



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE CURINGA

VIA MAGGIORE PERUGINO - 88022 CURINGA Cod. Fis. 92012940794

Cod. Mecc. CZIC82200V - TEL.0968/73087 - FAX 0968/739801

E-mail czic82200v@istruzione.it Pecczic82200v@pec.istruzione.it

Sito www.curingascuola.gov.it



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-FESR)

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE - "G. MARCONI"-CURINGA
Prot. 0002408 del 04/07/2019
04-06 (Uscita)

Curinga, 04/07/2019

Bando esterno di selezione Esperti Avviso Pubblico per lo sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale e per lo sviluppo delle competenze di "cittadinanza digitale" – Avviso 2669 del 03/03/2017

PON FSE

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 Azione 10.2.2 – Avviso pubblico 2669 del 03/03/2017 per lo sviluppo del pensiero computazionale, della creatività digitale e delle competenze di "cittadinanza digitale", a supporto dell'offerta formativa.

Codice identificativo Progetto: 10.2.2A-FSEPON-CL-2018-421

CUP: E48H18000600007

Sottoazione	Codice Identificazione Progetto	Titolo Modulo	Importo autorizzato
10.2.2A	10.2.2A-FSEPON-CL-2018-421	Programmiamo e creiamo Scuola Primaria Acconia	5.682,00
10.2.2A	10.2.2A-FSEPON-CL-2018-421	Programmiamo e creiamo Scuola Primaria Acconia	5.682,00
10.2.2A	10.2.2A-FSEPON-CL-2018-421	Programmiamo e creiamo Scuola Primaria Acconia	5.682,00
10.2.2A	10.2.2A-FSEPON-CL-2018-421	Programmiamo e creiamo Scuola Primaria Acconia	5.682,00

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

VISTA la L. n. 59 del 15/03/1997 concernente "Delega al Governo per il conferimento di funzioni e compiti alle Regioni ed agli EE.LL., per la riforma della Pubblica Amministrazione e per la semplificazione amministrativa";

VISTO il DPR n. 275 dell'8 marzo 1999 concernente il Regolamento recante Norme in materia di Autonomia delle Istituzioni Scolastiche, ai sensi della L. n. 59 del 15/03/1997;

VISTO il D.lgs 165/2001, recante “Norme generali sull’ordinamento del Lavoro alle dipendenze delle Amministrazioni pubbliche” e ss.mm. e ii.;

VISTO il D.Lgs n. 50/2016 “Codice dei Contratti Pubblici”;

VISTA la L. n. 107 del 13/07/2015 concernente “Riforma del Sistema Nazionale di Istruzione e Formazione e delega per il riordino delle disposizioni legislative vigenti”;

VISTO il D.I. n. 129 del 28/08/2018 “Regolamento concernente le istruzioni generali sulla gestione amministrativo-contabile delle Istituzioni Scolastiche”;

VISTI i seguenti Regolamenti (UE) n. 1103/2013 recante disposizioni comuni sui Fondi strutturali ed investimenti europei e Regolamento UE n. 1304/2013 relativo al Fondo Sociale Europeo;

VISTO il PON Programma Operativo Nazionale "Per la scuola- competenze e ambienti per l'apprendimento" approvato con Decisione C (20 14) n. 9952, del 17 dicembre 2014 della Commissione Europea;

VISTO l’“Avviso pubblico per lo sviluppo del pensiero computazionale, della creatività digitale e delle competenze di “cittadinanza digitale” a supporto dell’offerta formativa n. 2669 del 03/03/2017

VISTA la delibera del Collegio dei Docenti Unitario del 24/10/2018 con cui si è approvato all’unanimità l’inserimento nel PTOF del Progetto PON “Sperimentiamo con il coding” -Cod. 10.2.2A-FSEPON-CL-2018-421;

VISTA la trasmissione on line tramite Piattaforma infotelematica GPU, all’Autorità di gestione del Progetto relativo allo sviluppo del pensiero computazionale, della creatività digitale e delle competenze di “cittadinanza digitale”, approvato dagli OO.CC. della Scuola e l’inoltro del Progetto Candidatura n. 42006 generata dal Sistema GPU e firmata digitalmente dal Dirigente Scolastico in data 18/05/2017;

