



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)

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "MARGHERITA DI NAVARRA"

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

VIA PAPA GIOVANNI PAOLO II, s.n.c. - 90046 - MONREALE - PA

TEL.: 0916402131 - 0916407074

E-MAIL: paic85800d@istruzione.it

Anno Scolastico 2019/2020

Circolare n. 62

Monreale, 17/10/2019

All'Albo della scuola

A tutti i Docenti

Al D.S.G.A.

Codice CUP: **E32G19000280006**

Oggetto: Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020. Avviso pubblico per lo sviluppo del pensiero logico e computazionale e della creatività digitale e delle competenze di "cittadinanza digitale", Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE), Obiettivo Specifico 10.2 – Azione 10.2.2. sottoazione 10.2.2A "Competenze di base".

Autorizzazione progetto codice 10.2.2A-FSEPON-SI-2018-847

BANDO ESPERTI INTERNI, TUTOR e FIGURE AGGIUNTIVE

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

VISTO il Decreto Legislativo 30 marzo 2001, n. 165 recante "Norme generali sull'ordinamento del lavoro alle dipendenze della Amministrazioni Pubbliche" e ss.mm.ii.;

VISTO il Decreto Interministeriale 1 febbraio 2001 n. 44, concernente "Regolamento concernente le Istruzioni generali sulla gestione amministrativo-contabile delle istituzioni scolastiche";

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

VISTI Regolamento (UE) n. 1303/2013 recante 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;

VISTO l’Avviso 2669/2017 che si inserisce nel quadro delle azioni finalizzate all’innalzamento delle competenze di cui all’Obiettivo Specifico 10.2 del Programma Operativo Nazionale “Per la Scuola – competenze e ambienti per l’apprendimento” per il periodo di programmazione 2014-2020. L’obiettivo specifico “Miglioramento delle competenze chiave degli allievi” prevede anche azioni dirette ad acquisire competenze digitali che, in linea con quanto affermato dal Consiglio dell’Unione Europea nella “Raccomandazione del 22 maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l’apprendimento permanente”, sono riconosciute a tutti gli effetti come competenze di base, nonché requisito fondamentale per lo sviluppo economico del nostro Paese e per l’esercizio di una piena cittadinanza nell’era dell’informazione e della cosiddetta *Internet Society*;

VISTE le graduatorie definitive delle Istituzioni scolastiche che hanno presentato la propria proposta ed i cui progetti sono stati dichiarati ammissibili al finanziamento, pubblicandola sul sito internet del MIUR dedicata al PON “Per la Scuola” con nota AOODGEFID Prot. 25954 del 26 settembre 2018.

PRESO ATTO che questa Istituzione scolastica, è stata autorizzata ad attuare il Progetto **“Margherita di Navarra e la Scuola Creativa Digitale”** – codice **10.2.2A-FSEPON-SI-2018-847** proposto da questa Istituzione Scolastica per un importo pari a Euro 24.741,60

VISTE le Disposizioni ed istruzioni per l’attuazione delle iniziative cofinanziate dai FSE-FESR 2014- 2020;

VISTE le delibere degli OO.CC. di questa istituzione scolastica;

CONSIDERATO che i Piani Integrati sono così articolati:

Pensiero computazionale e cittadinanza digitale		
TIPOLOGIA MODULO	TITOLO	COSTO
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Creatività digitale e pensiero computazionale Corso base1 Pioppo	€ 5.011,50
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Creatività digitale e pensiero computazionale Corso base2 Villaciambra	€ 5.011,50
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Creatività digitale e pensiero computazionale Corso intermedio Pioppo-Villaciambra	€ 5.145,60
Competenze di cittadinanza digitale	Cittadinanza digitale Corso avanzato1 Pioppo	€ 5.011,50
Competenze di cittadinanza digitale	Cittadinanza digitale Corso avanzato 2 Villaciambra	€ 4.561,50

PREMESSO che per l’attuazione del Progetto è necessario avvalersi di figure di elevato profilo professionale aventi competenze specifiche nei vari percorsi costituenti l’azione formativa;

EMANA

Il presente bando, di cui la premessa è parte integrante, per la selezione e il Reclutamento di Docenti Esperti, Tutor e figure aggiuntive dell'Istituzione Scolastica per le attività inerenti le azioni di formazione previste per il seguente Progetto:

RIEPILOGO MODULI PER CORSO E SEDE DI SVOLGIMENTO

TITOLO MODULO	N. ORE	ALUNNI DESTINATARI	Figure richieste:
Creatività digitale e pensiero computazionale Corso base1 Pioppo	30	Scuola Primaria Pioppo	TUTOR 30 ore ESPERTO 30 ore FIGURA AGGIUNTIVA (Titoli afferenti all'area di progetto) 15 ore
Creatività digitale e pensiero computazionale Corso base2 Villaciambra	30	Scuola Primaria Villaciambra	TUTOR 30 ore ESPERTO 30 ore FIGURA AGGIUNTIVA (Titoli afferenti all'area di progetto) 15 ore
Creatività digitale e pensiero computazionale Corso intermedio Pioppo-Villaciambra	30	Scuola Primaria Pioppo / Villaciambra	TUTOR 30 ore ESPERTO 30 ore FIGURA AGGIUNTIVA (Titoli afferenti all'area di progetto) 16 ore
Cittadinanza digitale Corso avanzato1 Pioppo	30	Scuola Sec. di 1° grado Pioppo	TUTOR 30 ore ESPERTO 30 ore FIGURA AGGIUNTIVA (Titoli afferenti all'area di progetto) 15 ore
Cittadinanza digitale Corso avanzato 2 Villaciambra	30	Scuola Sec. di 1° grado Villaciambra	TUTOR 30 ore ESPERTO 30 ore

