutamento Esperti esterni: 2669 Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale “Per la scuola, competenze e ambienti per l’apprendimento” 2014-2020. Avviso Prot. AOODGEFID/2669 del 03/03/2017 “Pensiero computazionale e cittadinanza globale”. 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 . Sottoazione 10.2.2.A Competenze di base. Cod. Id. 10.2.2A-FSEPON-SI-2018-1237. Cup B31H17000260006

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Nell’ambito delle attività previste dalla Programmazione dei Fondi Strutturali 2014/2020 – Programma Operativo Nazionale “Per la scuola, competenze e ambienti per l’apprendimento” 2014-2020, finanziato con il Fondo Sociale Europeo:

VISTO il DPR 275/99, concernente norme in materia di autonomia delle istituzioni scolastiche;

VISTO il Decreto Legislativo 30 marzo 2001, n. 165 recante “Norme generali sull’ordinamento del lavoro alle dipendenze della Amministrazioni Pubbliche”;

- VISTO** il Decreto Interministeriale 28/08/2018 n. 129 “Regolamento recante istruzioni generali sulla gestione amministrativo- contabile delle istituzioni scolastiche ai sensi dell’art. 1 comma 143 della Legge 13 luglio 2015 n. 107”;
- VISTO** il Decreto Assessoriale della Regione Sicilia 31.12.2001 n. 895, concernente “Istruzioni generali sulla gestione amministrativo-contabile delle Istituzioni scolastiche funzionanti nel territorio della Regione siciliana”;
- VISTO** l’avviso pubblico MIUR nota **Avviso AOODGEFID/2669 del 03/03/2017 “Pensiero computazionale e cittadinanza globale”. 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 . Sottozione 10.2.2.A Competenze di base. Cod. Id. 10.2.2A-FSEPON-SI-2018-1237. Cup B31H17000260006**
- VISTA** la nota MIUR prot. n. AOODGEFID/25954 del 26.09.2018 con la quale sono state pubblicate le graduatorie definitive relative ai progetti di cui al citato avviso;
- VISTA** la nota MIUR prot. n. AOODGEFID/27759 del 24 ottobre 2018 di autorizzazione dei progetti di cui al citato avviso;
- VISTE** le disposizioni e le istruzioni per l’attuazione delle iniziative cofinanziate dai FSE-FESR Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale “Per la scuola, competenze e ambienti per l’apprendimento” 2014-2020;
- VISTA** la Delibera n. 02 del Consiglio d’Istituto del 16/02/2018 (verbale n. 21), con la quale è stato approvato il Programma Annuale dell’esercizio finanziario 2018;
- VISTA** la Delibera del Consiglio di Istituto del 29/10/2018, con la quale si è provveduto all'iscrizione in bilancio dei finanziamenti **PON 2669 - 10.2.2A-FSEPON-SI-2018-1237-B31H17000260006**, assegnati dal MIUR per la gestione del Progetto PON in questione;
- VISTO** il Regolamento d’Istituto “Criteri individuazione esperti e figure esterni”, Delibera n. 02 del Consiglio d’Istituto del 14/09/2017 (verbale n. 19);
- VISTA** la Delibera del Collegio dei Docenti del 07/11/2018;
- VISTA** la nota MIUR prot. n. AOODGEFID/38115 del 18.12.2017, punto 6;
- VISTE** le disposizioni e le istruzioni per l’attuazione delle iniziative cofinanziate dai FSE-FESR Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale 2014-2020;

INDICE

Il presente bando pubblico per l’individuazione e la selezione

FIGURE PROFESSIONALI RICHIESTE

n. 05 (cinque) Esperti, uno per ogni modulo

Progetto “Pensiero computazionale e cittadinanza digitale” 10.2.5A-FSEPON-SI-2018-750-B31H17000230006

