



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE " VITTORIO DE SICA"

stretto 33-Cod Mecc. NAIC87400E-Direzione Amm.va Tel-Fax 0817734492-Succursale 0817731678 - Codice Fiscale 80160310639

Via De Carolis, 4 -80040 VOLLA(Napoli) e_mail: naic87400e@istruzione.it - naic87400e@pec.istruzione.it - Sito www.istitutocomprensivodesica.gov.it

Con L'Europa, investiamo nel Vostro Futuro

Prot. vedi segnatura

li, vedi segnatura

Codice identificativo progetto: 10.2.2A -FSEPON-CA-2018-1055

Codice CUP: **D17I17000640007**

Alle sezioni di:

Pubblicità Legale - Albo on-line

Amministrazione Trasparente

del sito internet dell'istituzione scolastica

www.istitutocomprensivodesica.gov.it

AVVISO PUBBLICO SELEZIONE PERSONALE INTERNO PER IL RECLUTAMENTO DI ESPERTI PER LA REALIZZAZIONE DEI Progetto PON/FSE "Pensiero logico e computazionale e della creatività digitale e delle competenze di "cittadinanza digitale" - Titolo "Tinkering Lab".

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

VISTO l'avviso pubblico MIUR AOODGEFID Prot. n. 2669 del 03/03/2017 avente ad 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 computazionale, della creatività digitale e delle competenze di "cittadinanza digitale ". Asse I -Istruzione -Fondo Sociale Europeo (FSE). Obiettivo specifico 10.2. -Miglioramento delle competenze chiave degli allievi -Azione 10.2.2-Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base -Sottoazione 10.2.2.A. Competenze di base;

VISTE le delibere degli OO.CC. competenti, relative alla presentazione della candidatura e alla realizzazione del progetto con inserimento nel P.T.O.F. in caso di ammissione al finanziamento;

VISTA la candidatura nr. 1004802 presentata da questo istituto in data 19/07/2017;

VISTA la nota MIUR Prot. n. AOODGEFID /28248 DEL 30/10/2018 con la quale la Direzione Generale per interventi in materia di edilizia scolastica, per la gestione dei fondi strutturali per l'istruzione e per l'innovazione digitale - Uff. IV del MIUR ha comunicato che è stato autorizzato il progetto dal titolo "Tinkering Lab" - codice 10.2.2A-FSEPON-CA-2018-1055, proposto da questa istituzione scolastica per un importo pari a Euro € 24.928,00;

- VISTA** la nota prot.n. AOODGEFID 31732 del 25/07/2017, contenente *l'Aggiornamento delle linee guida dell'Autorità di Gestione per l'affidamento dei contratti pubblici di servizi e forniture di importo inferiore alla soglia comunitaria diramate con nota del 13 gennaio 2016, n. 1588;*
- VISTA** la nota prot.n. AOODGEFID 34815 del 02/08/2017, contenente chiarimenti in merito alle *Attività di formazione – Iter di reclutamento del personale “esperto” e relativi aspetti di natura fiscale, previdenziale e assistenziale;*
- VISTI** i Regolamenti UE e tutta la normativa di riferimento per la realizzazione del suddetto progetto;
- VISTE** le indicazioni del MIUR per la realizzazione degli interventi;
- VISTO** il Programma Annuale 2019;
- VISTE** le schede dei costi per singolo modulo;
- VISTO** il D.l. 28 agosto 2018, n. 129 “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 D.P.R. N° 275/99, Regolamento dell'autonomia;
- VISTO** il proprio Regolamento per la disciplina degli incarichi al Personale interno ed esperti esterni approvato dal Consiglio di Istituto;
- PRESO ATTO** che per la realizzazione del percorso formativo occorre selezionare le figure professionali indicate in oggetto, prioritariamente tra il personale interno – nota MIUR Prot. 34815 del 02.08.2017;

-

E M A N A

Il presente avviso pubblico avente per oggetto la selezione, mediante procedura comparativa di titoli, di **ESPERTI**.

Il presente Avviso è rivolto al **PERSONALE INTERNO** dell'Istituto.

Art. 1 - Interventi previsti

Le attività previste riguarderanno i moduli formativi indicati nella seguente tabella:

Titolo modulo e Attività	Ore	Destinatari / Descrizione modulo	Titolo di accesso richiesto
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: Smart Toys to smarter boys	30	DESCRIZIONE Le attività sono pensate per fornire agli studenti le competenze informatiche di base e per arricchirle con competenze relative alla progettazione e all'effettiva produzione di prototipi 3D, acquisite tramite un'esperienza in un laboratorio ludico-didattico di stampa 3D. Approcciare al mondo della modellazione e della stampa 3D facendo inizialmente giocare i bambini con i prototipi realizzati dagli studenti più grandi, implementando le conoscenze scientifiche e di disegno tecnico attraverso giochi e	Laurea magistrale di settore Laurea magistrale a ciclo unico di settore Laurea specialistica di settore in ingegneria informatica o

	sperimentazioni. Disegnare e realizzare oggetti 3D non solo aiuta i bambini ad affinare le loro capacità creative ma sviluppa la loro capacità di risolvere problemi reali e a fare tesoro degli errori commessi. Insegnare a non avere paura di sbagliare e stampare fisicamente ciò che si è pensato e progettato, permette di testare e migliorare ciò che la mente ha immaginato. Disegnare il giocattolo dei desideri attraverso una preliminare scheda di prototipazione, scomposizione del giocattolo e disegno delle forme geometriche che lo compongono, fino ad assistere alla sua effettiva produzione tramite stampa 3D. OBIETTIVI SPECIFICI Il modulo da noi proposto risponde alle competenze da implementare per l'orizzonte 2020; gli obiettivi da perseguire in un percorso verticale che accompagneranno il bambino in tutte le fasce d'età puntano ad acquisire: • intelligenza sociale, competenze comunicative e relazionali, di cooperazione e lavoro di gruppo • pensiero adattivo, capacità di individuare soluzioni a problemi complessi • competenza cross culturale, relazionarsi in un contesto multiculturale • Imparare a riconoscere la geometria degli oggetti solidi, le qualità dei materiali, padroneggiare le fasi del processo produttivo e la post-produzione per acquisire capacità di progettazione e realizzazione autonome e innovative • mentalità computazionale, capacità di organizzare concetti astratti a partire da pochi semplici dati di base • transdisciplinarietà, comprendere e applicare un metodo idoneo a tutte le discipline • competenze di team-working, capacità di collaborazione in ambienti fisici e virtuali • orientamento e astrazione di concetti spaziali, pensiero computazionale applicato al movimento METODOLOGIA ED INNOVATIVITA' DELLA PROPOSTA Proponiamo un approccio interdisciplinare e trasversale che promuova la connessione di conoscenze e competenze differenti, la valorizzazione e lo sviluppo di abilità e facoltà logiche, creative, relazionali applicate all'apprendimento e all'uso delle nuove tecnologie. Il percorso vuole applicare approcci metodologici innovativi. La Maker education, connubio di sensorialità ed esperienza mette in pratica il concetto di learning by doing e riesce a focalizzare chiaramente la nostra pedagogia del fare. Il bambino "non impara" ma costruisce ed elabora cultura attraverso la propria esperienza. Tramite il project based learning superiamo i limiti della lezione frontale stimolando il coinvolgimento e una disposizione attiva e cooperativa	equipollente
--	--	--------------