TABELLE VALUTAZIONE TITOLI

TITOLI CULTURALI PER TUTTI I PROFILI

	VOTAZIONE	PUNTEGGIO	PUNTEGGIO (a cura dell'esperto)	PUNTEGGIO (a cura della scuola)
1. Laurea vecchio ordinamento o Il livello specialistico secondo l'indirizzo specificato nei moduli (Max pp. 15,5)	fino a 100/110	Punti 5		
	da 101 a 105/110	Punti 10		
	da 106 a 110/110	Punti 15		
	di 110/110 e lode	Punti 15,5		
2. Laurea triennale secondo l'indirizzo specificato nei moduli (Max: pp. 10,5)	fino a 100/110	Punti 3		
	da 101 a 105/110	Punti 5		
	da 106 a 110/110	Punti 10		
	di 110/110 e lode	Punti 10,5		

3. Diploma di scuola secondaria di secondo grado (Max. pp.5)	da 36/60 a 38/60 ovvero da 60/100 a 63/100	Punti 1		
	da 39/60 a 44/60 ovvero da 64/100 a 73/100	Punti 2		
	da 45/60 a 50/60 ovvero da 74/100 a 83/100	Punti 3		
	da 51/60 a 56/60 ovvero da 84/100 a 93/100	Punti 4		
	da 57/60 a 60/60 ovvero da 94/100 a 100/100	Punti 5		
4. Dottorato di ricerca coerente con la laurea specifica richiesta		Punti 4		
5. Master specifico, corso di perfezionamento attinenti (Max: 2 pp)		Punti 0,50 (per ogni master o corso di perfezionamento)		
6. Certificazioni Competenze Informatiche (Max: 2pp.)		Punti 0,5		

PUBBLICAZIONI (Max pp.5)

	PUNTEGGIO	PUNTEGGIO (a cura dell'esperto)	PUNTEGGIO (a cura della scuola)
Pubblicazioni specifiche per i contenuti richiesti	Punti 0,50 per ogni pubblicazione		

ESPERIENZE LAVORATIVE **ESPERTI E FIGURE AGGIUNTIVE (Max pp. 30)**

	PUNTEGGIO	PUNTEGGIO (a cura dell'esperto)	PUNTEGGIO (a cura della scuola)
Esperienze pregresse in percorsi di formazione e/o in percorsi PON/POR congruenti alla richiesta	Punti 3		
Esperienze di docenza in qualità di esperto/formatore in percorsi diversi dai moduli afferenti a PON/POR	Punti 2		
Esperienze professionali nel settore di pertinenza	Punti 3		
Incarichi di Progettista, attività di facilitatore, valutatore, GOP in progetti finanziati PON/POR, collaborazioni con DS.	Punti 5		

PROGETTO (solo per esperto) (Max pp. 25)

- Adeguatezza del progetto esecutivo rispetto agli indicatori:

		PUNTEGGIO (a cura della scuola)
Chiarezza e qualità della proposta progettuale (obiettivi formativi, risultati attesi)	fino a punti 10	
Coerenza del percorso progettuale (articolazione e contenuti, linee metodologiche, modalità di valutazione)	fino a punti 10	
Innovatività	fino a punti 5	

ESPERIENZE LAVORATIVE TUTOR (Max pp. 30)

	PUNTEGGIO	PUNTEGGIO SPETTANTE (a cura del tutor)	PUNTEGGIO SPETTANTE (a cura della scuola)
Esperienze pregresse in percorsi di formazione e/o in percorsi PON/POR congruenti alla richiesta in qualità di tutor	Punti 3		
Incarichi di Progettista, attività di facilitatore, valutatore, GOP in progetti finanziati PON/POR, collaborazioni con DS.	Punti 5		
Esperienze di docenza in qualità di tutor in percorsi PON/POR con tematiche non congruenti alla richiesta	Punti 2		
Esperienze di docenza nei progetti FIS	Punti 1		

COMPITI DEGLI ESPERTI E DEI TUTOR

Il progetto prevede, nella fase di attuazione, la formazione in aula oltre all'espletamento delle attività di seguito elencate:

- partecipare agli incontri propedeutici alla realizzazione delle attività, in itinere e conclusivi;
- espletare le attività di predisposizione, somministrazione e tabulazione di materiali di esercitazione e materiale documentario;
- predisporre in collaborazione con il tutor l'articolazione dei moduli per contenuti (vincolante per l'Avvio); - svolgere attività di docenza;
- accompagnare gli allievi nelle uscite sul territorio previste;
- contribuire alla realizzazione della Manifestazione conclusiva;
- inserire in piattaforma PON GPU tutto il materiale documentario prodotto;
- aggiornare l'area di propria competenza sulla piattaforma PON GPU.

Per tutti i moduli l'approccio sarà laboratoriale e le attività saranno realizzate in contesti non formali, coinvolgendo i ragazzi in situazioni concrete. In questo modo i contenuti operativi proposti saranno vissuti e sperimentati attivamente e le conoscenze, le abilità e le competenze che i ragazzi raggiungeranno saranno da subito rese operative.

Il coinvolgimento in tali situazioni d'apprendimento potrà avere ricadute positive sul comportamento degli alunni a rischio di dispersione scolastica, implementando la motivazione, migliorando il rendimento e garantendo il successo formativo.

