



UNIONE EUROPEA

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

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

pon
2014-2020



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
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



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE VALLELUNGA-MARIANOPOLI
di Scuola dell'Infanzia, Primaria e Secondaria di 1° grado

C.da Piante, s. n. – e-mail: clic80400g@istruzione.it - Tel. e Fax 0934/814078

Cod. Fisc. 80009750854 – Cod. Mecc. CLIC80400G

93010 VALLELUNGA PRATAMENO

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE VALLELUNGA – MARIANOPOLI – -VALLELUNGA PRATAMENO

Prot. 0000310 del 23/01/2019

B-32 (Uscita)

AI DOCENTI DEI TRE ORDINI DI SCUOLA

SEDE

AL SITO INTERNET DELL'ISTITUTO

SEDE

ALL'ALBO DELL'ISTITUTO

SEDE

AVVISO DI RECLUTAMENTO DI PERSONALE PER IL RUOLO DI ESPERTO INTERNO

OGGETTO: Fondi Strutturali Europei - Programma Operativo Nazionale "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020. Avviso 2669 del 03/03/2017 - FSE "*Pensiero Computazionale e cittadinanza digitale*", Obiettivo specifico 10.2- Miglioramento delle competenze chiave degli allievi. Azione 10.2.2 – Azioni di integrazione e potenziamento delle aree discipline di base. SottoAzione 10.2.2A Competenze di Base.

LA DIRIGENTE SCOLASTICA

- Visto** il PON "Per la Scuola - Competenze e ambienti per l'apprendimento", approvato dalla Commissione Europea con Decisione C(2014) n. 9952, del 17 dicembre 2014 e successive mm.ii.;
- Visto** l'Avviso pubblico emesso dal MIUR con nota prot. AOODGEFID-2669 del 03 marzo 2017, "*Pensiero Computazionale e cittadinanza digitale*", Obiettivo specifico 10.2- Miglioramento delle competenze chiave degli allievi. Azione 10.2.2 – Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinate di base. SottoAzione 10.2.2A Competenze di Base;
- Visto** il progetto dal titolo "**Creativi e Digitali**", inteso a promuovere l'acquisizione di competenze digitali attraverso l'elaborazione di prodotti creativi legati a contenuti disciplinari. Per la scuola primaria si mira attraverso la programmazione di robot didattici a favorire l'acquisizione di nuovi strumenti per individuare, comprendere e risolvere problemi; per la scuola secondaria si mira a stimolare e sviluppare negli alunni in uscita (2°-3° Media) un uso responsabile e sicuro della rete da poter spendere per potenziare le abilità comunicative e sociali, sia per un uso più consapevole della lingua madre, sia per un rafforzamento delle competenze matematiche e scientifiche.
- Viste** le graduatorie definitive trasmesse con nota MIUR AOODGEFID- 25954 del 26-09-2017;
- Vista** la formale autorizzazione trasmessa con nota MIUR prot. AOODGEFID-28252 del 30/10/2018;
- Visto** il progetto autorizzato **10.2.2A-FSEPON-SI-2018-916** dal titolo "**Creativi e Digitali**" così articolato:



UNIONE EUROPEA

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

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

pon
2014-2020

MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
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**ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE VALLELUNGA-MARIANOPOLI**
di Scuola dell'Infanzia, Primaria e Secondaria di 1° gradoC.da Piante, s. n. – e-mail: clic80400g@istruzione.it - Tel. e Fax 0934/814078