		nella definizione dinamica e flessibile di obiettivi formativi e delle metodologie, con il lavoro in team, al contempo, implementiamo le capacità organizzative, cross-culturali e di condivisione dei bambini. Utilizzando supporti didattici innovativi: kit di gioco, stampante 3D, contenuti multimediali, strumenti di lavoro dove sperimentare quanto appreso, l'alunno sviluppa una mentalità computazionale e risulta agevolato nel miglioramento delle competenze in ambito Stem, con particolare attenzione al coding, alla meccanica, alla robotica e al disegno e alla modellazione 3d. DESTINATARI Ciascun modulo si rivolge a un gruppo classe di 20 alunne ed alunni, distribuiti in maschi e femmine in quote che non eccedano il rapporto di 60/40 %. La selezione dei partecipanti, di età compresa tra 8 e 11 anni, avviene attraverso criteri multifattoriali, in grado di rispondere alle esigenze formative ed educative peculiari dell'istituto e del territorio. Tali criteri possono rispondere a esigenze diverse tra cui: • Rafforzamento dell'offerta educativa e formativa • Contrasto alla dispersione scolastica • Integrazione e inclusione delle differenze di sesso, nazionalità, estrazione sociale • Miglioramento del rapporto tra i soggetti coinvolti nelle comunità di apprendimento (alunni e gruppo classe, docenti, genitori, personale scolastico, operatori, enti e soggetti del territorio) • Supporto agli svantaggi educativi e formativi degli alunni • Rafforzamento e valorizzazione delle attitudini personali, delle opportunità formative e dell'autonomia nel percorso di crescita e di formazione individuale, con attenzione all'orizzonte lavorativo alla formazione civica e sociale FASI REALIZZATIVE Nella prima fase gli alunni approcceranno al tema della fabbricazione digitale attraverso contenuti multimediali (slide, video, animazioni) che stimoleranno la loro curiosità e apriranno i loro occhi sul mondo della modellazione, prototipazione e stampa 3D osservando come funziona una macchina, ed esplorandone le potenzialità da un punto di vista sensibile alle attitudini della loro età. Successivamente, attraverso attività che integrano il disegno, la modellazione manuale (utilizzando kit di plastilina e formine, e penne ad estrusione 3Doodler) essi sperimenteranno direttamente, attraverso il gioco, la creatività e la manualità, i problemi relativi alla scomposizione dei solidi e al passaggio tra 2D e 3D. Inoltre,	
--	--	---	--

		lavorando in gruppo, e utilizzando le attrezzature del laboratorio di informatica o dell'Atelier creativo (tablet, pc, Lim, stampante 3D), gli alunni realizzeranno dei semplici modelli in 3D di personaggi ed oggetti (usando applicazioni come TinkerCad e Doodle3D) per raccontare una storia o esprimere un concetto simbolico a partire da disegni in 2D e da uno storytelling analogico. Infine osserveranno guidati la realizzazione degli oggetti attraverso la stampa. BENI E ATTREZZATURE Utilizzo di strumenti di fabbricazione digitale con l'approccio di learning by doing (imparare facendo). Attività di tinkering per esplorazione e sperimentazione delle idee nate dalla condivisione dell'obiettivo del progetto. Elementi di prototipazione rapida sia manuali (con materiali di riuso) sia con strumenti digitali (piattaforme open per la prototipazione rapida). Attraverso i software TinkerCad e Doodle3D, l'utilizzo di Tablet, Lim e stampante 3D Vinci Minimizer o ShareBot Kiwi, si permetterà loro di realizzare un percorso di progettazione che parte dal disegno bidimensionale, per giungere, attraverso l'utilizzo tali software adatti al disegno tridimensionale alla modellazione 3D di oggetti. 3Doodler consente quindi di scrivere in modo tridimensionale e non richiede nessun software o collegamento ad un computer per il suo funzionamento. SOSTENIBILITA', REPLICABILITA' DEL MODULO Le competenze e gli strumenti acquisiti nell'ambito della comunità di apprendimento rimangono patrimonio della stessa. Ciò favorisce la possibilità di replicare le attività svolte sviluppando nuove collaborazioni, nuovi orizzonti didattici, nuovi obiettivi formativi, coerenti col piano dell'offerta formativa della scuola, e di favorire così uno sviluppo verticale dell'offerta formativa che coinvolga i diversi cicli d'istruzione, e uno sviluppo trasversale del network dei soggetti territoriali coinvolti e nell'attivazione delle comunità di apprendimento, che permette l'inserimento della scuola in un circuito più vasto di collaborazione, con l'opportunità di trovare nuovi partner. Inoltre il patrimonio di competenze e strumenti può essere implementato allo scopo di dotare i plessi scolastici di strutture permanenti in cui proseguire lo sviluppo di nuovi obiettivi didattici e formativi, come la creazione degli atelier creativi e l'implementazione dei laboratori di informatica e scienze.	
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: imparare il futuro, giocando 1	30	Il percorso didattico utilizza tecnologie che permetterà la semplice programmazione di un robot educativo. Questa tipologia di robot prevede una programmazione che può essere svolta in modalità 'semplificata' ed in modalità 'programmata'. Le attività ludiche sono sviluppate sia nella forma condivisa e laboratoriale del gioco tradizionale, sia come introduzione agli smart toys, strumenti capaci di agevolare l'acquisizione di tali competenze e soft skills. Il tipo di approccio ludico-pedagogico si basa sulla motivazione determinata dal rapporto privilegiato che si	Laurea magistrale di settore Laurea magistrale a ciclo unico di settore Laurea specialistica di settore in ingegneria

	stabilisce fra l'allievo e il suo prodotto, una possibile soluzione al problema generale dell'apprendimento relativo alla contestualizzazione delle conoscenze. L'avvento delle nuove tecnologie, dispositivi touch in primis, negli ultimi anni, ha rivoluzionato il mondo della didattica. Smartphone, tablet e compagnia hanno reso obsoleti lavagna e gesso, e la scuola ha dovuto adeguarsi con strumenti più al passo con i tempi come le lavagne elettroniche. Personalizzare e rendere più efficaci i percorsi di educazione formale ed informale, utilizzando i giocattoli digitali come tools. OBIETTIVI SPECIFICI Il modulo da noi proposto risponde alle competenze da implementare per l'orizzonte 2020; gli obiettivi da perseguire in un percorso verticale che accompagneranno il bambino in tutte le fasce d'età puntano ad acquisire: • intelligenza sociale, competenze comunicative e relazionali, di cooperazione e lavoro di gruppo • pensiero adattivo, capacità di individuare soluzioni a problemi complessi • competenza cross culturale, relazionarsi in un contesto multiculturale • mentalità computazionale, capacità di organizzare concetti astratti a partire da pochi semplici dati di base • transdisciplinarietà, comprendere e applicare un metodo idoneo a tutte le discipline METODOLOGIA ED INNOVATIVITA' DELLA PROPOSTA Attraverso il gioco, il lavoro di gruppo, la sperimentazione pratica, manuale, e il supporto di strumenti didattici innovativi è possibile costruire comunità di apprendimento i cui obiettivi formativi si rapportano in modo dinamico a esigenze, attitudini e potenzialità dei singoli e del gruppo nel suo insieme. Nelle fasi di progettazione e realizzazione molta attenzione verrà posta rispetto agli assi metodologici: • Creare comunità di apprendimento innovative basate sul networking e sull'integrazione di approcci didattici differenti (formale, non formale e informale), coinvolgendo alunni, docenti, famiglie e territorio nelle diverse fasi di realizzazione delle attività • Sperimentare tecnologie di apprendimento innovative (esperienze formative learning by doing e hands-on; apprendimento circolare, cooperativo e peer teaching) attraverso la valorizzazione delle attitudini individuali e relazionali • Sviluppare approcci di project based learning stimolando il coinvolgimento e una disposizione attiva e cooperativa nella definizione dinamica e flessibile di obiettivi formativi e metodologie all'interno della comunità di	informatica o equipollente
--	---	----------------------------