La metodologia che si utilizzerà sarà improntata al learning by doing: gli alunni impareranno attraverso il "fare", memorizzando le informazioni, comprendendo e interiorizzando ciò che staranno facendo, attraverso la riflessione consapevole.

Ciò avverrà tanto nei moduli di rinforzo e approfondimento delle competenze di base, quanto nei moduli di ampliamento dell'offerta formativa. L'apprendimento si sviluppa attraverso compiti finalizzati a prodotti reali e significativi.

Alle candidature degli **esperti** dovranno essere allegati delle proposte operative progettuali dettagliate che dovranno essere coerenti con gli obiettivi dei singoli moduli, di seguito indicati (all. 2).

COMPITI DELLA FIGURA AGGIUNTIVA

Personalizzare il piano educativo-formativo di ciascun alunno in accordo con l'esperto;

Partecipare ad eventuali riunioni di verifica e coordinamento;

Gestire, in accordo con l'esperto, i contenuti e le modalità d'intervento per l'ora aggiuntiva prevista dal progetto per ciascun alunno;

Predisporre, in accordo con l'esperto, una scheda per ogni singolo allievo contenente la progettazione dell'intervento, la descrizione dell'attività svolta e gli obiettivi raggiunti.

Si impegna, inoltre, a partecipare ad incontri preliminari non retribuiti per la definizione operativa dell'attività e sarà tenuto ad aggiornare periodicamente, oltre che in forma cartacea, sulla piattaforma informatica Fondi Strutturali Programmazione 2014-2020 la documentazione delle attività svolte e quant'altro richiesto, utilizzando la password individuale comunicata contestualmente all'avvio del progetto.

DESCRIZIONE DEL PROGETTO "Pensiero computazionale e cittadinanza digitale"

Con il presente progetto si vuole implementare l'intitolazione del nostro Istituto a Margherita di Navarra con la creazione di un logo in 3D, di uno storytelling sul personaggio storico e di un robot che la rappresenti. Il progetto coinvolge gli alunni e i docenti nella realizzazione di un percorso comune di ricerca su Margherita di Navarra, mira a introdurre il pensiero computazionale e la robotica nelle attività didattiche e prevede di sperimentare ambienti di apprendimento digitali a supporto della didattica tradizionale per tutte le aree disciplinari. Promuovere l'alfabetizzazione informatica; Migliorare e consolidare la conoscenza dei principali software applicativi; Coinvolgere attivamente gli studenti nel loro processo di apprendimento e di costruzione delle conoscenze, anche attraverso il BYOD; Promuovere il pensiero creativo in ambienti che favoriscano l'apprendimento attivo, collaborativo e laboratoriale; Sviluppare il pensiero computazionale; Stimolare un'interazione creativa tra digitale e manuale favorendo esperienze di making, robotica educativa, internet delle cose e progettazione digitale di oggetti; Stimolare la metacognizione, la capacità di analisi, la capacità organizzativa e la capacità di comunicare utilizzando l'operatività; Realizzare un robot, un artefatto dotato di cervello elettronico e di dispositivi sensoriali.

MODULO: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: "Creatività digitale e pensiero computazionale Corso base1"

Il laboratorio centrato sull'approccio spontaneo e ludico alle nuove tecnologie concorrerà al conseguimento dei seguenti obiettivi

- fornire le prime nozioni sull'utilizzo del PC e dei suoi componenti hardware
- migliorare e consolidare la conoscenza dei principali software applicativi, Scratch Junior e Photo Story 3
- sviluppare il pensiero computazionale attraverso l'utilizzo del percorso base del Coding, anche unplugged, e di Scratch Junior
- stimolare un'interazione creativa tra digitale e manuale
- Migliorare l'interesse e la partecipazione per le attività scolastiche
- Creare lo storytelling su Margherita di Navarra.

Metodologia

Si prevede un prevalente utilizzo del laboratorio, data la buona propensione degli alunni per l'attività al computer; Attraverso l'utilizzo dei moduli iniziali del Coding (www.programmailfuturo.it)i bambini e i ragazzi sviluppano il pensiero computazionale e l'attitudine a risolvere problemi più o meno complessi; non imparano solo a programmare ma programmano per apprendere. Per risolvere il problema devono impegnarsi per capire quale possa essere la possibile soluzione, e se raggiungono l'obiettivo hanno imparato come fare. Intanto inconsapevolmente hanno scritto righe di codice informatico spostando semplicemente dei blocchetti rettangolari a ciascuno dei quali corrisponde una funzione e un codice. Si tratta della programmazione a blocchi, detta anche programmazione visuale. Sono strumenti divertenti e coinvolgenti tra questi Scratch o Scratch Jr. per i più piccoli. Sussidi didattici multimediali e Software per la produzione di semplici materiali multimediali come Photo Story3. Altri strumenti saranno Lim, macchina fotografica, Pc, notebook, tablet, smartphone. I materiali verranno condivisi su piattaforma digitale Padlet e sul sito della scuola.

MODULO: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: " Creatività digitale e pensiero computazionale Corso base2"

Il laboratorio centrato sull'approccio spontaneo e ludico alle nuove tecnologie concorrerà al conseguimento dei seguenti obiettivi

- fornire le prime nozioni sull'utilizzo del PC e dei suoi componenti hardware
- migliorare e consolidare la conoscenza dei principali software applicativi, Scratch Junior e Photo Story 3
- sviluppare il pensiero computazionale attraverso l'utilizzo del percorso base del Coding, anche unplugged, e di Scratch Junior
- stimolare un'interazione creativa tra digitale e manuale
- Migliorare l'interesse e la partecipazione per le attività scolastiche
- Creare lo storytelling su Margherita di Navarra.