VISTA la Delibera del Consiglio di Istituto del 16/10/2018 con la quale è stata approvata la revisione del PTOF;

VISTA la Nota del MIUR n. della nota MIUR prot. n. AOODGEFID 25954 del 26/09/2018 e dell’elenco dei progetti autorizzati per la regione CALABRIA;

VISTA la nota MIUR prot.n. AOODGEFID 28246 del 30/10/2018 di formale autorizzazione del progetto e relativo impegno di spesa di codesta Istituzione Scolastica;

VISTA la Delibera del Consiglio di Istituto del 16/01/2019 relativa all’approvazione del P.A. 2019;

VISTA la delibera del Consiglio di Istituto del 16/01/2019 relativa all’assunzione a bilancio P.A. 2019 del PON Pensiero computazionale e della creatività digitale e per lo sviluppo delle competenze di “cittadinanza digitale”;

VISTA la nomina del RUP effettuata dal Dirigente Scolastico con decreto n.3559 del 18/06/2019;

VISTA la Delibera del Collegio dei Docenti del 24/10/2018 per la definizione dei criteri di selezione e reclutamento per titoli comparativi degli esperti e dei tutor;

VISTA la delibera del Consiglio di Istituto del 16/10/2018 con la quale sono stati deliberati i criteri di selezione e reclutamento per titoli comparativi degli esperti e dei tutor;

CONSIDERATO che il percorso formativo di cui al progetto in parola, riferito alla Scuola Primaria e Secondaria di I grado, prevede la copertura di numero **4 posti di esperto** per 4 moduli di 30 ore cadauno, di cui 2 per la Scuola Primaria e 2 per la Scuola Secondaria di I grado;

VERIFICATO che nel proprio corpo docente non sono presenti le risorse professionali di cui si ha necessità;

CONSIDERATO che si rende necessario reperire figure professionali con il profilo di ESPERTO per lo svolgimento del Piano Autorizzato e in possesso di requisiti culturali, professionali e relazionali idonei allo svolgimento dello stesso;

EMANA

il presente Avviso Pubblico per titoli comparativi per la selezione e il reclutamento di esperti esterni all'Istituto Comprensivo "CURINGA", per n. 2 moduli Scuola Primaria e n.2 moduli Scuola Secondaria di I grado previsti dal progetto.

Obiettivi Generali

Il progetto prevede l'attivazione di 4 moduli di 30 ore ciascuno: 2 per la scuola secondaria di primo grado e 2 per la scuola primaria. La pervasività dell'informatica e il suo essere indispensabile nella vita quotidiana rende sempre più necessario l'inserimento del pensiero computazionale e del Coding, che ne costituiscono la base, nei processi formativi a tutti i livelli. Pertanto si è individuato nel Coding uno strumento di attivazione e coinvolgimento dei processi di apprendimento e partecipazione attiva degli alunni. In ambito metodologico, il coding conduce lo studente a costruire la conoscenza mediante l'approccio del Learning by doing e allo sviluppo di tecniche di Problem Posing and Solving, adattando la storia progettata ai vincoli e alle opportunità dei Tools informatici a disposizione (non tutto è realizzabile con il Tool, ma tutto è adattabile ad esso) e imparando ad astrarre e a schematizzare un argomento didattico. A qualsiasi livello di istruzione, l'allievo sarà indotto a sviluppare una capacità di controllo costante sul processo, monitorando continuamente l'errore. Il progetto, attraverso il pensiero computazionale e il Coding, offre la possibilità agli alunni di sperimentare modelli di apprendimento che consentono il rafforzamento delle competenze di base. Partendo da un'opportuna selezione di quesiti di scienze, tecnologia, informatica e matematica, saranno proposte attività di coding (sia in modalità unplugged che non) mentre l'interazione creativa tra digitale e manuale sarà realizzata attraverso esperienze di robotica educativa grazie all'acquisto di opportuni kit. La produzione da parte degli alunni di contenuti digitali con successiva pubblicazione sul web sarà occasione per affrontare specifici contenuti di cittadinanza digitale specialmente per quanto concerne l'educazione all'uso positivo e consapevole dei media e della rete.