Cod. Fisc. 80009750854 – Cod. Mecc. CLIC80400G

93010 VALLELUNGA PRATAMENO

MODULO	TITOLO	FINALITA'
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Scienze, robotica educativa e coding 1 Modulo di 30 ore Alunni scuola Primaria Vallelunga	Il presente modulo mira ad avviare e incrementare negli alunni di terza primaria lo sviluppo del pensiero computazionale attraverso attività pluridisciplinari, riferite principalmente alle Scienze, Alla Tecnologia e alla Lingua Madre. Nello specifico saranno consolidate nella prima parte del modulo le conoscenze di base relative al coding attraverso l'utilizzo di app quale "Lightbot: Code hour"; successivamente si utilizzeranno robot educativi, quale Bee Bot. Tale robot si muove su una serie di percorsi che, a seconda del tema, favoriranno nei bambini l'apprendimento di numeri, forme geometriche o altro. La verifica dei risultati con gli alunni sarà svolta attraverso l'organizzazione di semplici competizioni nell'utilizzo/programmazione e guida del robot e attraverso la somministrazione di questionari sulle conoscenze di base del "coding".
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Scienze, robotica educativa e coding 2 Modulo di 30 ore Alunni scuola Primaria Marianopoli	Il presente modulo mira ad avviare e incrementare negli alunni di terza primaria lo sviluppo del pensiero computazionale attraverso attività pluridisciplinari, riferite principalmente alle Scienze, Alla Tecnologia e alla Lingua Madre. Nello specifico saranno consolidate nella prima parte del modulo le conoscenze di base relative al coding attraverso l'utilizzo di app quale "Lightbot: Code hour"; successivamente si utilizzeranno robot educativi, quale Bee Bot. Tale robot si muove su una serie di percorsi che, a seconda del tema, favoriranno nei bambini l'apprendimento di numeri, forme geometriche o altro. La verifica dei risultati con gli alunni sarà svolta attraverso l'organizzazione di semplici competizioni nell'utilizzo/programmazione e guida del robot e attraverso la somministrazione di questionari sulle conoscenze di base del "coding".



UNIONE EUROPEA

**FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI**

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

pon
2014-2020



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
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



**ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE VALLELUNGA-MARIANOPOLI
di Scuola dell'Infanzia, Primaria e Secondaria di 1° grado**

C.da Piante, s. n. – e-mail: clic80400g@istruzione.it - Tel. e Fax 0934/814078

Cod. Fisc. 80009750854 – Cod. Mecc. CLIC80400G

93010 VALLELUNGA PRATAMENO

Competenze di cittadinanza digitale	Dai pionieri ai nativi digitali per un uso consapevole e sicuro della rete 1 Modulo di 30 ore Alunni scuola Secondaria Marianopoli	Il presente modulo mira a stimolare e sviluppare negli alunni in uscita della secondaria di I grado (2°-3° Media), al fine di prevenire anche il cyber-bullismo, un uso consapevole e sicuro della rete da poter spendere nella comunicazione nella lingua madre, nelle competenze di base di matematica e scientifiche e nelle sociali. La scuola diventa un vero e proprio laboratorio di cittadinanza digitale dove vengono proposte esperienze per un apprendimento significativo. Le competenze chiave che si perseguono sono: imparare a imparare; Progettare; Comunicare; Collaborare; Individuare collegamenti; interpretare le informazioni. Gli obiettivi: - Saper ricercare e navigare e filtrare dati; - Saper valutare le informazioni digitali; - Saper condividere informazioni digitali in modo sicuro (violazione della privacy foto, video, dati); - Partecipare alla vita sociale attraverso servizi digitali (pubblici e privati) - Saper collaborare attraverso le tecnologie digitali - Essere consapevoli delle regole e nelle norme di comportamento in ambienti digitali - Gestire in sicurezza l'identità digitale, i dati personali e la privacy - Copyright e licenze. Risultati attesi: il nativo digitale deve essere in grado al termine del corso, non solo limitato alle nuove tecnologie ma anche all'attitudine critica, riflessiva e all'uso responsabile dei mezzi di comunicazione interattivi, ad imparare ad imparare, progettare e comunicare in modo autonomo e risolvere problemi. Verifica: somministrazioni di questionari realizzati con google drive, in ingresso, in itinere e in uscita, sulla conoscenza dei motori di ricerca, sulla affidabilità delle informazioni su internet, sulla memorizzazione delle informazioni, su come fare il backup delle informazioni, sulla tipologia di utilizzo di internet, sull'uso dei dispositivi (pc, tablet, cell.ecc.), sull'uso dei social e privacy; sull'uso per attività scolastiche (edmodo, classroom ecc.); sull'uso di internet per le varie arie di apprendimento (linguistico, matematico, artistico ecc.); sull'impronta che lasciamo navigando in rete. Presentazione di un progetto finale di gruppo (di una disciplina) da condividere in modo sicuro: Questo dovrà contenere i contenuti chiave (dati personali, privacy, ambiente digitale, foto e materiali non coperti da copyright reperiti su internet) che saranno condivisi con la classe.
---	--	---