Metodologia

Si prevede un prevalente utilizzo del laboratorio, data la buona propensione degli alunni per l'attività al computer; Attraverso l'utilizzo dei moduli iniziali del Coding (www.programmailfuturo.it)i bambini e i ragazzi sviluppano il pensiero computazionale e l'attitudine a risolvere problemi più o meno complessi; non imparano solo a programmare ma programmano per apprendere. Per risolvere il problema devono impegnarsi per capire quale possa essere la possibile soluzione, e se raggiungono l'obiettivo hanno imparato come fare. Intanto inconsapevolmente hanno scritto righe di codice informatico spostando semplicemente dei blocchetti rettangolari a ciascuno dei quali corrisponde una funzione e un codice. Si tratta della programmazione a blocchi, detta anche programmazione visuale. Sono strumenti divertenti e coinvolgenti tra questi Scratch o Scratch Jr. per i più piccoli. Sussidi didattici multimediali e Software per la produzione di semplici materiali multimediali come Photo Story3. Altri strumenti saranno Lim, macchina fotografica, Pc, notebook, tablet, smartphone. I materiali verranno condivisi su piattaforma digitale Padlet e sul sito della scuola.

MODULO: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale" Creatività digitale e pensiero computazionale Corso intermedio Pioppo"

Data la buona propensione degli alunni per l'attività al computer in questo laboratorio l'alunno si avvicinerà con il gioco al mondo del pensiero computazionale, del Coding, dello storytelling e della robotica per il conseguimento dei seguenti obiettivi:

- Migliorare e consolidare la conoscenza dei principali software applicativi, Scratch e Photo Story 3
- Sviluppare la logica e il pensiero computazionale attraverso il Coding, anche unplugged, e Scratch.
- Essere in grado di preparare delle ricerche sugli argomenti presentati utilizzando le nozioni di informatica apprese negli anni precedenti e riguardanti: la formattazione di un testo, il dimensionamento e l'inserimento delle immagini, l'utilizzo della macchina fotografica digitale, l'inserimento di tabelle e grafici;
- Realizzare lo storyboard e lo storytelling sul personaggio storico "Margherita di Navarra"
- Realizzare il logo dell'istituto con la stampante 3D

Metodologia

Si prevede un prevalente utilizzo del laboratorio, data la buona propensione degli alunni per l'attività al computer. Attraverso l'utilizzo del Coding (www.programmailfuturo.it) i bambini e i ragazzi sviluppano il pensiero computazionale e l'attitudine a risolvere problemi più o meno complessi; non imparano solo a programmare ma programmano per apprendere. Per risolvere il problema devono impegnarsi per capire quale possa essere la possibile soluzione, e se raggiungono l'obiettivo hanno imparato come fare. Intanto inconsapevolmente hanno scritto righe di codice informatico spostando semplicemente dei blocchetti rettangolari a ciascuno dei quali corrisponde una funzione e un codice. Si tratta della programmazione a blocchi, detta anche programmazione visuale. Sono strumenti divertenti e coinvolgenti, tra questi Scratch o Scratch Jr. per i più piccoli. Si utilizzeranno sussidi didattici multimediali e software per la produzione di semplici materiali multimediali; il sito www.easel.ly per l'infografica e lo storyboard e Photo Story3 per lo storytelling. Altri strumenti saranno Lim, macchina fotografica, Pc, notebook, tablet, smartphone, stampante 3D. Verranno utilizzati supporti di archiviazione rimovibili anche personali per il trasferimento e lo scambio di dati. La condivisione dei materiali sarà su piattaforma digitale Padlet.

MODULO: Competenze di cittadinanza digitale: " Cittadinanza digitale Corso avanzato1 Pioppo"

Le competenze digitali intervengono a supporto di tutte le dimensioni delle competenze trasversali (cognitiva, operativa, relazionale, metacognitiva), ma si inseriscono anche verticalmente in quanto parte dell'alfabetizzazione del nostro tempo e fondamentali per una cittadinanza piena, attiva e informata e rappresentano uno strumento imprescindibile per l'accesso al mondo del lavoro. Pertanto in questo modulo si cercherà di far riflettere gli alunni sull'importanza di un uso consapevole e sicuro della rete. Inoltre pensiamo che la robotica educativa sia importante nel percorso di apprendimento di ciascuno studente. L'impiego della robotica educativa nella scuola può essere di grande aiuto perché favorisce la realizzazione di ambienti di apprendimento in grado di coniugare scienza e tecnologia, teoria e laboratorio, studio individuale e studio cooperativo.

Obiettivi:

- Comprendere l'importanza del reperimento delle fonti, la tutela della privacy, il rispetto della netiquette e l'uso consapevole del mezzo digitale anche per prevenire rischi sull'uso della rete quali il cyberbullismo.
- Saper discriminare tra falsi profili virtuali e profili virtuali attendibili
- Realizzare il profilo virtuale di Margherita di Navarra su Facebook
- Comprendere le funzioni che svolgono i componenti dei Kit robotici nella realizzazione delle strutture portanti, della meccanica del movimento (Velocità, accelerazione e potenza: le leggi del moto. Studio delle variabili spazio-tempo);
- conoscere le caratteristiche dei sensori di contatto: luce, temperatura, suono e ultrasuono;

- organizzare i dati di un problema da risolvere mediante schemi o grafici e tradurre gli algoritmi con linguaggi di programmazione;
- individuare problematiche hardware e software in caso di funzionamento non corretto di un robot
- realizzare un artefatto dotato di cervello elettronico e di dispositivi sensoriali che rappresenti Margherita di Navarra.