Descrizione dei Moduli

SCUOLA PRIMARIA

- Modulo: "Programmiamo e creiamo"

Il modulo della durata di 30 ore, sarà articolato in modo da educare i più piccoli al pensiero computazionale attraverso un approccio ludico e creativo. Obiettivo primario sarà l'insegnamento di robotica e coding veicolato attraverso la costruzione e la programmazione di modellini motorizzati in piena modalità learning by doing. Una selezione di opportuni quesiti a carattere scientifico-tecnologico permetterà ai discenti di apprendere concetti scientifici chiave attraverso attività pratiche cross-curricolari, ideali per l'approfondimento, oltre che della robotica educativa e del coding, di scienze, tecnologia, informatica e matematica.

Al termine del modulo gli alunni dovrebbero:

- aver migliorato il rapporto con la matematica, l'informatica, le scienze e la tecnologia sviluppando interesse per le materie scientifiche e ingegneristiche;
- aver migliorato la loro capacità di comunicazione, cooperazione e problem-solving;
- aver migliorato la motivazione ad apprendere e il processo di socializzazione;
- aver interiorizzato il ciclo progettare, realizzare, migliorare;
- aver intuito il concetto di automazione;
- aver migliorato le loro attitudini creative attraverso la robotica educativa;
- aver acquisito i contenuti principali di educazione all'uso positivo e consapevole dei media e della rete;
- avere un'immagine della scuola come ambiente di formazione in grado di dare risposte ad esigenze al passo con i tempi;

In particolare gli obiettivi didattico/ formativi a cui si punterà saranno:

- sviluppare il pensiero computazionale, il coding e le competenze digitali;
- imparare a formulare domande, definire problemi, elaborare e modellizzare soluzioni, pianificare e condurre una ricerca, analizzare e interpretare i dati;
- capire le capacità di applicazione della matematica e del pensiero computazionale;
- imparare a lavorare come gruppo unito, interagendo ed autogestendosi;
- educarsi ad un uso positivo, critico ed efficace delle nuove tecnologie che, non sempre, vengono

usate con giudizio;

- utilizzare le nuove tecnologie per ricevere/comunicare informazioni anche in modo interattivo e per progettare e realizzare prototipi funzionali;
- collaborare per realizzare progetti comuni;
- superare gli stereotipi di genere invogliando le studentesse verso lo studio delle discipline STEM;
- sentirsi parte attiva della comunità scolastica e territoriale attraverso la realizzazione di semplici ma efficaci meccanismi automatici e la condivisione del proprio sapere;
- utilizzare le proprie conoscenze e competenze matematiche e scientifico/tecnologiche per risolvere problemi reali;
- sviluppare un atteggiamento attivo e consapevole nell'utilizzo delle nuove tecnologie;
- sviluppare il pensiero progettuale inteso come proficua interazione di: pensiero logico, capacità di problem posing e problem solving, pensiero creativo ed efficace.

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

-Modulo: Programmiamo e creiamo”

Il modulo della durata di 30 ore, sarà articolato in modo da educare gli allievi al pensiero computazionale attraverso un approccio ludico e creativo. Obiettivo primario sarà l'insegnamento di robotica e coding veicolato attraverso la costruzione e la programmazione di modellini motorizzati in piena modalità learning by doing. Una selezione di opportuni quesiti a carattere scientifico-tecnologico permetterà ai discenti di apprendere concetti scientifici chiave attraverso attività pratiche cross-curricolari, ideali per l'approfondimento, oltre che della robotica educativa e del coding, di scienze, tecnologia, informatica e matematica.

Al termine del modulo gli alunni dovrebbero:

- aver migliorato il rapporto con la matematica, l'informatica, le scienze e la tecnologia sviluppando interesse per le materie scientifiche e ingegneristiche;
- aver migliorato la loro capacità di comunicazione, cooperazione e problem-solving;
- aver migliorato la motivazione ad apprendere e il processo di socializzazione;
- aver interiorizzato il ciclo progettare, realizzare, migliorare; - aver intuito il concetto di automazione;
- aver migliorato le loro attitudini creative attraverso la robotica educativa;
- padroneggiare la complessità (imparare a risolvere problemi informatici aiuta a risolvere problemi complessi in altre aree);
- sviluppare il ragionamento accurato e preciso (la scrittura di programmi che funzionano bene richiede l'esattezza di ogni dettaglio);
- aver acquisito i contenuti principali di educazione all'uso positivo e consapevole dei media e della rete;
- avere un'immagine della scuola come ambiente di formazione in grado di dare risposte ad esigenze al passo con i tempi.