	apprendimento, superando i limiti della lezione frontale e della programmazione curriculare • Proporre un approccio interdisciplinare e trasversale che promuova la connessione di conoscenze e competenze differenti, la valorizzazione e lo sviluppo di abilità e facoltà logiche, creative, relazionali applicate all'apprendimento e all'uso delle nuove tecnologie DESTINATARI Ciascun modulo si rivolge a un gruppo classe di 18 alunne ed alunni, distribuiti in maschi e femmine in quote che non eccedano il rapporto di 60/40 %. La selezione dei partecipanti, di età compresa tra 8 e 11 anni, avviene attraverso criteri multifattoriali, concordati con la scuola, in grado di rispondere alle esigenze formative ed educative peculiari dell'istituto e del territorio. Tali criteri possono rispondere a esigenze diverse tra cui: • Supporto agli svantaggi educativi e formativi degli alunni • Contrasto alla dispersione scolastica • intelligenza sociale, competenze comunicative e relazionali, di cooperazione e lavoro di gruppo • mentalità computazionale, capacità di organizzare concetti astratti a partire da pochi semplici dati di base FASI REALIZZATIVE Dieci lezioni in cui impareremo cosa vuol dire, con i linguaggi complessi a cui sono esposti i bambini, reinterpretare i valori della pedagogia montessoriana e di quella del gioco alla luce delle nuove esigenze di apprendimento. La prima parte mira a rendere gli alunni più consapevoli rispetto ad alcune tematiche connesse alle competenze digitali e alla personalizzazione delle attività didattiche attraverso l'uso delle nuove tecnologie e l'utilizzo di nuovi approcci come lo storytelling visuale, la gamification, l'internet of toys, il design thinking for educators e il coding. La seconda parte (15 ore) prevede la sperimentazione delle competenze fondamentali acquisite nel gioco analogico e con gli smart toys, utilizzando strumenti e piattaforme digitali per l'apprendimento delle basi del coding attraverso interfaccia (code.org e Scratch) e applicazioni-gioco su tablet (es. Sparkplus). Gli alunni giocheranno e impareranno i fondamenti del coding con semplici esercizi su tablet, pc e lim, applicando i concetti spaziali, le operazioni aritmetiche e le successioni algoritmiche, nonché semplici operatori logici, alla programmazione di semplici scenari, animazioni e giochi. BENI E ATTREZZATURE	
--	---	--

		Utilizzeremo alcuni degli smart toys più esemplificativi per la nostra didattica tra i quali Osmo, un esclusivo accessorio per la didattica che permette di trasformare l'iPad in un gioco interattivo. Dash and Dot, robot programmabile attraverso applicazioni mobile con interfaccia drag'n'drop. Mbot, un kit che introduce i bambini al mondo della programmazione grafica, dell'elettronica e della robotica. Utilizzando i giocattoli digitali come tools, la divertente esperienza di apprendimento aiuta concretamente ad approcciare alle discipline STEM. Inoltre verranno utilizzati applicazioni e piattaforme come code.org e Scratch, attraverso PC e mini-tablet. SOSTENIBILITA', REPLICABILITA' DEL MODULO Le competenze e gli strumenti acquisiti nell'ambito della comunità di apprendimento rimangono patrimonio della stessa. Ciò favorisce la possibilità di replicare le attività svolte sviluppando nuove collaborazioni, nuovi orizzonti didattici, nuovi obiettivi formativi, coerenti col piano dell'offerta formativa della scuola, e di favorire così uno sviluppo verticale dell'offerta formativa che coinvolga i diversi cicli d'istruzione, e uno sviluppo trasversale del network dei soggetti territoriali coinvolti e nell'attivazione delle comunità di apprendimento, che permette l'inserimento della scuola in un circuito più vasto di collaborazione, con l'opportunità di trovare nuovi partner. Inoltre il patrimonio di competenze e strumenti può essere implementato allo scopo di dotare i plessi scolastici di strutture permanenti in cui proseguire lo sviluppo di nuovi obiettivi didattici e formativi, come la creazione degli atelier creativi e l'implementazione dei laboratori di informatica e scienze.	
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: Smart Toys to smarter Kids	30	DESCRIZIONE Attraverso il gioco e l'esperienza diretta stimoliamo l'apprendimento dei nuovi linguaggi digitali, il pensiero creativo, la capacità di definire i processi complessi, il problem solving e le soft skills nei bambini. Insegniamo le competenze digitali in maniera creativa, intuitiva e stimolante. Dieci incontri in cui impareremo cosa vuol dire, con i linguaggi complessi a cui sono esposti i giovani, reinterpretare i valori della pedagogia montessoriana, in chiave 2.0, e di quella del gioco alla luce delle nuove esigenze di apprendimento. Le attività sono pensate per fornire agli studenti le competenze informatiche di base e per arricchirle con competenze relative alla progettazione e all'effettiva produzione di prototipi 3D, acquisite tramite un'esperienza in un laboratorio ludico-didattico di stampa 3D, Utilizzeremo alcune delle applicazioni più esemplificative per la didattica, tra le quali 123 Design, per disegnare attività che sappiano adattarsi al meglio alle esigenze didattiche di ciascun gruppo classe. Personalizzare e rendere più efficaci i percorsi di educazione formale ed informale, utilizzando i software di modellazione e le	Laurea magistrale di settore Laurea magistrale a ciclo unico di settore Laurea specialistica di settore In ingegneria informatica