METODOLOGIA

Utilizzo di software per la creazione e l'aggregazione di risorse; altri strumenti saranno Lim, macchina fotografica, Pc, notebook, tablet, smartphone, scanner, stampante e stampante 3D. Verranno utilizzati supporti di archiviazione rimovibili anche personali per il trasferimento e lo scambio di dati. Facebook. Archiviazione, condivisione e produzione collaborativa di documenti online con Google Drive e piattaforme quali Padlet.

Per l'uso consapevole e sicuro della rete si rimanda al sito www.generazioniconnesse.it

MODULO: Competenze di cittadinanza digitale: "Cittadinanza digitale Corso avanzato 2 Villaciambra"

Le competenze digitali intervengono a supporto di tutte le dimensioni delle competenze trasversali (cognitiva, operativa, relazionale, metacognitiva), ma si inseriscono anche verticalmente in quanto parte dell'alfabetizzazione del nostro tempo e fondamentali per una cittadinanza piena, attiva e informata e rappresentano uno strumento imprescindibile per l'accesso al mondo del lavoro. Pertanto in questo modulo si cercherà di far riflettere gli alunni sull'importanza di un uso consapevole e sicuro della rete. Inoltre pensiamo che la robotica educativa sia importante nel percorso di apprendimento di ciascuno studente. L'impiego della robotica educativa nella scuola può essere di grande aiuto perché favorisce la realizzazione di ambienti di apprendimento in grado di coniugare scienza e tecnologia, teoria e laboratorio, studio individuale e studio cooperativo.

Obiettivi:

- Comprendere l'importanza del reperimento delle fonti, la tutela della privacy, il rispetto della netiquette e l'uso consapevole del mezzo digitale anche per prevenire rischi sull'uso della rete quali il cyberbullismo.
- Saper discriminare tra falsi profili virtuali e profili virtuali attendibili
- Realizzare il profilo virtuale di Margherita di Navarra su Facebook
- Comprendere le funzioni che svolgono i componenti dei Kit robotici nella realizzazione delle strutture portanti, della meccanica del movimento (Velocità, accelerazione e potenza: le leggi del moto. Studio delle variabili spazio-tempo);
- conoscere le caratteristiche dei sensori di contatto: luce, temperatura, suono e ultrasuono;
- organizzare i dati di un problema da risolvere mediante schemi o grafici e tradurre gli algoritmi con linguaggi di programmazione;
- individuare problematiche hardware e software in caso di funzionamento non corretto di un robot
- realizzare un artefatto dotato di cervello elettronico e di dispositivi sensoriali che rappresenti Margherita di Navarra.

METODOLOGIA

Utilizzo di software per la creazione e l'aggregazione di risorse; altri strumenti saranno Lim, macchina fotografica, Pc, notebook, tablet, smartphone, scanner, stampante e stampante 3D. Verranno utilizzati supporti di archiviazione rimovibili anche personali per il trasferimento e lo scambio di dati. Facebook. Archiviazione, condivisione e produzione collaborativa di documenti online con Google Drive e piattaforme quali Padlet.

Per l'uso consapevole e sicuro della rete si rimanda al sito www.generazioniconnesse.it

Alla fine dei percorsi, coinvolgendo gli alunni partecipanti, è prevista una manifestazione conclusiva per disseminare sul territorio gli esiti del percorso svolto e la sua valenza educativa.

MODALITÀ DI PRESENTAZIONE DELLE CANDIDATURE

Le domande di partecipazione (**ALL. n .01 a ESPERTI E FIGURA AGGIUNTIVA, b TUTOR**), una per ciascun modulo e/o figura richiesta, dovranno essere presentate entro e non oltre il 25 OTTOBRE 2019 ore 24,00 e dovranno essere inviate con una delle seguenti modalità:

1. Da un indirizzo di posta elettronica certificata personale all'indirizzo paic85800d@pec.istruzione.it
2. All'indirizzo di posta ordinaria istituzionale paic85800d@istruzione.it, firmata digitalmente;
3. All'indirizzo di posta ordinaria istituzionale paic85800d@istruzione.it trasmessa da un indirizzo peo rilasciato dal M.I.U.R. (nome.cognome@istruzione.it);
4. All'indirizzo di posta ordinaria istituzionale paic85800d@istruzione.it trasmessa da un indirizzo peo (posta elettronica ordinaria) diverso da quello istituzionale e corredato da copia del documento d'identità del richiedente;

dovranno essere corredate dal curriculum vitae in formato europeo contenente esclusivamente l'indicazione dei titoli oggetto di valutazione.

Le istanze relative alla figura di esperto dovranno essere corredate anche dal formulario progettuale (ALL. n. 2).

Tutti i file dovranno essere in formato pdf, un unico file per ciascun documento inviato (non saranno ammessi documenti divisi in un file per ciascuna pagina).

Saranno ritenuti motivi di esclusione:

- Istanze non conformi alle modalità di presentazione sopra elencate;
- Candidati privi dei titoli d'accesso previsti;
- Istanze pervenute fuori termine;
- Istanze prive di curriculum o non redatto su formato europeo
- Mancanza della proposta progettuale (per gli esperti).

È possibile presentare richiesta per più moduli e/o figure ma ricoprire un solo incarico; in caso di candidato collocato in posizione utile in più graduatorie definitive, allo stesso verrà richiesto di optare per un solo incarico e si procederà allo scorrimento della relativa graduatoria.