In particolare gli obiettivi didattico/ formativi a cui si punterà saranno:

- sviluppare il pensiero computazionale, il coding e le competenze digitali;
- imparare a formulare domande, definire problemi, elaborare e modellizzare soluzioni, pianificare e condurre una ricerca, analizzare e interpretare i dati;
- capire le capacità di applicazione della matematica e del pensiero computazionale;
- imparare a lavorare come gruppo unito, interagendo ed autogestendosi;
- educarsi ad un uso positivo, critico ed efficace delle nuove tecnologie che, non sempre, vengono usate con giudizio;
- utilizzare le nuove tecnologie per ricevere/comunicare informazioni anche in modo interattivo e per progettare e realizzare prototipi funzionali;
- collaborare per realizzare progetti comuni;
- superare gli stereotipi di genere invogliando le studentesse verso lo studio delle discipline STEM;
- sentirsi parte attiva della comunità scolastica e territoriale attraverso la realizzazione di semplici ma efficaci meccanismi automatici e la condivisione del proprio sapere;
- utilizzare le proprie conoscenze e competenze matematiche e scientifico/tecnologiche per risolvere problemi reali;
- sviluppare un atteggiamento attivo e consapevole nell'utilizzo delle nuove tecnologie;
- sviluppare il pensiero progettuale inteso come proficua interazione di: pensiero logico, capacità di problem posing e problem solving, pensiero creativo ed efficace.

CRITERI DI SELEZIONE E RECLUTAMENTO ESPERTI

Il reclutamento avverrà per titoli comparativi e **in base alle priorità indicate nella tabella sottostante:**

Titoli di ammissibilità per i Moduli S. primaria

1. Docente laureato in informatica o titolo affine con esperienza nella didattica laboratoriale digitale e multimediale
2. Docente con esperienza nella didattica laboratoriale digitale e multimediale

Titoli di ammissibilità per i Moduli S. Secondaria di I grado

1. Docente laureato in informatica o titolo affine con esperienza nella didattica laboratoriale digitale e multimediale
2. Docente con esperienza nella didattica laboratoriale digitale e multimediale

TABELLA VALUTAZIONE DEI TITOLI: Esperti

Titoli culturali	Punteggio	
Laurea in Informatica	<p style="text-align: right;">Max 13 punti</p> Per un punteggio da 60 a 70 punti 7 Per un punteggio da 71 a 80 punti 8 Per un punteggio da 81 a 90 punti 9 Per un punteggio da 91 a 100 punti 10 Per un punteggio da 101 a 105 punti 11 Per un punteggio da 106 a 110 punti 12 Per la lode punti 13	
Laurea affine	<p style="text-align: right;">Max 10 punti</p> Per un punteggio da 60 a 70 punti 4 Per un punteggio da 71 a 80 punti 5 Per un punteggio da 81 a 90 punti 6 Per un punteggio da 91 a 100 punti 7 Per un punteggio da 101 a 105 punti 8 Per un punteggio da 106 a 110 punti 9 Per la lode punti 10	
Altri titoli (Master/ specializzazione/ perfezionamento)	<p style="text-align: right;">Max 6 punti</p> <p style="text-align: center;">3 punti per ogni titolo</p>	
Titoli professionali	Punteggio	
Corsi di formazione specifici come formatore	<p style="text-align: right;">Max 6 punti</p> <p style="text-align: center;">2 punti per ogni corso</p>	
Docenza su classi di concorso coerente con il progetto	<p style="text-align: right;">Max 7 punti</p> <p style="text-align: center;">1 punto per anno scolastico</p>	
Pubblicazioni	Punteggio	
Testi specifici	<p style="text-align: right;">max 5 punti</p> <p style="text-align: center;">1 punto per pubblicazione</p>	
Articoli e riviste	<p style="text-align: right;">max 2 punti</p> <p style="text-align: center;">0,5 punti per attività</p>	
Altri titoli	Punteggio	
Certificazione in ambito informatico	<p style="text-align: right;">max 4 punti</p> <p style="text-align: center;">2 Punti per certificazione</p>	

COMPITI DELL'ESPERTO

L'Esperto dovrà elaborare un piano di lavoro partendo dal Progetto presentato dalla Scuola da cui risultino i contenuti, le modalità, i tempi e gli strumenti che garantiranno l'effettiva realizzazione del Progetto.