Esperti esterni: 2669 Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale “Per la scuola, competenze e ambienti per l’apprendimento” 2014-2020. Avviso Prot. AOODGEFID/2669 del 03/03/2017 “Pensiero computazionale e cittadinanza globale”. 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 . Sottozione 10.2.2.A Competenze di base. Cod. Id. 10.2.2A-FSEPON-SI-2018-1237. Cup B31H17000260006

DESCRIZIONE GENERALE DEL PROGETTO: “CODING & MAKING FOR A FUNNY CREATIVE LAB”

In una società che mira alla crescita economica e che vuole essere competitiva, l’interazione tra pensiero computazionale e creatività digitale e imprenditorialità diventa fattore base di cittadinanza attiva e consapevole.

Molte delle cose che ci circondano oggi sono smart, capire e parlare il linguaggio delle cose è dunque fondamentale per poter dominare i cambiamenti da consumer a maker.

In linea con gli atelier creativi, il progetto intende offrire dei percorsi formativi laboratoriali nei quali sperimentare in modo divertente e creativo l'attività di coding e di making.

Lo sviluppo del pensiero computazionale, favorito dalla pratica del coding, si declina in capacità di individuare e concepire in modo algoritmico la soluzione di problemi complessi e nel contempo nella capacità di elaborare procedimenti costruttivi a supporto della fantasia e della creatività.

Pixel art, tinkering, robotica educativa, produzioni digitali caratterizzeranno il momento del making nell'ottica di un approccio multidisciplinare orientato a sviluppare competenze trasversali di cittadinanza europea e di cittadinanza digitale.

In generale, si condurranno gli alunni ad acquisire un metodo che fondamentalmente è il percorso: idea- progetto- realizzabilità- realizzazione- soluzione- comunicazione.

MODULO "PIXY LAB"

TITOLO MODULO PROGETTO	DESTINATARI/ORE	ESPERTO	COSTO	ESPERTO	REQUISITI RICHIESTI
PIXY LAB	18 Alunni (Scuola Primaria) 30 ore	30 ore	70 €/ORA	<p>n° 1 Esperto con comprovata esperienza nella conduzione di attività finalizzate allo sviluppo del pensiero computazionale con alunni di scuola primaria.</p> <p>Descrizione Modulo e Obiettivi:</p> <p>" PIXY LAB"</p> <p>Attraverso il seguente laboratorio ci si propone di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Avviare in modo divertente e ludico alla pratica del coding e al pensiero computazionale ● Far conoscere gli algoritmi, espressi attraverso il linguaggio di programmazione come istruzioni precise, semplici, non ambigue ● Far comprendere che l'automazione digitale è esecuzione di un codice, cioè istruzioni precise non ambigue(algoritmi) ● Far utilizzare strumenti unplugged e giochi di ruolo per definire ed eseguire algoritmi ● Far creare codice (scrivere ed eseguire algoritmi) in modo ludico e intuitivo attraverso strumenti di programmazione visuale (Code.org, Scratch, Tinkery) ● Far scoprire la multimedialità e l'interattività attraverso Scratch (digital storytelling) ● Far creare ed eseguire codice attraverso la Pixel art (anche con strumenti come Bloxels) 	<p>- Laurea afferente alla tematica del Modulo e/o alla didattica;</p> <p>- comprovata esperienza nella gestione di attività didattiche laboratoriali legate allo sviluppo del pensiero computazionale.</p> <p>- conoscenza e uso autonomo di software online per gestione progetti Pon su piattaforma</p>

MODULO "TINKY LAB 1 "