Per le figure aggiuntive, l'incarico sarà assegnato con priorità ad una figura diversa per ogni modulo. Si procederà ad assegnare più moduli ad una sola persona in caso di carenza di candidature, e coerentemente con i titoli richiesti.

La selezione tra tutte le candidature pervenute nei termini avverrà ad opera di una specifica commissione appositamente nominata e presieduta dal Dirigente Scolastico in base ai titoli, alle competenze e alle esperienze maturate, sulla base dei criteri di valutazione e dei punteggi prima specificati.

A parità di punteggio, si darà priorità al docente più giovane d'età.

I titoli ed il punteggio dichiarato devono trovare esplicito riscontro nel curriculum vitae allegato alla presentazione della domanda di candidatura, pena la non attribuzione del relativo punteggio.

L'esito della selezione sarà pubblicato sul sito web della scuola.

Questa Istituzione Scolastica si riserva di procedere al conferimento dell'incarico anche in presenza di una sola domanda valida.

COMPENSO

La misura del compenso orario per l'incarico di **ESPERTO** è stabilita in € 70,00 onnicomprensivi e sarà commisurata all'attività effettivamente svolta.

La misura del compenso orario per l'incarico di **TUTOR** è stabilita in € 30,00 onnicomprensivi e sarà commisurata all'attività effettivamente svolta.

La misura del compenso orario per l'incarico di **FIGURA AGGIUNTIVA** è stabilita in un importo di € 30,00 onnicomprensivi e sarà commisurata all'attività effettivamente svolta.

L'attività svolta dovrà essere documentata attraverso apposito registro delle firme.

Ai sensi del D.Lgs. 51/2018, i dati personali forniti dagli aspiranti saranno raccolti presso l'Istituto per le finalità strettamente connesse alla sola gestione della selezione. I medesimi dati potranno essere comunicati unicamente alle amministrazioni pubbliche direttamente interessate a controllare lo svolgimento della selezione o a verificare la posizione giuridico - economica dell'aspirante. L'interessato gode dei diritti di cui al citato D.Lgs. 51/2018.

Il presente avviso sarà pubblicato all'albo on line dell'istituto sul sito web www.icsmargheritadinavarra.edu.it

Allegati:

- Domanda di partecipazione e relativa tabella titoli da compilare (All.1 a, b);
- Formulario Proposta progettuale (All. 2).

Pubblicato all'Albo il 17/10/2019

Con il numero 62.



IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Dott. Patrizia Roccamatysi



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)

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "MARGHERITA DI NAVARRA"

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

VIA PAPA GIOVANNI PAOLO II, s.n.c. - 90046 - MONREALE - PA

TEL.: 0916402131 - 0916407074

E-MAIL: paic85800d@istruzione.it

Al Dirigente Scolastico
dell'I.C.S. MARGHERITA DI NAVARRA
Monreale

Codice CUP: **E32G19000280006**

ALL. 1 a

Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020. Avviso pubblico per lo sviluppo del pensiero logico e computazionale e della creatività digitale e delle competenze di "cittadinanza digitale", Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE), Obiettivo Specifico 10.2 – Azione 10.2.2. sottoazione 10.2.2A "Competenze di base".

Progetto codice 10.2.2A-FSEPON-SI-2018-847

Il/La sottoscritto/a _____ nato/a a _____ il _____

residente a _____ in via/piazza _____ n. _____

C.F. _____ tel. _____ e-mail _____

in servizio presso l'I.C.S. MARGHERITA DI NAVARRA come docente _____

CHIEDE

Di partecipare alla selezione in qualità di docente ESPERTO / FIGURA AGGIUNTIVA per il seguente progetto:
(indicare il modulo e la figura richiesta)

TABELLA VALUTAZIONE TITOLI:

TITOLI CULTURALI

	VOTAZIONE	PUNTEGGIO	PUNTEGGIO (a cura dell'esperto)	PUNTEGGIO (a cura della scuola)
1. Laurea vecchio ordinamento o Il livello specialistico secondo l'indirizzo specificato nei moduli (Max pp. 15,5)	fino a 100/110	Punti 5		
	da 101 a 105/110	Punti 10		
	da 106 a 110/110	Punti 15		
	di 110/110 e lode	Punti 15,5		
2. Laurea triennale secondo l'indirizzo specificato nei moduli (Max: pp. 10,5)	fino a 100/110	Punti 3		
	da 101 a 105/110	Punti 5		
	da 106 a 110/110	Punti 10		
	di 110/110 e lode	Punti 10,5		
3. Diploma di scuola secondaria di secondo grado (Max. pp.5)	da 36/60 a 38/60 ovvero da 60/100 a 63/100	Punti 1		
	da 39/60 a 44/60 ovvero da 64/100 a 73/100	Punti 2		
	da 45/60 a 50/60 ovvero da 74/100 a 83/100	Punti 3		
	da 51/60 a 56/60 ovvero da 84/100 a 93/100	Punti 4		
	da 57/60 a 60/60 ovvero	Punti 5		

	da 94/100 a 100/100			
4. Dottorato di ricerca coerente con la laurea specifica richiesta		Punti 4		
5. Master specifico, corso di perfezionamento attinenti (Max: 2 pp)		Punti 0,50 (per ogni master o corso di perfezionamento)		
6. Certificazioni Competenze Informatiche (Max: 2pp.)		Punti 0,5		

PUBBLICAZIONI (Max pp.5)

PUNTEGGIO

PUNTEGGIO

PUNTEGGIO

(a cura dell'esperto)

(a cura della scuola)

Pubblicazioni specifiche per i contenuti richiesti	Punti 0,50 per ogni pubblicazione		
--	-----------------------------------	--	--