L'Esperto deve collaborare con il Tutor e deve essere in possesso delle conoscenze, competenze ed esperienze specifiche richieste dai singoli Moduli.

L'Esperto:

- Predisporre, in collaborazione con il Tutor, una programmazione dettagliata dei contenuti dell'intervento;
- Inserisce i dati di propria competenza relativi all'attività svolta nel Modulo, il calendario, le prove di verifica e i materiali prodotti nel sistema GPU;
- Partecipa alle riunioni programmate dall'Istituzione Scolastica in merito alla realizzazione del modulo e tale attività rientra nel suo incarico.

IMPORTI MODULI DEL PROGETTO – ESPERTI

Il Progetto in oggetto prevede i seguenti 4 moduli:

	Modulo	Durata	Importo
1	"Programmiamo e creiamo"	30 h	2100,00 (30x70,00)
2	"Programmiamo e creiamo"	30 h	2100,00 (30x70,00)
3	"Programmiamo e creiamo"	30 h	2100,00 (30x70,00)
4	"Programmiamo e creiamo"	30 h	2100,00 (30x70,00)

DURATA DELL'INCARICO E COMPENSO

Il compenso orario per l'esperto è stabilito in € 70,00 (settanta/00). Il suddetto importo è onnicomprensivo di tutte le ritenute previdenziali e fiscali, nonché dell'IRAP (8,50%), della quota INPS ex INPDAP (24,20%) a carico dell'Istituto e ogni altro onere di natura fiscale, previdenziale e assistenziale che dovesse intervenire per effetto di nuove disposizioni normative, anche dell'eventuale quota a carico dell'Istituto.

Il numero di ore per esperti è quello riportato nella tabella "IMPORTI MODULI DEL PROGETTO – ESPERTI".

Il compenso sarà erogato, per le ore effettivamente svolte, dopo la chiusura del modulo sulla piattaforma GPU.

Le attività oggetto del presente Bando si svolgeranno secondo il calendario che verrà stabilito successivamente.

Gli appartenenti alla Pubblica Amministrazione debbono esibire regolare autorizzazione dell'Ufficio di servizio allo svolgimento dell'incarico.

MODALITA' DI PRESENTAZIONE DELLE DOMANDE E SCADENZE

Gli interessati dovranno far pervenire la domanda o mediante consegna diretta in busta chiusa, o all'indirizzo di posta elettronica ordinaria: CZIC82200V@istruzione.it entro e non oltre il **18/07/2019** alle **ore 12,00**.

Non saranno accettate le domande inviate dopo la scadenza.

La domanda dovrà riportare la dicitura "Domanda di partecipazione alla selezione di Esperto Progetto **10.2.2A-FSEPON-CL-2018-421** – "Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale" indirizzata al Dirigente Scolastico dell'IC Curinga via Maggiore Perugino- Curinga (CZ).

All'istanza di partecipazione redatta ai sensi del DPR 445/2000, utilizzando esclusivamente l'**Allegato A Esperto** e, a pena di esclusione, devono essere allegati:

- Curriculum vitae in formato europeo aggiornato;
- Fotocopia di un documento di identità valido con firma in originale del candidato;

- **Allegato A1** (Titoli Esperti);
- **Allegato B** (autocertificazione di assenza di condanne penali);
- Eventuale Autorizzazione dell'Amministrazione di appartenenza.

La presentazione della domanda obbliga espressamente all'accettazione di quanto esplicitato nel presente Bando.