UNIONE EUROPEA

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

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

pon
2014-2020

MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
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**ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE VALLELUNGA-MARIANOPOLI**
di Scuola dell'Infanzia, Primaria e Secondaria di 1° gradoC.da Piante, s. n. – e-mail: clic80400g@istruzione.it - Tel. e Fax 0934/814078

Cod. Fisc. 80009750854 – Cod. Mecc. CLIC80400G

93010 VALLELUNGA PRATAMENO

Competenze di cittadinanza digitale	Dai pionieri ai nativi digitali per un uso consapevole e sicuro della rete 2 Modulo di 30 ore Alunni scuola Secondaria Villalba	Il presente modulo mira a stimolare e sviluppare negli alunni in uscita della secondaria di I grado (2°-3° Media), al fine di prevenire anche il cyber-bullismo, un uso consapevole e sicuro della rete da poter spendere nella comunicazione nella lingua madre, nelle competenze di base di matematica e scientifiche e nelle sociali. La scuola diventa un vero e proprio laboratorio di cittadinanza digitale dove vengono proposte esperienze per un apprendimento significativo. Le competenze chiave che si perseguono sono: imparare a imparare; Progettare; Comunicare; Collaborare; Individuare collegamenti; interpretare le informazioni. Gli obiettivi: - Saper ricercare e navigare e filtrare dati; - Saper valutare le informazioni digitali; - Saper condividere informazioni digitali in modo sicuro (violazione della privacy foto, video, dati); - Partecipare alla vita sociale attraverso servizi digitali (pubblici e privati) - Saper collaborare attraverso le tecnologie digitali - Essere consapevoli delle regole e nelle norme di comportamento in ambienti digitali - Gestire in sicurezza l'identità digitale, i dati personali e la privacy - Copyright e licenze. Risultati attesi: il nativo digitale deve essere in grado al termine del corso, non solo limitato alle nuove tecnologie ma anche all'attitudine critica, riflessiva e all'uso responsabile dei mezzi di comunicazione interattivi, ad imparare ad imparare, progettare e comunicare in modo autonomo e risolvere problemi. Verifica: somministrazioni di questionari realizzati con google drive, in ingresso, in itinere e in uscita, sulla conoscenza dei motori di ricerca, sulla affidabilità delle informazioni su internet, sulla memorizzazione delle informazioni, su come fare il backup delle informazioni, sulla tipologia di utilizzo di internet, sull'uso dei dispositivi (pc, tablet, cell..ecc.), sull'uso dei social e privacy; sull'uso per attività scolastiche (edmodo, classroom ecc.); sull'uso di internet per le varie arie di apprendimento (linguistico, matematico, artistico ecc.); sull'impronta che lasciamo navigando in rete. Presentazione di un progetto finale di gruppo (di una disciplina) da condividere in modo sicuro: Questo dovrà contenere i contenuti chiave (dati personali, privacy, ambiente digitale, foto e materiali non coperti da copyright reperiti su internet) che saranno condivisi con la classe.
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Piccoli programmatori diventano inventori-Scuola secondaria Modulo di 30 ore Alunni scuola Secondaria Vallelunga	Le attività mirano a incrementare le basi del linguaggio informatico e del funzionamento di un computer, approfondendo il tema del pensiero computazionale e del coding (con Scratch) sviluppato nel modulo della scuola primaria e, attraverso il kit Makey Makey, ad avviare gli alunni ad imparare ad usare dispositivi elettronici. Il tutto con l'intento di rafforzare la capacità di analisi e di risoluzione dei problemi. Gli alunni impareranno "facendo", per essere in grado, alla fine del percorso, di produrre un'animazione con il software Scratch. Inoltre, attraverso il kit Makey Makey, gli alunni impareranno i principi base dell'elettronica che sperimenteranno costruendo un oggetto elettronico da loro ideato. La realizzazione delle attività usufruirà anche dell'atelier creativo, per cui la scuola ha già ottenuto il finanziamento, con cui il presente progetto si pone in continuità. Per animare l'oggetto i ragazzi utilizzeranno il semplice programma che essi stessi creeranno con Scratch.