ESPERIENZE LAVORATIVE FIGURA AGGIUNTIVA (Max pp. 30)

PUNTEGGIO

PUNTEGGIO

PUNTEGGIO

(a cura dell'esperto)

(a cura della scuola)

Esperienze pregresse in percorsi di formazione e/o in percorsi PON/POR congruenti alla richiesta	Punti 3		
Esperienze di docenza in qualità di esperto/formatore in percorsi diversi dai moduli afferenti a PON/POR	Punti 2		
Esperienze professionali nel settore di pertinenza	Punti 3		
Incarichi di Progettista, attività di facilitatore, valutatore, GOP in progetti finanziati PON/POR, collaborazioni con DS.	Punti 5		

A tal fine, valendosi delle disposizioni di cui all'articolo 46 del DPR 28 dicembre 2000 n. 445, consapevole delle sanzioni stabilite per le false attestazioni e mendaci dichiarazioni, previste dal Codice Penale e dalle Leggi speciali in materia:

DICHIARA

sotto la personale responsabilità di:

- essere in possesso della cittadinanza italiana o di uno degli Stati membri dell'Unione europea; -

godere dei diritti civili e politici; non aver riportato condanne penali e non essere destinatario di provvedimenti che riguardano l'applicazione di misure di prevenzione, di decisioni civili e di provvedimenti amministrativi iscritti nel casellario giudiziale;

- essere a conoscenza di non essere sottoposto a procedimenti penali
- Alla presente istanza allega:
- curriculum vitae in formato europeo, debitamente firmato;
- Formulario Proposta Progettuale ALL 2 (solo per gli esperti)

TRATTAMENTO DEI DATI

Il/la sottoscritto/a con la presente, ai sensi del D.Lgs. 51/2018,

AUTORIZZA

L'Istituto Comprensivo Statale Margherita di Navarra di Monreale al trattamento, anche con l'ausilio di mezzi informatici e telematici, dei dati personali forniti dal sottoscritto; prende inoltre atto che, ai sensi del D.Lgs. 51/2018, titolare del trattamento dei dati è l'Istituto sopra citato e che il sottoscritto potrà esercitare, in qualunque momento, tutti i diritti di accesso ai propri dati personali previsti DAL D.Lgs. 51/2018 (ivi inclusi, a titolo esemplificativo e non esaustivo, il diritto di ottenere la conferma dell'esistenza degli stessi, conoscerne il contenuto e le finalità e modalità di trattamento, verificarne l'esattezza, richiedere eventuali integrazioni, modifiche e/o la cancellazione, nonché l'opposizione al trattamento degli stessi).

Luogo e data _____

Firma _____

Da presentarsi entro e non oltre il 25 OTTOBRE 2019 ore 24,00 inviata dall'indirizzo di posta elettronica certificata: paic85800d@pec.istruzione.it o all'indirizzo di posta paic85800d@istruzione.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)

ISTITUTO COMPRESIVO STATALE "MARGHERITA DI NAVARRA"

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

VIA PAPA GIOVANNI PAOLO II, s.n.c. - 90046 - MONREALE - PA

TEL.: 0916402131 - 0916407074

E-MAIL: paic85800d@istruzione.it

Al Dirigente Scolastico
dell'I.C.S. MARGHERITA DI NAVARRA
Monreale

Codice CUP: **E32G19000280006**

ALL. 1 b

Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020. Avviso pubblico per lo sviluppo del pensiero logico e computazionale e della creatività digitale e delle competenze di "cittadinanza digitale", Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE), Obiettivo Specifico 10.2 – Azione 10.2.2. sottoazione 10.2.2A "Competenze di base".

Progetto codice 10.2.2A-FSEPON-SI-2018-847

Il/La sottoscritto/a _____ nato/a a _____ il _____

residente a _____ in via/piazza _____ n. _____

C.F. _____ tel. _____ e-mail _____

in servizio presso l'I.C.S. MARGHERITA DI NAVARRA come docente _____

CHIEDE

Di partecipare alla selezione in qualità di docente TUTOR per il seguente progetto: (indicare il modulo)

TABELLA VALUTAZIONE TITOLI:

TITOLI CULTURALI

	VOTAZIONE	PUNTEGGIO	PUNTEGGIO (a cura dell'esperto)	PUNTEGGIO (a cura della scuola)
1. Laurea vecchio ordinamento o II livello specialistico secondo l'indirizzo specificato nei moduli (Max pp. 15,5)	fino a 100/110	Punti 5		
	da 101 a 105/110	Punti 10		
	da 106 a 110/110	Punti 15		
	di 110/110 e lode	Punti 15,5		
2. Laurea triennale secondo l'indirizzo specificato nei moduli (Max: pp. 10,5)	fino a 100/110	Punti 3		
	da 101 a 105/110	Punti 5		
	da 106 a 110/110	Punti 10		
	di 110/110 e lode	Punti 10,5		
3. Diploma di scuola secondaria di secondo grado (Max. pp.5)	da 36/60 a 38/60 ovvero da 60/100 a 63/100	Punti 1		
	da 39/60 a 44/60 ovvero da 64/100 a 73/100	Punti 2		
	da 45/60 a 50/60 ovvero da 74/100 a 83/100	Punti 3		
	da 51/60 a 56/60 ovvero da 84/100 a 93/100	Punti 4		
	da 57/60 a 60/60 ovvero da 94/100 a 100/100	Punti 5		