	stampanti 3d come tools. Le attività sono finalizzate tra l'altro ad allenare gli studenti al problem-solving in team ed a superare tutte le fasi che portano alla effettiva realizzazione dell'oggetto progettato, abituarli a vedere nella tecnologia uno strumento utile per velocizzare il processo di progettazione e di sperimentazione pratica e a sviluppare la capacità di integrare dimensione fisica e virtuale in tutte le fasi del processo. OBIETTIVI SPECIFICI Il modulo da noi proposto risponde alle competenze da implementare per l'orizzonte 2020; gli obiettivi da perseguire in un percorso verticale che accompagneranno il bambino in tutte le fasce d'età puntano ad acquisire: • intelligenza sociale, competenze comunicative e relazionali, di cooperazione e lavoro di gruppo • pensiero adattivo, capacità di individuare soluzioni a problemi complessi • Imparare a riconoscere la geometria degli oggetti solidi, le qualità dei materiali, padroneggiare le fasi del processo produttivo e la post-produzione per acquisire capacità di progettazione e realizzazione autonome e innovative • mentalità computazionale, capacità di organizzare concetti astratti a partire da pochi semplici dati di base • transdisciplinarietà, comprendere e applicare un metodo idoneo a tutte le discipline • competenze di team-working, capacità di collaborazione in ambienti fisici e virtuali • orientamento e astrazione di concetti spaziali, pensiero computazionale applicato al movimento CONTESTO DI RIFERIMENTO La dispersione scolastica, così come la precarietà e l'incertezza del futuro sono problematiche presenti in tutto il territorio nazionale, ma, tra le Regioni ad Obiettivo Convergenza la Campania e Napoli in particolare rappresentano uno snodo di grossa criticità. Le iniziative di sostegno alla formazione educativa e didattica sono pochissime, gestite da privati o dalle parrocchie e spesso troppo costose o inadeguate rispetto ai bisogni. La sfida è ri-motivare questi ragazzi ad apprendere per favorirne l'inclusione sociale. Questa indicazione viene dall'UE, e in particolare dal rapporto della rete Eurydice, Developing Key Competences at School in Europe: Challenges and Opportunities for Policy, uscito in concomitanza della nuova strategia europea "Ripensare l'istruzione". Azioni prioritarie di intervento: contrastare lo scarso rendimento degli studenti nella lettura; sviluppare e promuovere le competenze STEAM; attuare ulteriori e più efficaci iniziative per acquisire competenze trasversali come quelle digitali, lo	
--	--	--

	spirito di iniziativa e di imprenditorialità e l'educazione civica. Questo contesto non è, però, privo di attori che operano in controtendenza. Molte associazioni, in primis quelle che già operano in rete con la Scuola, lavorano da tempo in sinergia a costruire per e con i ragazzi del territorio iniziative ed attività che contribuiscono alla loro crescita sia per ciò che riguarda l'apprendimento didattico che proponendo esperienze partecipative con momenti di incontro, scambio, conoscenza, condivisione e dialogo COINVOLGIMENTO DEL TERRITORIO IN TERMINI DI PARTENARIATO E COLLABORAZIONI Il modulo proposto vede prioritario sia all'interno delle metodologie con le quali si svolge che negli obiettivi che intende perseguire, il coinvolgimento del territorio e la costruzione di rete e networking. La creazione di una comunità di apprendimento vede al suo interno la fondamentale presenza di soggetti interni ed esterni all'organico scolastico come ad esempio alunni, docenti, familiari e territorio. L'iter di formazione della proposta extracurriculare si sostanzia proprio nella costruzione di una rete di partenariato con associazioni, start up e scuole in grado di veicolare approcci innovativi, sia relativamente alla didattica che nell'individuazione di nuovi strumenti tecnologici per diffondere il modello della fab city, nuovi orizzonti lavorativi e impatti sostenibili di produzione di valore all'interno delle scuole e della città. La sfida è ri-motivare questi ragazzi ad apprendere per favorirne l'inclusione sociale. Il coinvolgimento degli svariati soggetti attivi sul territorio, a partire da quelli già in rete e la dotazione all'interno dei plessi scolastici degli strumenti necessari a tali produzioni sono tutti elementi chiave per la continua costruzione di valore nel tempo. METODOLOGIA ED DELLA PROPOSTA Sperimentiamo in modalità pilota un percorso formativo innovativo per contenuti, metodologia, tecnologie usate e potenziale impatto sul tessuto socio economico. Partiamo dalla costruzione di una comunità di apprendimento innovativa che sappia a partire dal networking e dall'utilizzo di differenti approcci costruire reti tra i soggetti che animano le scuole e i territori e determinare positive ricadute per gli stessi nell'ottica della fab city. Il metodo hands on e learning by doing pone direttamente i ragazzi nella condizione di fare e sperimentare le competenze acquisite, continue sfide e obiettivi stimolano la curiosità e la creatività dell'alunno che non solo esplora e consolida le sue attitudini nell'ambito delle materie stem ma sviluppa ,grazie alla transdisciplinarietà' delle lezioni ,competenze e conoscenze differenti, una mentalità computazionale applicabile in tutti i contesti di apprendimento e non. Project based learning, didattica circolare, peer teaching, lavoro in team fisico e virtuale sono alcune delle nostre	
--	--	--

	parole d'ordine che instaurano rapporti di condivisione e collaborazione tra i partecipanti implementando le capacità organizzative e cross-culturali. Utilizziamo supporti didattici innovativi: kit di gioco, stampante 3D, il software 123 design, strumenti di lavoro dove sperimentare quanto appreso in ambito Stem, con particolare attenzione al coding, alla meccanica, alla robotica e al disegno, produzione, post-produzione e modellazione 3d. INCLUSIVITA' Si intende inoltre adottare la metodologia del Peer tutoring nello svolgimento delle attività didattiche con le tecnologie in classe: alcuni alunni svolgeranno la funzione di facilitatori dell'apprendimento a favore di altri studenti coetanei e di età inferiore. Si ritiene infatti che questo approccio possa stimolare negli studenti la creazione di relazioni sociali positive dentro l'ambiente scuola, agendo così da fattore protettivo per il rischio di assenteismo e abbandono scolastico e contro il bullismo. Le attività saranno progettate e realizzate in linea con l'approccio dell'Inclusive education: l'inclusione di studenti con disabilità, BES o variamente svantaggiati. Si realizza attraverso esperienze collaborative in cui gli studenti, mentre apprendono e sviluppano abilità, sono responsabilizzati a lavorare con e per i compagni svantaggiati. IMPATTO E SOSTENIBILITA' Durante le attività modulari, veicoliamo i concetti di sostenibilità ambientale e di produzione ecosostenibile. Il mondo dei makers ha come assunto il riuso e la combinazione di creatività, innovazione tecnologica e ecologia, dove i processi progettuali si integrano con l'autocostruzione, la fabbricazione e produzione digitale. L'ecologia urbana quindi sarà uno dei nodi essenziali sul quale verrà a strutturarsi la comunità di apprendimento allargata e la rete dei soggetti territoriali. La sostenibilità temporale è intrinsecamente espressa dall'utilizzo sia del materiale di riuso che degli innovativi e tecnologici strumenti didattici che individuano i prodotti del progetto come non obsoleti e espressione nella loro produzione delle nuove skills richieste all'interno del mercato del lavoro. DESTINATARI Ciascun modulo si rivolge a un gruppo classe di 18 alunne ed alunni, distribuiti in maschi e femmine in quote che non eccedano il rapporto di 60/40 %. La selezione dei partecipanti, di età compresa tra gli 11 e i 14 anni, avviene attraverso criteri multifattoriali, in grado di rispondere alle esigenze formative ed educative peculiari dell'istituto e del territorio. Tali criteri possono rispondere a esigenze diverse tra cui: ● Rafforzamento dell'offerta educativa e formativa	
--	---	--