UNIONE EUROPEA

**FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI**

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

pon
2014-2020



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
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



**ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE VALLELUNGA-MARIANOPOLI
di Scuola dell'Infanzia, Primaria e Secondaria di 1° grado**

C.da Piante, s. n. – e-mail: clic80400g@istruzione.it - Tel. e Fax 0934/814078

Cod. Fisc. 80009750854 – Cod. Mecc. CLIC80400G

93010 VALLELUNGA PRATAMENO

Visto	il decreto di assunzione a Bilancio n.493 del 19/11/2018
Vista	la delibera del Collegio dei Docenti n. prot.1444 del 03/05/2017;
Vista	la delibera del Consiglio di Istituto n. prot. 1445 del 03/05/2017;
Visto	il PTOF d'Istituto;
Visto	il Regolamento d'Istituto per le attività negoziali;
Fatto presente	che il rapporto con tali soggetti verrà disciplinato da contratti derivanti da provvedimento dei Dirigente Scolastico nel caso del personale interno, da contratti di prestazione d'opera nel caso di personale esterno;
Visto	il Decreto Legislativo 30 marzo 2001, n. 165 recante "Norme generali sull'ordinamento del lavoro alle dipendenze delle Amministrazioni Pubbliche" e ss.mm.ii.;
Visto	il D.Lgs. 18 aprile 2016, n° 50;
Viste	le "Linee Guida per l'affidamento dei contratti pubblici di servizi e forniture di importo inferiore alla soglia comunitaria" n° AOODGEFID/1588 del 13/01/2016;
Vista	la nota MIUR di "Integrazioni e chiarimenti" n° AOODGEFID/3061 del 18.2.2016;
Vista	la nota di chiarimento MIUR n° AOODGEFID/034815 del 02-08-2017;
Vista	la Tabella Valutazione Titoli approvata con delibera n.8 del Collegio Docenti del 07 settembre 2017;
VISTO	il Decreto Interministeriale 28 agosto 2018 n. 129, concernente "Regolamento recante istruzioni generali sulla gestione amministrativo-contabile delle istituzioni scolastiche, ai sensi dell'articolo 1, comma 143, della legge 13 luglio 2015, n. 107.";
VISTO	il Decreto Assessoriale della Regione Sicilia 28.12.2018 n. 7753, concernente "Istruzioni generali sulla gestione amministrativo-contabile delle Istituzioni scolastiche di ogni ordine e grado funzionanti nel territorio della Regione Siciliana";
Considerato	che per l'attuazione del seguente progetto risulta necessario acquisire 5 Esperti tra il personale docente della scuola;

INDICE

La presente procedura di selezione finalizzata al reclutamento delle figure professionali di seguito indicate:

- n° 5 esperti interni** per l'attuazione dei seguenti moduli esplicitati nella tabella di articolazione del progetto riportata a pag. 2, 3 e 4 del presente avviso:
 - Modulo 1** - Scienze, robotica educativa e coding 1
 - Modulo 2** - Scienze, robotica educativa e coding 2
 - Modulo 3** - Piccoli programmatori diventano inventori-Scuola secondaria
 - Modulo 4** - Dai pionieri ai nativi digitali per un uso consapevole e sicuro della rete 1
 - Modulo 5** - Dai pionieri ai nativi digitali per un uso consapevole e sicuro della rete 2

Art.1

Funzioni e compiti dell'esperto

Gli esperti selezionati sono tenuti a:



UNIONE EUROPEA

**FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI**

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

pon
2014-2020



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
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



**ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE VALLELUNGA-MARIANOPOLI
di Scuola dell'Infanzia, Primaria e Secondaria di 1° grado**