TITOLO MODULO PROGETTO	DESTINA TARI/ORE	ESPERTO	COSTO	ESPERTO	REQUISITI RICHIESTI
TINKY LAB 1	18 Alunni (Scuola Primaria) 30 ore	30 ore	70 €/ORA	<p>n° 1 Esperto con comprovata esperienza nella conduzione di attività finalizzate allo sviluppo del pensiero computazionale con alunni di scuola primaria.</p> <p>Descrizione Modulo e Obiettivi:</p> <p>"TINKY LAB 1 " Attraverso il seguente laboratorio ci si propone di:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Avviare in modo divertente e ludico alla pratica del coding e al pensiero computazionale 2) Far conoscere gli algoritmi, espressi attraverso il linguaggio di programmazione come istruzioni precise, non ambigue 3) Far comprendere che l'automazione digitale è esecuzione di istruzioni precise non ambigue (algoritmi) 4) Far utilizzare strumenti unplugged e giochi di ruolo per definire ed eseguire algoritmi 5) Far completare percorsi di Code.org per scrivere ed eseguire algoritmi in modo ludico e intuitivo affrontando: il concetto di "sequenza", il concetto di "iterazione", concetto di "scelta condizionata" 6) Far creare programmi più complessi usando un linguaggio di programmazione semplice ed intuitivo (programmazione visuale – Scratch) 7) Far scoprire la multimedialità e l'interattività attraverso (digital storytelling) 8) Condurre allo sviluppo del ragionamento logico per a soluzione algoritmica di problemi complessi 9) Far sviluppare la capacità di individuare errori e di correggerli (concetto di debugging) 10) Avviare alla comprensione dei connettivi della logica booleana (and, or, not) 11) Condurre al making e alla prototipazione rapida attraverso le opportunità di sperimentazione creativa offerte dal tinkering 	<p>- Laurea afferente alla tematica del Modulo e/o alla didattica;</p> <p>- comprovata esperienza nella gestione di attività didattiche laboratoriali legate allo sviluppo del pensiero computazionale.</p> <p>- conoscenza e uso autonomo di software online per gestione progetti Pon su piattaforma</p>

MODULO “TINKY LAB 2”

TITOLO MODULO PROGETTO	DESTINATARI/ORE	ESPERTO	COSTO	ESPERTO	REQUISITI RICHIESTI
TINKY LAB 2	18 Alunni (Scuola primaria) 30 ore	30 ore	70 €/ORA	<p>n° 1 Esperto con comprovata esperienza nella conduzione di attività finalizzate allo sviluppo del pensiero computazionale con alunni di scuola primaria.</p> <p>Descrizione Modulo e Obiettivi:</p> <p>“TINKY LAB 2” Attraverso il seguente laboratorio ci si propone di:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Avviare in modo divertente e ludico alla pratica del coding e al pensiero computazionale 2) Far conoscere gli algoritmi, espressi attraverso il linguaggio di programmazione come istruzioni precise, non ambigue 3) Far comprendere che l'automazione digitale è esecuzione di istruzioni precise non ambigue (algoritmi) 4) Far utilizzare strumenti unplugged e giochi di ruolo per definire ed eseguire algoritmi 5) Far completare percorsi di Code.org per scrivere ed eseguire algoritmi in modo ludico e intuitivo affrontando: il concetto di “sequenza”, il concetto di “iterazione”, concetto di “scelta condizionata” 6) Far creare programmi più complessi usando un linguaggio di programmazione semplice ed intuitivo (programmazione visuale – Scratch) 7) Far scoprire la multimedialità e l'interattività attraverso Scratch (digital storytelling) 8) Condurre allo sviluppo del ragionamento logico per la soluzione algoritmica di problemi complessi 9) Far sviluppare la capacità di individuare errori e di correggerli (concetto di debugging) 10) Avviare alla comprensione dei connettivi della logica booleana (and, or, not) 11) Condurre al making e alla prototipazione rapida attraverso le opportunità di sperimentazione creativa offerte dal tinkering 	<p>- Laurea afferente alla tematica del Modulo e/o alla didattica;</p> <p>- comprovata esperienza nella gestione di attività didattiche laboratoriali legate allo sviluppo del pensiero computazionale.</p> <p>- conoscenza e uso autonomo di software online per gestione progetti Pon su piattaforma .</p>

MODULO "ROBY LAB 1"