	• Miglioramento del rapporto tra i soggetti coinvolti nelle comunità di apprendimento (alunni e gruppo classe, docenti, genitori, personale scolastico, operatori, enti e soggetti del territorio) • Supporto agli svantaggi educativi e formativi degli alunni • Rafforzamento e valorizzazione delle attitudini personali, delle opportunità formative e dell'autonomia nel percorso di crescita e di formazione individuale, con attenzione all'orizzonte lavorativo alla formazione civica e sociale FASI REALIZZATIVE Nella prima fase gli alunni approcceranno al tema della fabbricazione digitale attraverso contenuti multimediali (slide, video, animazioni) che stimoleranno la loro curiosità e apriranno i loro occhi sul mondo della modellazione, prototipazione e stampa 3D, per comprenderne le principali categorie (tecnologie, macchine, materiali, campi di applicazione, metodi di lavoro, work-flow, risultati e potenzialità), e quelle ad esso collegate (software open-source, fablab, makerspace). Successivamente gli alunni, lavorando in gruppo, utilizzando le attrezzature del laboratorio di informatica o dell'Atelier creativo (tablet, pc, Lim, stampante 3D) sperimenteranno un proprio workflow di ideazione, modellazione, stampa 3d e post-produzione mescolando tecnica e creatività per realizzare un prodotto costituito da uno o più oggetti che raccontino una storia o esprimano un significato per il gruppo, utilizzando semplici software per la modellazione (TinkerCad, Doodle3D, Autodesk 123D design) e per lo slicing (Cura, Sclic3r) fino alla stampa. Durante le attività gli alunni applicheranno conoscenze e competenze base di matematica (aritmetica, geometria) e disegno tecnico (proiezioni ortogonali, scala). BENI E ATTREZZATURE Utilizzo di strumenti di fabbricazione digitale con l'approccio di learning by doing (imparare facendo). Attività di tinkering per esplorazione e sperimentazione delle idee nate dalla condivisione dell'obiettivo del progetto. Elementi di prototipazione rapida sia manuali (con materiali di riuso) sia con strumenti digitali (piattaforme open per la prototipazione rapida). Attraverso il software 123D Design, la disponibilità di Tablet e PC e l'utilizzo di stampante 3D modello Ultimaker o Sharebot, si permetterà loro di realizzare un percorso di progettazione che parte dal disegno bidimensionale, per giungere, attraverso l'utilizzo tali software adatti al disegno tridimensionale alla modellazione 3D di oggetti. Doodle3D aggiunge la terza dimensione a disegni a mano, file, foto, che possono successivamente essere stampate in 3D. PROSPETTIVE DI SCALABILITA' E REPLICABILITA' DELLA STESSA NEL TEMPO E SUL TERRITORIO	
--	--	--

	L'approccio modulare consente di adattare le esigenze didattiche legate all'uso di strumenti e attrezzature alle capacità economiche del progetto, e alle capacità dei soggetti coinvolti di sviluppare collaborazioni con soggetti territoriali (poli universitari, altre scuole, associazioni, makerspace e fablab). Le competenze e gli strumenti acquisiti nell'ambito della comunità di apprendimento rimangono patrimonio della stessa. Ciò favorisce la possibilità di replicare le attività svolte sviluppando nuove collaborazioni, nuovi orizzonti didattici, nuovi obiettivi formativi, coerenti col piano dell'offerta formativa della scuola, e di favorire così uno sviluppo verticale dell'offerta formativa che coinvolga i diversi cicli d'istruzione, e uno sviluppo trasversale del network dei soggetti territoriali coinvolti e nell'attivazione delle comunità di apprendimento, che permette l'inserimento della scuola in un circuito più vasto di collaborazione, con l'opportunità di trovare nuovi partner. Inoltre il patrimonio di competenze e strumenti può essere implementato allo scopo di dotare i plessi scolastici di strutture permanenti in cui proseguire lo sviluppo di nuovi obiettivi didattici e formativi, come la creazione degli atelier creativi e l'implementazione dei laboratori di informatica e scienze. Infine, attraverso la rete dei soggetti coinvolti, gli strumenti e le competenze acquisite, e l'implementazione delle strutture scolastiche, si favorisce l'aumento della capacità da parte della scuola di organizzare nuove iniziative accedendo a relazioni e risorse attraverso altri enti pubblici e territoriali. MODALITA' DI COINVOLGIMENTO DI STUDENTESSE E DI STUDENTI E GENITORI NELLA PROGETTAZIONE DA DEFINIRE NELL'AMBITO DELLA DESCRIZIONE DEL PROGETTO La progettazione e la pianificazione dettagliata delle attività e della formazione avverranno tramite un coordinamento tra i partner coinvolti per l'organizzazione delle successive fasi progettuali. Verrà organizzata una piccola conferenza per la presentazione alla cittadinanza del progetto. Inoltre sarà creata una piattaforma online dedicata al progetto e canali social associati (Facebook, Twitter, Instagram) per il racconto puntuale di ogni fase progettuale e per la condivisione dei materiali creati durante il progetto. Gli studenti saranno parte attiva della progettazione, infatti all'inizio del progetto, saranno guidati da un team misto composto da docenti e genitori in un brain storming per stabilire le tematiche principali su cui verterà l'intero progetto. SOSTENIBILITA', REPLICABILITA' DEL MODULO L'approccio modulare consente di adattare le esigenze didattiche legate all'uso di strumenti e attrezzature alle	
--	---	--

		capacità economiche del progetto, e alle capacità dei soggetti coinvolti di sviluppare collaborazioni con soggetti territoriali (poli universitari, altre scuole, associazioni, aziende private, makerspace e fablab). Le competenze e gli strumenti acquisiti nell'ambito della comunità di apprendimento rimangono patrimonio della stessa. Ciò favorisce la possibilità di replicare le attività svolte sviluppando nuove collaborazioni, nuovi orizzonti didattici, nuovi obiettivi formativi, coerenti col piano dell'offerta formativa della scuola, e di favorire così uno sviluppo verticale dell'offerta formativa che coinvolga i diversi cicli d'istruzione, e uno sviluppo trasversale del network dei soggetti territoriali coinvolti e nell'attivazione delle comunità di apprendimento, che permette l'inserimento della scuola in un circuito più vasto di collaborazione, con l'opportunità di trovare nuovi partner Inoltre il patrimonio di competenze e strumenti può essere implementato allo scopo di dotare i plessi scolastici di strutture permanenti in cui proseguire lo sviluppo di nuovi obiettivi didattici e formativi, come la creazione degli atelier creativi e l'implementazione dei laboratori di informatica e scienze. Infine, attraverso la rete dei soggetti coinvolti, gli strumenti e le competenze acquisite, e l'implementazione delle strutture scolastiche, si favorisce l'aumento della capacità da parte della scuola di organizzare nuove iniziative (fiere ed eventi, seminari, laboratori, nuovi progetti didattici e formativi) accedendo a relazioni e risorse attraverso altri enti pubblici e territoriali.	
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: Imparare il futuro, giocando 2	30	DESCRIZIONE La sfida consiste nell'individuare uno strumento e delle metodologie che risultino interessanti, utili ed efficaci non soltanto per gli studenti, ma anche e soprattutto per i docenti. Uno strumento che unisca studenti e docenti nella riconversione della scuola in un nuovo ambiente stimolante ed innovativo. La necessità di lavorare con ragazzi 'nativi digitali' ci mette di fronte ad una sfida: utilizzare le tecnologie, ed in particolare le tecnologie robotiche, per stimolare negli alunni una maggiore motivazione all'apprendimento e offre un valido supporto per il passaggio dall'astratto al concreto (e viceversa) e per lo sviluppo di nuove competenze cognitive. Lo scopo di questo progetto è proprio quello di utilizzare computer e/o tablet mediante linguaggi semplici e basati su azioni, come Blockly o Scratch, ed insegnare ai nostri allievi le basi della logica mediante un approccio ludico ma che permette all'allievo di pensare, sperimentare ed imparare senza l'assillo del risultato. Questo percorso permetterà di sviluppare competenze nelle materie STEM (Science, Technology, Engineering, Maths) e si terrà conto di coinvolgere quanto più gli studenti di sesso femminile che spesso sono poco motivati nei confronti di questo tipo di discipline. Utilizzeremo alcuni	Laurea magistrale di settore Laurea magistrale a ciclo unico di settore Laurea specialistica di settore in ingegneria informatica o equipollente