C.da Piante, s. n. – e-mail: clic80400g@istruzione.it - Tel. e Fax 0934/814078

Cod. Fisc. 80009750854 – Cod. Mecc. CLIC80400G

93010 VALLELUNGA PRATAMENO

1. facilitare i processi di apprendimento degli allievi utilizzando strategie didattiche idonee alle esigenze dei discenti collaborando con i Tutor nella conduzione delle attività del modulo;
2. programmare, predisporre e porre in essere, in collaborazione con il Docente tutor, tempi, strategie, strumenti di verifica volti alla valutazione degli esiti formativi degli allievi, notificando tempestivamente al referente per la valutazione interna del Piano le iniziative intraprese;
3. inserire i dati di propria competenza relativi all'attività svolta per la realizzazione del Piano nel sistema di monitoraggio dei Piani;
4. annotare tipologia, data e orario di tutte le attività che svolgeranno in relazione all'incarico assunto introducendo dette informazioni nel sistema informatico di gestione per la programmazione unitaria, appena saranno stati abilitati all'accesso al sistema per il ruolo di pertinenza, anche al fine di consentire la verifica sulle attività svolte e di fornire, dietro richiesta, ogni genere di informazione sull'andamento dell'attività svolta, sui risultati fino a quel momento conseguiti, sugli esiti di esercitazioni, colloqui, test, valutazioni finali;
5. svolgere l'incarico senza riserva attenendosi al calendario predisposto secondo le esigenze organizzative dell'Istituzione.

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.

Art. 2

Durata dell'incarico e retribuzione

Ciascun modulo, da espletarsi nel periodo gennaio 2019 – luglio 2019, è articolato in ore 30 con retribuzione oraria lorda onnicomprensiva € 70,00. L'esperto individuato dovrà garantire le attività necessarie all'attuazione del modulo direttamente quantificate nel numero di ore di impegno professionale come già specificato.

Il calendario dello svolgimento delle attività sarà concordato con il Dirigente Scolastico, fermo restando che in caso di indisponibilità prevalgono gli interessi e le esigenze organizzative dell'Istituto.

Art. 3

Criteri di selezione

Per la scelta degli esperti, in vista dell'attribuzione dell'incarico specifico per la gestione delle attività ad esso connesse, si richiede:

- aver prodotto domanda di partecipazione entro i termini indicati dal presente bando di selezione;
- congruenza dei titoli culturali e professionale con le attività del progetto;
- comprovate esperienze professionali e formative della stessa tipologia dei percorsi richiesti, maturate nelle scuole, enti pubblici, Istituti di formazione accreditati;
- esperienze nell'ambito dei Piani Nazionali del M.I.U.R.;
- per i soggetti esterni all'Istituto rappresenta vincolo amministrativo l'autorizzazione ad assumere l'incarico da parte dell'Ente o Amministrazione di appartenenza;
- presentazione di proposta didattica suddivisa per Competenza (Chiave Ue-Chiave di cittadinanza), articolazione (suddivisa per ore, contenente la descrizione delle attività, le fasi se trattasi di accoglienza ecc.. e modalità didattica).



UNIONE EUROPEA

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

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

pon
2014-2020

MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
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**ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE VALLELUNGA-MARIANOPOLI**
di Scuola dell'Infanzia, Primaria e Secondaria di 1° gradoC.da Piante, s. n. – e-mail: cllc80400g@istruzione.it - Tel. e Fax 0934/814078

Cod. Fisc. 80009750854 – Cod. Mecc. CLIC80400G

93010 VALLELUNGA PRATAMENO

Art. 4**Modalità di selezione**

La selezione e la valutazione delle domande sarà effettuata sulla base della seguente tabella di valutazione dei titoli da una commissione appositamente nominata dalla Dirigente scolastica.

TABELLA VALUTAZIONE TITOLI

A	Competenze specifiche per il modulo richiesto	Punti
A1	Laurea specifica vecchio ordinamento o specialistica con votazione (fino a 89 punti 9; da 90 a 99 p. 11; da 100 a 110 p. 13; 110 e lode p. 15)	Max 15
A2	Master annuale	1,5
A3	Master biennale	3
A4	Specializzazione post laurea – max n. 3	3
A5	Diploma/maturità (solo in assenza di laurea - Vecchia valutazione: da 36 a 44 punti 6; da 45 a 52 p.8; da 53 a 60 p. 10; Valutazione in centesimi: da 60 a 73 punti 6; da 74 a 87 p.8; da 88 a 100 punti 10)	Max 10
A6	Altri titoli utili e/o pertinenti al modulo riconosciuti dalla legge (corsi di aggiornamento) max n. 5	1
	Altri titoli culturali	
B1	Altra laurea triennale	3
B2	Altra laurea specialistica	5
B3	Dottorato di ricerca	5
B4	Diploma di specializzazione annuale	1
B5	Diploma di specializzazione biennale	2
B6	Master annuale	1
B7	Master biennale	2
B8	Corsi di perfezionamento post universitari max n. 2	1
C	Titoli professionali PON	
C1	Esperienza come Tutor	2
C2	Esperienza Esperto/formatore (PON - POR)	2
C3	Esperienza Valutatore	3
C4	Esperienza Facilitatore	3
C5	Esperienza coordinamento lavori (GOP, ecc..)	3
D	Competenze informatiche	
D1	Certificazioni Ecdl/Moduli User Eipass	3
D2	Altre certificazioni (max 2)	1