4. Dottorato di ricerca coerente con la laurea specifica richiesta		Punti 4		
5. Master specifico, corso di perfezionamento attinenti (Max: 2 pp)		Punti 0,50 (per ogni master o corso di perfezionamento)		
6. Certificazioni Competenze Informatiche (Max: 2pp.)		Punti 0,5		

PUBBLICAZIONI (Max pp.5)

PUNTEGGIO

PUNTEGGIO

PUNTEGGIO

(a cura dell'esperto)

(a cura della scuola)

Pubblcazioni specifiche per i contenuti richiesti	Punti 0,50 per ogni pubblicazione		
---	-----------------------------------	--	--

ESPERIENZE LAVORATIVE TUTOR (Max pp. 30)

PUNTEGGIO

PUNTEGGIO

PUNTEGGIO

SPETTANTE

SPETTANTE

(a cura del tutor)

(a cura della scuola)

Esperienze pregresse in percorsi di formazione e/o in percorsi PON/POR congruenti alla richiesta in qualità di tutor	Punti 3		
Incarichi di Progettista, attività di facilitatore, valutatore, GOP in progetti finanziati PON/POR, collaborazioni con DS.	Punti 5		
Esperienze di docenza in qualità di tutor in percorsi PON/POR con tematiche non congruenti alla richiesta	Punti 2		
Esperienze di docenza nei progetti FIS	Punti 1		

A tal fine, valendosi delle disposizioni di cui all'articolo 46 del DPR 28 dicembre 2000 n. 445, consapevole delle sanzioni stabilite per le false attestazioni e mendaci dichiarazioni, previste dal Codice Penale e dalle

Leggi speciali in materia:

DICHIARA

sotto la personale responsabilità di:

- essere in possesso della cittadinanza italiana o di uno degli Stati membri dell'Unione europea; - godere dei diritti civili e politici; non aver riportato condanne penali e non essere destinatario di provvedimenti che riguardano l'applicazione di misure di prevenzione, di decisioni civili e di provvedimenti amministrativi iscritti nel casellario giudiziale;
- essere a conoscenza di non essere sottoposto a procedimenti penali
- Alla presente istanza allega:
- curriculum vitae in formato europeo, debitamente firmato;
- Formulario Proposta Progettuale ALL 2 (solo per gli esperti)

TRATTAMENTO DEI DATI

Il/la sottoscritto/a con la presente, ai sensi del D.Lgs. 51/2018,

AUTORIZZA

L'Istituto Comprensivo Statale Margherita di Navarra di Monreale al trattamento, anche con l'ausilio di mezzi informatici e telematici, dei dati personali forniti dal sottoscritto; prende inoltre atto che, ai sensi del D.Lgs. 51/2018, titolare del trattamento dei dati è l'Istituto sopra citato e che il sottoscritto potrà esercitare, in qualunque momento, tutti i diritti di accesso ai propri dati personali previsti DAL D.Lgs. 51/2018 (ivi inclusi, a titolo esemplificativo e non esaustivo, il diritto di ottenere la conferma dell'esistenza degli stessi, conoscerne il contenuto e le finalità e modalità di trattamento, verificarne l'esattezza, richiedere eventuali integrazioni, modifiche e/o la cancellazione, nonché l'opposizione al trattamento degli stessi).

Luogo e data _____

Firma _____

Da presentarsi entro e non oltre il 25 OTTOBRE 2019 ore 24,00 inviata dall'indirizzo di posta elettronica certificata: paic85800d@pec.istruzione.it o all'indirizzo di posta paic85800d@istruzione.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)

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "MARGHERITA DI NAVARRA"
Scuola dell'Infanzia, Primaria e Secondaria di 1° grado
VIA PAPA GIOVANNI PAOLO II, s.n.c. - 90046 - MONREALE - PA
TEL.: 0916402131 - 0916407074
E-MAIL: paic85800d@istruzione.it

Codice CUP: **E32G19000280006**

Allegato 2

Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale “Per la scuola, competenze e ambienti per l’apprendimento” 2014-2020. Avviso pubblico per lo sviluppo del pensiero logico e computazionale e della creatività digitale e delle competenze di “cittadinanza digitale”, Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE), Obiettivo Specifico 10.2 – Azione 10.2.2. sottoazione 10.2.2A “Competenze di base”.

Progetto codice 10.2.2A-FSEPON-SI-2018-847

FORMULARIO PROPOSTA PROGETTUALE

1) Articolazione e contenuti del progetto (descrivere analiticamente nel riquadro il progetto indicandone gli elementi fondamentali)	
--	--

Attività previste	Contenuti	Competenze specifiche certificabili al termine del percorso (definire e descrivere le competenze in termini di abilità)	Metodologie	Luoghi di formazione (Aula/Laboratorio ecc.)	Ore

2) Linee metodologiche - Utilizzazione di materiali didattici e risorse tecnologiche	
--	--

(Indicare l'approccio utilizzato, l'ambiente di apprendimento previsto, le modalità didattiche, i materiali ed i supporti tecnologici necessari allo svolgimento delle attività)

--

3) Modalità di verifica e valutazione delle competenze acquisite e della ricaduta didattica	
---	--

(Indicare strumenti, modalità di applicazione, tipologia di certificazione/attestazione e tempistica)

B) DISSEMINAZIONE INIZIALE E FINALE DEL PERCORSO PROGETTUALE	
---	--

- | | |
|--|--|
| <p>1) Presentazione al territorio del programma di lavoro svolto</p> <p>2) Prodotto finale per la Manifestazione conclusiva al fine di documentare il percorso e verificarne la ricaduta dell'iter formativo</p> | |
|--|--|

Data

Firma