TITOLO MODULO PROGETTO	DESTINA TARI/ORE	ESPERTO	COSTO	ESPERTO	REQUISITI RICHIESTI
ROBY LAB 1	18 Alunni (Scuola Secondaria Primo G.) 30 ore	30 ore	70 €/ORA	<p>n° 1 Esperto con comprovata esperienza nella conduzione di attività finalizzate allo sviluppo del pensiero computazionale applicato alla robotica con alunni di scuola secondaria di primo grado.</p> <p>Descrizione Modulo e Obiettivi:</p> <p>"ROBY LAB 1" . Obiettivo del progetto è quello di sviluppare i seguenti contenuti e attività:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gli algoritmi come istruzioni precise, non ambigue espressi attraverso il linguaggio di programmazione • L'automazione come esecuzione di algoritmi • Giochi di ruolo e strumenti unplugged per definire ed eseguire algoritmi • I percorsi di Code.org per scrivere ed eseguire algoritmi in modo ludico e intuitivo affrontando: il concetto di "sequenza", il concetto di "iterazione", concetto di "scelta condizionata" • La programmazione visuale a blocchi on-line (Scratch) per creare programmi più complessi usando un linguaggio di programmazione semplice • La multimedialità e l'interattività attraverso Scratch (digital storytelling) • La soluzione algoritmica di problemi complessi (decomposizione) • Il ragionamento logico per spiegare il funzionamento di algoritmi • Il concetto di debugging per individuare errori e correggerli • I connettivi della logica booleana (and,or,not) • Robotica educativa (costruzione e programmazione prototipo) <p>OBIETTIVI GENERALI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare la capacità di collaborare attivamente, di confrontarsi e assumere diversi punti di vista • Sviluppare il pensiero creativo e divergente • Sviluppare le capacità di progettare e creare, relazionare e condividere. • Promuovere pari opportunità di orientamento a studenti e studentesse verso percorsi collegati alle STEM • Educare all'uso positivo e consapevole dei media <p>OBIETTIVI FORMATIVI SPECIFICI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Favorire l'acquisizione della terminologia specifica della programmazione informatica attraverso la dimostrazione e l'elaborazione di attività di gioco sempre più complesse 	<p>- Laurea afferente alla tematica del Modulo e/o alla didattica;</p> <p>- comprovata esperienza nella gestione di attività didattiche laboratoriali legate allo sviluppo del pensiero computazionale.</p> <p>- conoscenza e uso autonomo di software online per gestione progetti Pon su piattaforma .</p>

				<ul style="list-style-type: none"> • 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 (programmazione visuale) • Imparare a risolvere problemi informatici per risolvere problemi complessi in altre aree • Sviluppare il ragionamento accurato e preciso (la scrittura di istruzioni in codice non è ambigua e richiede rigore) • Utilizzare strumenti tecnologici e strumenti unplugged applicando la pratica del coding per programmare e per creare • Stimolare il making e la creatività attraverso la robotica, il tinkering e la produzione digitale . 	
--	--	--	--	--	--

MODULO ROBY LAB 2"

TITOLO MODULO PROGETTO	DESTINATARI/ORE	ESPERTO	COSTO	ESPERTO	REQUISITI RICHIESTI
ROBY LAB 2	19 Alunni (Classi I Scuola Secondaria Primo G.) 30 ore	30 ore	70 €/ORA	<p>n° 1 Esperto con comprovata esperienza nella conduzione di attività finalizzate allo sviluppo del pensiero computazionale applicato alla robotica con alunni di scuola secondaria di primo grado.</p> <p>Descrizione Modulo e Obiettivi:</p> <p>"ROBY LAB 2" .Obiettivo del progetto è quello di sviluppare i seguenti contenuti e attività:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gli algoritmi come istruzioni precise, non ambigue espressi attraverso il linguaggio di programmazione • L'automazione come esecuzione di algoritmi • Giochi di ruolo e strumenti unplugged per definire ed eseguire algoritmi • I percorsi di Code.org per scrivere ed eseguire algoritmi in modo ludico e intuitivo affrontando: il concetto di "sequenza", il concetto di "iterazione", concetto di "scelta condizionata" • La programmazione visuale a blocchi on-line (Scratch) per creare programmi più complessi usando un linguaggio di programmazione semplice • La multimedialità e l'interattività attraverso Scratch (digital storytelling) • La soluzione algoritmica di problemi complessi (decomposizione) • Il ragionamento logico per spiegare il funzionamento di algoritmi • Il concetto di debugging per individuare errori e correggerli • I connettivi della logica booleana (and,or,not) • Robotica educativa (costruzione e programmazione prototipo) 	<p>- Laurea afferente alla tematica del Modulo e/o alla didattica;</p> <p>- comprovata esperienza nella gestione di attività didattiche laboratoriali legate allo sviluppo del pensiero computazionale.</p> <p>- conoscenza e uso autonomo di software online per gestione progetti Pon su piattaforma .</p>