	degli smart toys più esemplificativi per la didattica , tra i quali Ozobot, Lego Education WeDo e Sparkplus per disegnare attività che sappiano adattarsi al meglio alle esigenze didattiche di ciascun gruppo classe. OBIETTIVI SPECIFICI Il modulo da noi proposto risponde alle competenze da implementare per l'orizzonte 2020; gli obiettivi da perseguire in un percorso verticale che accompagneranno il bambino in tutte le fasce d'età puntano ad acquisire: • pensiero adattivo, capacità di individuare soluzioni a problemi complessi • competenza cross culturale, relazionarsi in un contesto multiculturale • transdisciplinarietà, comprendere e applicare un metodo idoneo a tutte le discipline • competenze di team-working, capacità di collaborazione in ambienti fisici e virtuali • orientamento e astrazione di concetti spaziali, pensiero computazionale applicato al movimento METODOLOGIA ED INNOVATIVITA' DELLA PROPOSTA L'approccio interdisciplinare e trasversale promuove la connessione di conoscenze e competenze differenti, la valorizzazione e lo sviluppo di abilità e facoltà logiche, creative, relazionali applicate all'apprendimento e all'uso delle nuove tecnologie. Principio ispiratore del nostro approccio è la continua ricerca e sperimentazione di innovative tecnologie di apprendimento: - Il project based learning, la didattica circolare, cooperativa e di insegnamento tra pari trasmette ai ragazzi l'importanza della condivisione e della collaborazione. - Le attività laboratoriali incentrate sul learning by doing e il metodo hands on sviluppano la curiosità, le attitudini individuali e relazionali dei partecipanti. - Il lavoro in team fisico e virtuale aiuta nell'implementazione delle capacità organizzative, cross-culturali, di leadership, negoziazione e gestione dei conflitti. L'utilizzo di supporti didattici innovativi digitali, dove sperimentare quanto appreso, agevola nell'alunno lo sviluppo di una mentalità computazionale e facilita il miglioramento delle competenze in ambito Stem, con particolare attenzione al coding, alla meccanica e alla robotica. Tutto ciò è implementato dalla formazione di una comunità di apprendimento innovativa basata sul networking e l'integrazione di approcci didattici differenti (formale, non formale e informale), che vede il coinvolgimento di alunni, docenti, famiglie e territorio nelle diverse fasi di realizzazione delle attività.	
--	---	--

	DESTINATARI Ciascun modulo si rivolge a un gruppo classe di 18 alunne ed alunni, distribuiti in maschi e femmine in quote che non eccedano il rapporto di 60/40 %. La selezione dei partecipanti, di età compresa tra gli 11 e i 14 anni, avviene attraverso criteri multifattoriali, in grado di rispondere alle esigenze formative ed educative peculiari dell'istituto e del territorio. Tali criteri possono rispondere a esigenze diverse tra cui: • Integrazione e inclusione delle differenze di sesso, nazionalità, estrazione sociale • Miglioramento del rapporto tra i soggetti coinvolti nelle comunità di apprendimento (alunni e gruppo classe, docenti, genitori, personale scolastico, operatori, enti e soggetti del territorio) • Supporto agli svantaggi educativi e formativi degli alunni • Rafforzamento e valorizzazione delle attitudini personali, delle opportunità formative e dell'autonomia nel percorso di crescita e di formazione individuale, con attenzione all'orizzonte lavorativo alla formazione civica e sociale FASI REALIZZATIVE Le lezioni sono strutturate in maniera tale da permettere a ciascun studente o a gruppi di studenti di poter analizzare i problemi e le sfide alle quali vengono di volta in volta sottoposti e di utilizzare gli strumenti opportuni per seguire le varie fasi della programmazione. Gli alunni potranno imparare a programmare giocando e utilizzando linguaggi e strumenti adeguati alla loro età. Le attività proposte in ogni laboratorio di coding dovranno, a prescindere dall'età e dallo strumento ritenuto idoneo, guidare l'alunno nello sviluppo del pensiero computazionale e nella consapevolezza della sua applicazione. L'alunno impara a pensare come un programmatore informatico che scompone un problema complesso in diverse parti, più semplici da risolvere. La risoluzione di ogni parte contribuisce alla soluzione del problema complesso. Impara inoltre a rispettare le regole di funzionamento del computer (o comunque dell'entità a cui vuole far compiere un'azione) e ad essere molto preciso e specifico nell'impartire le istruzioni, nel giusto ordine. I ragazzi saranno guidati a riflettere sui passi che compiono e sulle regole che utilizzano mentre programmano in un determinato contesto, per far raggiungere loro la consapevolezza del metodo che stanno acquisendo. BENI E ATTREZZATURE Utilizzeremo alcuni degli smart toys più esemplificativi per la nostra didattica tra i quali Ozobot è un robottino in grado	
--	---	--

	di muoversi su superfici fisiche e digitali seguendo percorsi colorati; utilizzando i giocattoli digitali come tools, la divertente esperienza di apprendimento aiuta concretamente ad approcciare alle discipline STEM. Lego Education WeDo si basa su un approccio didattico che coinvolge attivamente gli studenti nel loro processo di apprendimento e promuove pensiero creativo, lavoro di gruppo e problem solving. Sparkplus progettato per stimolare la curiosità, la creatività, l'inventiva, favorendo anche le relazioni fra ragazzi e fra questi e gli adulti. Inoltre verranno utilizzate applicazioni come Strawbees e Littlebits e piattaforme come Code.org e Scratch, attraverso PC e mini-tablet. SOSTENIBILITA', REPLICABILITA' DEL MODULO L'approccio modulare consente di adattare le esigenze didattiche legate all'uso di strumenti e attrezzature alle capacità economiche del progetto, e alle capacità dei soggetti coinvolti di sviluppare collaborazioni con soggetti territoriali (poli universitari, altre scuole, associazioni, aziende private, makerspace e fablab). L'esperienza di lavoro mira a implementare l'autonomia, la fiducia in sé stessi come individui e come parte di un sistema di relazioni, attraverso il gioco, la sperimentazione diretta, il lavoro di gruppo e la cooperazione nella definizione degli obiettivi formativi, allo scopo di inquadrare l'esperienza educativa e formativa come processo di crescita complessiva, fornendo strumenti per un approccio attivo, consapevole, creativo all'utilizzo delle nuove tecnologie destinate a cambiare nel prossimo futuro il mondo del lavoro, della produzione, della ricerca scientifica, dell'educazione scolastica ed extra scolastica e la vita sociale nel suo complesso. Tale azione, poiché è ritenuta di importanza strategica per tutto il territorio, dovrà necessariamente coinvolgere altri attori territoriali e nazionali (amministrazioni locali, Ufficio scolastico regionale, Università, Fondazioni etc.) che avranno il compito di sostenere le scuole in questo processo di miglioramento ed innovazione.	
--	--	--