A parità di punteggio ha la precedenza il concorrente con più anzianità di servizio.



UNIONE EUROPEA

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020

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



MIUR

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 VALLELUNGA-MARIANOPOLI di Scuola dell'Infanzia, Primaria e Secondaria di 1° grado

C.da Piante, s. n. – e-mail: clic80400g@istruzione.it - Tel. e Fax 0934/814078

Cod. Fisc. 80009750854 – Cod. Mecc. CLIC80400G

93010 VALLELUNGA PRATAMENO

Art. 5

Termini e modalità per la presentazione delle domande di ammissione alla selezione

Per partecipare alla selezione gli aspiranti devono presentare apposita domanda di partecipazione utilizzando il modulo allegato al presente avviso (Allegato 1) indirizzata al Dirigente Scolastico dell'**Istituto Comprensivo Vallelunga-Marianopoli c/da Piante, 93010 Vallelunga Pratameno**, con l'indicazione in oggetto **"SELEZIONE ESPERTO - Programma Operativo Nazionale "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020. Avviso pubblico 2669 del 03/03/2017, specificando il titolo del modulo**, attraverso una delle seguenti modalità:

1. per posta certificata (clic80400g@pec.istruzione.it),
2. per posta ordinaria (clic80400g@istruzione.it),
3. consegna *brevi-manu* all'Ufficio di Protocollo dell'Istituto,
4. invio plico raccomandato con A.R. (**fa fede il timbro postale di partenza**), **entro e non oltre le ore 12,00 del 07 febbraio 2019** a pena esclusione dalla selezione.

Alla domanda dovrà essere allegato pena l'esclusione:

1. il curriculum vitae in formato europeo;
2. Dichiarazione di possedere le competenze tecniche specifiche: sull'uso delle nuove tecnologie applicate alla didattica, sull'uso delle nuove metodologie previste dal progetto, sull'uso della piattaforma Indire-PON.
3. copia del documento di riconoscimento personale;
4. copia del codice fiscale;
5. la progettazione didattica da inserire sulla piattaforma PON (articolato per **competenze** tra cui anche quelle di cittadinanza e competenze chiave UE, e l'**articolazione dei contenuti** scansionata su base oraria).

Art. 6

Approvazione della graduatoria

Al termine della selezione la Commissione ratifica la graduatoria dei selezionati che viene resa nota. mediante affissione all'albo dell'Istituzione scolastica e pubblicata sul sito web della scuola.

Gli interessati possono presentare reclamo alla Commissione entro 5 giorni dalla data di pubblicazione della stessa. Decorso detto termine, la graduatoria provvisoria diventa definitiva il 15° giorno dalla data di sua pubblicazione ed ha validità per il periodo di attuazione del modulo.

Art. 7

Trattamento dei dati

Ai sensi del D.L. 196 del 30/06/2003 l'istituto si impegna al trattamento dei dati personali dichiarati solo per fini istituzionali necessari per la gestione giuridica del presente avviso. Le disposizioni ivi contenute hanno, a tutti gli effetti, norma regolamentare e contrattuale. Il Responsabile del trattamento dati è il Dsga, dott. Giuseppe Gaeta.

Art. 8

R.U.P.

Ai sensi del D.Lgs. 50/2016 si individua la Dirigente Scolastica, Dott.ssa Graziella Parello, quale Responsabile Unico del Procedimento.

Fanno parte del presente avviso:

- **ALLEGATO 1** – Domanda di partecipazione
- **ALLEGATO 2** – Dichiarazione dei titoli

La dirigente scolastica
Graziella Parello