				<p>OBIETTIVI GENERALI</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Sviluppare la capacità di collaborare attivamente, di confrontarsi e assumere diversi punti di vista ● Sviluppare il pensiero creativo e divergente ● Sviluppare le capacità di progettare e creare, relazionare e condividere. ● Promuovere pari opportunità di orientamento a studenti e studentesse verso percorsi collegati alle STEM ● Educare all'uso positivo e consapevole dei media <p>OBIETTIVI FORMATIVI SPECIFICI</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Favorire l'acquisizione della terminologia specifica della programmazione informatica attraverso la dimostrazione e l'elaborazione di 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 (programmazione visuale) ● Imparare a risolvere problemi informatici per risolvere problemi complessi in altre aree ● Sviluppare il ragionamento accurato e preciso (la scrittura di istruzioni in codice non è ambigua e richiede rigore) ● Utilizzare strumenti tecnologici e strumenti unplugged applicando la pratica del coding per programmare e per creare ● Stimolare il making e la creatività attraverso la robotica, il tinkering e la produzione digitale. 	
--	--	--	--	--	--

COMPITI DELL'ESPERTO

- Predisporre un piano progettuale dal quale si evidenzino finalità, competenze attese, strategie metodologiche, attività, contenuti e prodotti.
- Lavorare in team e partecipare agli incontri predisposti dal Gruppo Operativo di Piano.
- Collaborare e fornire tutti i dati di propria pertinenza al tutor del corso.
- Fornire al referente della valutazione del piano e alla Commissione Valutazione Titoli tutti gli elementi utili per la rilevazione delle competenze.
- **Inserire i dati di propria pertinenza nel sistema informativo della piattaforma “Gestione Progetti PON”** ed espletare le attività di predisposizione, somministrazione e tabulazione di materiali di esercitazione, test di valutazione in entrata, itinere e finale, produrre materiale documentario in formato cartaceo e digitale.
- Elaborare e fornire ai corsisti dispense sugli argomenti trattati e/o schede di lavoro, materiale di approfondimento e quant'altro attinente ed utile alle finalità didattiche del singolo progetto.
- Effettuare le attività didattiche teoriche e/o pratiche presso il laboratorio assegnato nei giorni, nelle ore e nelle sedi definiti dal calendario del Piano Integrato.
- Predisporre la relazione finale sull'intervento svolto e assumere formale impegno a lasciare “traccia” delle attività nella scuola.

Per quanto non specificato nel presente avviso, valgono le vigenti Linee guida, disposizioni e istruzioni per l'attuazione delle iniziative cofinanziate dai Fondi Strutturali Europei 2014/2020. Tutti i compensi verranno corrisposti al termine delle attività e solo dopo l'effettiva erogazione dei finanziamenti da parte degli organi competenti; pertanto nessuna responsabilità in merito agli eventuali ritardi potrà essere attribuita alla scuola.