Art. 2 - Compiti esperto

La funzione professionale richiesta prevede lo svolgimento delle seguenti attività:

- Sviluppare il progetto didattico inerente il modulo;
- Partecipare alle riunioni periodiche di carattere organizzativo pianificate dal Dirigente Scolastico;
- Consegnare la programmazione didattica - formativa inerente il modulo da realizzare;
- Effettuare le lezioni teoriche e/o pratiche nei giorni, nelle ore e nelle sedi definiti dal calendario del Piano Integrato;
- Elaborare e fornire ai corsisti materiali sugli argomenti trattati;
- Predisporre le verifiche previste e la valutazione periodica del percorso formativo;
- Consegnare, a conclusione dell'incarico, il programma svolto, le verifiche effettuate e una relazione finale sull'attività.

Dovrà, inoltre:

- *accedere con la sua password al sito dedicato;*
- *entrare nella Struttura del Corso di sua competenza;*
- *definire ed inserire:*

- a) competenze specifiche (obiettivi operativi);
- b) fasi del progetto (Test di ingresso, didattica, verifica);
- c) metodologie, strumenti, luoghi;

Al termine, “validerà” la struttura, abilitando così la gestione.

Art. 3 - Requisiti di ammissione e griglia valutazione

La selezione dell’esperto avverrà secondo le seguenti tabelle di valutazione:

TITOLI CULTURALI	Criteri attribuzione punteggio	Punteggio massimo
Laurea magistrale di settore	Fino a 100/110	5
Laurea magistrale a ciclo unico di settore	Da 101 a 105/110	10
Laurea specialistica di settore	Da 106 a 110/110	15
(si valuta un solo titolo)	+ Lode	3
Corso di specializzazione post-laurea, corso perfezionamento e/o formazione/aggiornamento biennale, Master (ore 1500), Dottorato di ricerca, seconda laurea	Punti 3 cadauno	9
Competenze Informatiche: (patente ECDL, Eipass, IC3, etc.) e corsi d’informatica della durata di almeno 100 ore	Punti 1 cadauno	2
Certificazioni linguistiche di livello almeno B1	Punti 1	1

TITOLI DI SERVIZIO	Criteri attribuzione punteggio	Punteggio massimo
Esperienza in qualità di esperto, docente o attività di formatore attinente il progetto in corsi della durata di almeno 20 ore	Punti 1 per ogni esperienza	8
Esperienza lavorativa nel settore attinente	Punti 1 per ogni anno di servizio	12

PROPOSTA PROGETTUALE	Criteri attribuzione punteggio	Punteggio massimo
Indicare come si intende articolare l’intervento: obiettivi, contenuti, metodologie, risultati attesi, modalità di valutazione.	Originalità della proposta progettuale	4
	Uso di metodologie innovative nella didattica	4
	Caratterizzazione metacognitiva della proposta progettuale	4
	Valenza pedagogica del progetto	4
	Replicabilità del progetto	4

Art. 4. Periodo di svolgimento delle attività ed assegnazione dell’incarico

I moduli verranno svolti, presumibilmente, **a partire dal 8 aprile 2019**, e dovranno essere completati **entro il 7 giugno 2019**. La partecipazione alla selezione comporta l’accettazione, da parte del candidato, ad assicurare la propria disponibilità in tale periodo.

L’assegnazione degli incarichi avverrà, per singoli moduli in relazione ai curriculum degli inclusi.

Art. 5 - Modalità e termini di partecipazione

L’istanza di partecipazione, **redatta ESCLUSIVAMENTE sugli appositi modelli (All. 1 - istanza di partecipazione; All. 2 - scheda di autovalutazione)** reperibili sul sito web dell’Istituto all’indirizzo **www.istitutocomprensivodesica.gov.it**, firmata in calce e con

allegati il curriculum vitae in formato europeo, lo sviluppo del progetto didattico inerente il modulo e la fotocopia di un documento di riconoscimento, **pena l'esclusione**, deve essere consegnata a mano presso la segreteria dell'istituto oppure tramite posta elettronica certificata (PEC) all'indirizzo NAIC87400E@pec.istruzione.it.

La domanda dovrà pervenire **entro e non oltre le ore 12.00 del giorno 19/03/2019**.

Sul plico contenente la domanda e la relativa documentazione o sull'oggetto della email dovrà essere indicato il mittente e la dicitura **"ISTANZA SELEZIONE ESPERTO - Progetto PON/FSE "Pensiero logico e computazionale e della creatività digitale e delle competenze di "cittadinanza digitale" - Titolo "Tinkering Lab".**

Non saranno prese in considerazione domande incomplete o pervenute oltre la data di scadenza del bando, anche se i motivi del ritardo sono imputabili a disguidi postali o a errato invio e/o ricezione della email.

Non saranno esaminate domande pervenute tramite modulistica DIVERSA da quella allegata al bando.

La domanda di partecipazione alla selezione deve contenere

- I dati anagrafici
- L'indicazione dei recapiti telefonici e di una casella e-mail personale valida e funzionante per il recapito delle credenziali per l'accesso alla piattaforma e delle comunicazioni di servizio
- La descrizione del titolo di studio
- La descrizione dei titoli posseduti in riferimento alla tabella di valutazione

E deve essere corredata da:

- Curriculum vitae, secondo il modello europeo sul quale siano riportati dettagliatamente e per sezione i titoli previsti nella Griglia Valutazione Titoli e le professionalità specifiche richieste, evidenziate in grassetto;
- Dichiarazione di veridicità delle dichiarazioni rese;
- Dichiarazione conoscenza e uso della piattaforma on line "Gestione Programmazione Unitaria - GPU";
- Dichiarazione di insussistenza di incompatibilità;
- Sviluppo del progetto didattico inerente il modulo.

Sul modello, i candidati dovranno dichiarare, **a pena di esclusione**, di conoscere e di accettare le seguenti condizioni:

- Partecipare, su esplicito invito del Dirigente, alle riunioni di organizzazione del lavoro per fornire e/o ricevere informazioni utili ad ottimizzare lo svolgimento delle attività;
- Concorrere alla definizione della programmazione didattica delle attività ed alla definizione dei test di valutazione della stessa;
- Concorrere alla scelta del materiale didattico o predisporre apposite dispense di supporto all'attività didattica;
- Concorrere, nella misura prevista dagli appositi regolamenti, alla registrazione delle informazioni riguardanti le attività svolte in aula e la valutazione delle stesse sulla piattaforma ministeriale per la gestione dei progetti;
- Svolgere le attività didattiche nei Plessi dell'Istituto;
- Redigere e consegnare, a fine attività, su apposito modello, la relazione sul lavoro svolto.