Per tutti i 4 Moduli, il Dirigente Scolastico si riserva, nel rispetto della graduatoria, di coprire tutti i posti disponibili, assegnando anche più moduli allo stesso candidato, tra quelli richiesti da quest'ultimo nella domanda di partecipazione, fatta salva la compatibilità degli orari; se risulteranno ancora posti scoperti, si procederà allo scorrimento della graduatoria fino alla totale copertura dei posti disponibili. La graduatoria avrà validità fino alla conclusione delle attività dei 4 moduli. Gli incarichi o i contratti saranno firmati all'avvio di ogni modulo.

All'interno di ogni graduatoria a parità di punteggio si assegnerà l'incarico al candidato più giovane.

ESCLUSIONI

Saranno escluse dalla valutazione le domande:

- a) Pervenute oltre i termini previsti
- b) Pervenute con modalità diverse da quelle previste dal presente Bando
- c) Sprovviste di firma
- d) Sprovviste del curriculum vitae in formato europeo e allegati richiesti.

MODALITA' DI PUBBLICIZZAZIONE E IMPUGNAZIONE

L'istituto Comprensivo Curinga" provvederà a pubblicare il presente Avviso sul proprio sito:

www.curingascuola.gov.it.

Al termine della valutazione delle candidature da parte della Commissione di valutazione, la relativa graduatoria provvisoria sarà pubblicata sul sito della scuola.

Della pubblicazione verrà data comunicazione a tutti i candidati all'indirizzo comunicato nell'istanza di partecipazione.

Avverso la graduatoria sarà possibile esperire reclamo entro 15 gg dalla sua pubblicazione.

Trascorso tale termine ed esaminati eventuali reclami sarà pubblicata la graduatoria definitiva.

MODALITA' DI ACCESSO AGLI ATTI

L'accesso agli Atti, è regolamentato da quanto previsto dalla legge.

RESPONSABILE DEL PROCEDIMENTO

Il Responsabile del Procedimento è il Dirigente Scolastico Prof.ssa Marialuisa Lagani

tel. 096873087 – e-mail CZIC82200V@istruzione.it

INFORMATIVA AI SENSI DEL D.LGS 196/03

Ai sensi degli artt. 11 e seguenti del D. L.vo n. 196 del 30 giugno 2003 i dati raccolti saranno trattati per le finalità connesse all'espletamento dei corsi.

Il responsabile del trattamento dei dati è il Dirigente Scolastico Prof.ssa Marialuisa Lagani.

Il contraente potrà esercitare i diritti di cui agli artt. 7-8- 9-10 del D.L. 196/2003. Relativamente ai dati personali di cui dovesse venire a conoscenza, nell'espletamento delle proprie funzioni, il contraente è responsabile del trattamento degli stessi ai sensi del D.L. 196/2003.

Informazioni relative al presente avviso potranno essere richieste presso l'ISTITUTO COMPRESIVO CURINGA contattando il Direttore dei Servizi Generali e Amministrativi dott.ssa Anna Maria De Filippo.

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Prof.ssa Marialuisa Lagani

*firma autografa sostituita a mezzo stampa,
ex art.3, comma 2 del D.lgs. n. 39/1993*



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE CURINGA

VIA MAGGIORE PERUGINO - 88022 CURINGA Cod. Fis. 92012940794

Cod. Mecc. CZIC82200V - TEL.0968/73087 - FAX 0968/739801

E-mail czic82200v@istruzione.it Pecczic82200v@pec.istruzione.it Sito www.curingascuola.gov.it



Unione Europea

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020

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



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

Al Dirigente Scolastico
IC Curinga

Oggetto: Domanda di partecipazione alla selezione di Esperto - Programma Operativo Nazionale "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020- Azione 10.2.2 – Avviso pubblico 2669 del 03/03/2017 per lo sviluppo del pensiero computazionale, della creatività digitale e delle competenze di "cittadinanza digitale", a supporto dell'offerta formativa.

Il/La sottoscritt....., nat.. a Il.....

residente/domiciliato a..... Via.....n.

CAP..... Telefono..... Cell.....e-mail.....