INDICAZIONI RELATIVE ALL'INCARICO

Tutti i moduli si svolgeranno nei locali dell'Istituto Comprensivo di Santa Venerina, in orario pomeridiano dal lunedì al venerdì e/o sabato mattina, secondo un calendario appositamente predisposto dal gruppo operativo del piano e comunicato all'utenza direttamente e mediante affissione all'albo dell'istituto e sul sito della scuola www.icsantavenerina.gov.it

Il compenso orario è quello fissato in tabella per ciascun modulo ed è al lordo di contributi previdenziali e assistenziali. Il pagamento del corrispettivo sarà rapportato alle ore effettivamente prestate e sarà corrisposto secondo quanto stabilito nelle Linee guida e norme per la realizzazione degli interventi 2014/2020 edizione 2017, a rendicontazione approvata (successivamente all'erogazione del finanziamento).

L'importo orario è onnicomprensivo di tutte le spese eventualmente affrontate.

Gli aspiranti esperti a contratto di prestazione professionale occasionale, per formulare la propria candidatura, dovranno essere in possesso della cittadinanza dell'U.E. e, qualora dipendenti della Pubblica Amministrazione, dovranno essere autorizzati a svolgere l'attività dal rispettivo dirigente e la stipula dell'eventuale contratto è subordinata al rilascio in forma scritta della autorizzazione medesima.

MODALITA' DI PRESENTAZIONE DELLE ISTANZE

La domanda per l'accesso alla selezione degli esperti deve essere redatta sull'allegato modello in carta semplice (da replicare per ciascuna richiesta), e riportare le proprie generalità complete di residenza e/o domicilio, numeri di telefono e/o cellulare, indirizzo e-mail, codice fiscale, attuale stato professionale.

L'istanza dovrà pervenire in busta chiusa e dovrà espressamente indicare, oltre i dati del mittente, la dicitura: **"Bando reclutamento esperti PON 2669-FSE- "Pensiero computazionale e cittadinanza digitale" 10.2.2A-FSEPON-SI-2018-1237-B31H17000260006"** e dovrà essere inviata, a mezzo raccomandata A.R. o consegnata brevi manu o al seguente indirizzo PEC: ctic8aq00e@pec.istruzione.it

Tutte le domande dovranno essere indirizzate al Dirigente Scolastico dell'Istituto Comprensivo Statale di Santa Venerina - 95010 Sanata Venerina e dovranno pervenire al protocollo entro e non oltre le **ore 12,00 del 15 dicembre 2018**.

Non saranno prese in considerazione istanze pervenute oltre il limite prefissato, né quelle inviate per fax e non farà fede il timbro postale.

Sarà possibile conferire l'incarico anche in presenza di una sola domanda pervenuta nei termini purché nel rispetto dei requisiti richiesti.

Contestualmente alla domanda, il candidato dovrà produrre:

1. dettagliato curriculum vitae et studiorum in formato europeo (da replicare per ciascuna richiesta) con evidenziate in neretto le esperienze e i titoli relativi al campo di riferimento del progetto:

- Esperienze di lavoro
- Esperienze metodologiche — didattiche
- Attività di libera professione nel settore
- Corsi di aggiornamento
- Pubblicazioni e altri titoli
- Competenze specifiche richieste per ogni singolo progetto

2. fotocopia carta d'identità

3. scheda autovalutazione titoli - Allegato A

4. autorizzazione del proprio datore di lavoro, se dipendente dalla P.A.

5. dichiarazione di disponibilità ad osservare il calendario degli incontri formulato dall'Amministrazione contraente

Il reclutamento degli esperti avverrà attraverso la comparazione dei curricula e la valutazione dei titoli che sarà effettuata secondo i criteri della seguente tabella:

Tabella per attribuzione punteggio moduli 2669

Criterio	Indicatore
Laurea Magistrale (3 + 2 o vecchio ordinamento) espressamente richiesta	Requisito di accesso
Possesso, oltre alla Laurea richiesta, di Laurea e di titoli post-laurea specifici afferenti la tipologia di intervento	1 punto per ogni titolo (max 5 punti)
Esperienza di docenza nel settore di pertinenza con alunni di primo ciclo	1 punto per ogni esperienza (max 5 punti)
Esperienze come Esperto o Tutor in precedenti progetti PON	1 punto per ogni incarico
Precedenti esperienze nell'I. C. di Santa Venerina valutate positivamente	2 punto per ogni progetto (max 5 punti)
Conoscenza e uso autonomo di software online per gestione di progetti su piattaforma (autocertificazione)	2 punti

I primi 3 candidati posizionati nella graduatoria provvisoria di ogni modulo, saranno convocati a sostenere un colloquio al quale verrà assegnato un punteggio massimo di 5 punti.

Tale colloquio s'effettuerà anche in presenza di soli 2 candidati. Si specifica che i candidati saranno convocati solo se avranno ottenuto un punteggio utile alla stesura della graduatoria definitiva.

In caso di parità di punteggio, sarà data la precedenza, in ordine di priorità, ai candidati che abbiano già lavorato con valutazione positiva nell'Istituto.

A seguito dell'individuazione degli esperti, sulla base dei titoli dichiarati, il DS convocherà i candidati per procedere all'assegnazione dell'incarico che sarà formalizzato con contratto per prestazione d'opera occasionale con una retribuzione oraria lorda onnicomprensiva, anche degli oneri riflessi a carico della scuola € 70,00.

Il presente Bando viene inviato tramite e-mail a tutte le Istituzioni scolastiche della Provincia con invito di affissione all'Albo e all'Ufficio Scolastico Provinciale per l'eventuale pubblicazione sul sito internet e a tutti i destinatari su indicati.

Viene altresì affisso all'Albo dell'Istituto e all'Albo pretorio del sito della scuola, per 15 giorni a seguire la data odierna **29/11/2018** e la data di defissione dallo stesso albo sarà il **15/12/2018**.

La graduatoria provvisoria sarà pubblicata all'albo della scuola e all'albo pretorio del sito della scuola per 15 giorni dalla data di pubblicazione, dandone comunicazione con gli stessi mezzi di

diffusione del bando. L'affissione ha valore di notifica agli interessati che, nel caso ne ravvisino gli estremi, potranno produrre reclamo nel termine di quindici giorni. Trascorso tale termine, senza reclami scritti, si procederà alla pubblicazione della graduatoria definitiva e alla successiva stipula dei contratti di prestazione d'opera occasionale con i vincitori del bando.



Il Dirigente Scolastico
Dott.ssa Mariangiola Garraffo

Firma autografa sostitutiva a mezzo stampa ex art. 3 c. 2 DLG. VO 35/93

SCHEDA VALUTAZIONE TITOLI

Titoli culturali	Punteggio	A cura del candidato	A cura del Commissione Valutazione Titoli
Laurea Magistrale (3 + 2 o vecchio ordinamento) espressamente richiesta	Requisito di accesso		
Possesso, oltre alla Laurea richiesta, di Laurea e di titoli post-laurea specifici afferenti la tipologia di intervento	1 punto per ogni titolo (max 5 punti)		
Esperienza di docenza nel settore di pertinenza con alunni di primo ciclo	1 punto per ogni esperienza (max 5 punti)		
Esperienze come Esperto o Tutor in precedenti progetti PON	1 punto per ogni incarico		
Precedenti esperienze nell'I. C. di Santa Venerina valutate positivamente	2 punto per ogni progetto (max 5 punti)		
Conoscenza e uso autonomo di software online per gestione di progetti su piattaforma (autocertificazione)	2 punti		
Laurea Magistrale (3 + 2 o vecchio ordinamento) espressamente richiesta	Requisito di accesso		

Data _____

FIRMA _____



Il Dirigente Scolastico
Dott.ssa Mariangiola Garraffo
Firma autografa sostitutiva a mezzo stampa ex art. 3 c. 2 D.L.G. VO 39/93