C.F..... Titolo di studio

CHIEDE

Di essere ammesso/a a partecipare al Bando indicato in oggetto in qualità di Esperto per lo svolgimento dei Moduli per lo sviluppo del pensiero computazionale, della creatività digitale e delle competenze di "cittadinanza digitale".
Chiede di concorrere per i seguenti moduli indicati nel Bando:

- Modulo n. 1 Primaria Acconia (30 ore)
- Modulo n. 2 Primaria Curinga (30 ore)
- Modulo n. 3 Secondaria Acconia (30 ore)
- Modulo n. 4 Secondaria Curinga (30 ore)

Il/la sottoscritt.. dichiara di aver preso visione del Bando e di accettarne il contenuto. Si riserva di consegnare, ove richiesto, se risulterà idoneo, pena decadenza, la documentazione dei titoli.

Il/la sottoscritt.. dichiara di

- essere Laureato in Informatica
- essere Laureato con Titolo affine
- avere esperienza nella didattica laboratoriale digitale e multimediale

Il/la sottoscritt.. autorizza codesto Istituto al trattamento dei propri dati personali ai sensi della L. n. 675 del 31/12/1996.

Allega alla presente :

- Fotocopia documento di identità
- Curriculum vitae
- Scheda Allegato A1 (tabella titoli debitamente compilata)
- Autocertificazione di assenza di condanne penali
- Eventuale autorizzazione Amministrazione di appartenenza

Lì,

In fede

Allegato A 1– Tabella titoli - Reclutamento Esperti progetto per lo sviluppo del pensiero computazionale, della creatività digitale e delle competenze di “cittadinanza digitale”.

Il/La sottoscritt..... dichiara di possedere i seguenti titoli

TABELLA VALUTAZIONE DEI TITOLI : Esperti

Titoli culturali	Punteggio	Punti
Laurea in Informatica	Massimo 13 punti Per un punteggio da 60 a 70 punti 7 Per un punteggio da 71 a 80 punti 8 Per un punteggio da 81 a 90 punti 9 Per un punteggio da 91 a 100 punti 10 Per un punteggio da 101 a 105 punti 11 Per un punteggio da 106 a 110 punti 12 Per la lode punti 13	
Laurea affine	Massimo 10 punti Per un punteggio da 60 a 70 punti 4 Per un punteggio da 71 a 80 punti 5 Per un punteggio da 81 a 90 punti 6 Per un punteggio da 91 a 100 punti 7 Per un punteggio da 101 a 105 punti 8 Per un punteggio da 106 a 110 punti 9 Per la lode punti 10	
Altri titoli (Master/ specializzazione/ perfezionamento)	3 punti per ogni titolo (Max 6 punti)	
Titoli professionali	Punteggio	
Corsi di formazione specifici come formatore	2 punti per ogni corso (Max 6 punti)	
Docenza su classi di concorso coerente con il progetto	1 punto per anno scolastico (max 7 punti)	
Pubblicazioni	Punteggio	
Testi specifici	1 punto per pubblicazione, (massimo 5 punti)	
Articoli e riviste	0,5 punti per attività (max 2 punti)	
Altri titoli	Punteggio	
Certificazione in ambito informatico	2 Punti per certificazione (max 4 punti)	

Li,

In fede

.....

Allegato B

AUTOCERTIFICAZIONE DI ASSENZA DI CONDANNE PENALI

(art. 46 del D.P.R. 28 dicembre 2000.n. 445)

Il/la sottoscritto/a _____

nato/a a _____ il _____

residente/domiciliato/a a _____

in via _____

tel _____

a conoscenza di quanto prescritto dall'art. 76 del D.P.R. 28/12/2000, n. 445, sulla responsabilità penale cui può andare incontro in caso di dichiarazioni mendaci, ai sensi e per gli effetti di cui all'art. 46 del citato D.P.R. n. 445/2000 e sotto la propria personale responsabilità

DICHIARA DI

[1] non aver riportato condanne penali ;

[2] non essere destinatario/a di provvedimenti che riguardano l'applicazione di misure di prevenzione, di decisioni civili e di provvedimenti amministrativi iscritti nel casellario giudiziale ai sensi della vigente normativa;

[3] non essere a conoscenza di essere sottoposto/a a procedimenti penali;

Luogo e Data

Firma del/la dichiarante (per esteso e leggibile)

Esente da imposta di bollo ai sensi dell'art. 37 del D.P.R. 445/2000