Non sono ammessi curriculum scritti a mano.

Si procederà a valutazione anche in presenza di una sola domanda ritenuta valida per il Modulo richiesto.

Art. 6. Valutazione comparativa e pubblicazione della graduatoria

La valutazione comparativa sarà effettuata dalla commissione nominata dal Dirigente scolastico.

La valutazione verrà effettuata tenendo unicamente conto di quanto dichiarato nel curriculum vitae in formato europeo e nel modello di autovalutazione (All. 2).

Saranno valutati esclusivamente i titoli acquisiti, le esperienze professionali e i servizi già effettuati alla data di scadenza del presente Avviso e l'attinenza dei titoli dichiarati a quelli richiesti deve essere esplicita e diretta.

Gli esiti della valutazione saranno pubblicati sul sito web della Scuola **www.istitutocomprensivodesica.gov.it**, nell'apposita sez. di "Pubblicità Legale - Albo on-line".

La pubblicazione ha valore di notifica agli interessati che, nel caso ne ravvisino gli estremi, potranno produrre reclamo entro gg. 15 dalla pubblicazione. Trascorso tale termine, la graduatoria diventerà definitiva.

In caso di reclamo il Dirigente Scolastico esaminerà le istanze ed, eventualmente, apporterà le modifiche in fase di pubblicazione della graduatoria definitiva.

La graduatoria provvisoria sarà pubblicata sul sito web della Scuola www.istitutocomprensivodesica.gov.it, nell'apposita sez. di "Pubblicità Legale - Albo online".

L'aspirante dovrà **assicurare la propria disponibilità per l'intera durata dei Moduli**.

In caso di rinuncia alla nomina, **da presentarsi entro due giorni** dalla comunicazione di avvenuta aggiudicazione del bando, si procederà alla surroga.

In caso di parità di punteggio, si adotterà il criterio:

- **Candidato più giovane**
- **Sorteggio**

Art. 7. Incarichi e compensi

Gli incarichi definiranno il numero degli interventi in aula (per gli esperti), la sede, gli orari, le scadenze relative alla predisposizione dei materiali di supporto alla formazione ed il compenso. Per lo svolgimento degli incarichi conferiti, è stabilito un compenso orario lordo omnicomprendente di € 70,00 (IRAP, IRPEF ...).

L'attribuzione avverrà attraverso stipula di contratto con l'esperto prescelto.

Il trattamento economico previsto dal Piano Finanziario autorizzato sarà corrisposto a conclusione del progetto previo espletamento da parte dell'incaricato di tutti gli obblighi specificati dal contratto di cui sopra e, comunque, solo a seguito dell'effettiva erogazione dei Fondi Comunitari, cui fa riferimento l'incarico, da parte del MIUR.

La durata del contratto sarà determinata in ore effettive di prestazione lavorativa.

Il responsabile del procedimento è il Dirigente scolastico **SOFIA MONTANO**.

Il presente bando viene pubblicato sul sito web della Scuola www.istitutocomprensivodesica.gov.it, nell'apposita sez. di "Pubblicità Legale - Albo online".

F.to digitalmente da

Il Dirigente Scolastico

Prof.ssa **SOFIA MONTANO**

Allegato 1 istanza di partecipazione**AL DIRIGENTE SCOLASTICO****del ISTITUTO COMPRENSIVO VITTORIO DE SICA****Oggetto: DOMANDA DI PARTECIPAZIONE PER LA SELEZIONE INTERNA DI ESPERTO**

“Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale “Per la scuola, competenze e ambienti per l’apprendimento” 2014-2020. Avviso pubblico **“Pensiero logico e computazionale e della creatività digitale e delle competenze di “cittadinanza digitale” - Titolo “Tinkering Lab”.**

-Progetto autorizzato con nota MIUR la nota MIUR Prot. n. AOODGEFID /28248 DEL 30/10/2018

Codice identificativo progetto	Titolo Progetto	Importo Progetto
10.2.2A -FSEPON-CA-2018-1055	Tinkering Lab	€ 24.928,00

Il/La sottoscritto/a

COGNOME

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

NOME

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

CODICE FISCALE

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

DATA DI NASCITA

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

LUOGO DI NASCITA

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

PROVINCIA

--	--	--	--

COMUNE DI RES.ZA

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

PROVINCIA

--	--	--	--

VIA/PIAZZA/CORSO

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

N.

--	--	--	--

CAP

--	--	--	--	--	--

TELEFONO

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

E-MAIL

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

SCRIVERE ANCHE E-MAIL IN STAMPATELLO

TITOLO DI STUDIO

(SPECIFICARE)

CHIEDE di essere ammesso/a alla procedura di selezione di cui all'oggetto in qualità di Esperto

E di essere inserito/a nella graduatoria di Esperto per le attività del PON FSE dal titolo "Tinkering Lab" – codice identificativo progetto 10.2.2A -FSEPON-CA-2018-1055

(specificare modulo)

A tal fine, valendosi delle disposizioni di cui all'art. 46 del DPR 28/12/2000 n. 445, consapevole delle sanzioni stabilite per le false attestazioni e mendaci dichiarazioni, previste dal Codice Penale e dalle Leggi speciali in materia e preso atto delle tematiche proposte nei percorsi formativi

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;
- essere in possesso dei requisiti essenziali previsti del presente avviso;
- aver preso visione dell'Avviso e di approvarne senza riserva ogni contenuto;
- di essere consapevole che può anche non ricevere alcun incarico/contratto;
- di possedere titoli e competenze specifiche più adeguate a trattare i percorsi formativi scelti.

Dichiarazione di insussistenza di incompatibilità

- di non trovarsi in nessuna delle condizioni di incompatibilità previste dalle Disposizioni e Istruzioni per l'attuazione delle iniziative cofinanziate dai Fondi Strutturali europei 2014/2020, in particolare di:
- di non essere parente o affine entro il quarto grado del legale rappresentante dell'Istituto e di altro personale che ha preso parte alla predisposizione del bando di reclutamento, alla comparazione dei curricula degli astanti e alla stesura delle graduatorie dei candidati.

Come previsto dall'Avviso, allega:

- **copia di un documento di identità valido;**
- **Curriculum Vitae in formato europeo con indicati i riferimenti dei titoli valutati di cui all'allegato 2 - Tabella di autovalutazione.**
- Dichiaro, inoltre:
- di conoscere e saper usare la piattaforma on line "Gestione Programmazione Unitaria - GPU"
- di conoscere e di accettare le seguenti condizioni:
 - o Partecipare, su esplicito invito del Dirigente, alle riunioni di organizzazione del lavoro per fornire e/o ricevere informazioni utili ad ottimizzare lo svolgimento delle attività;
 - o Concorrere alla definizione della programmazione didattica delle attività ed alla definizione dei test di valutazione della stessa;
 - o Concorrere alla scelta del materiale didattico o predisporre apposite dispense di supporto all'attività didattica;
 - o Concorrere, nella misura prevista dagli appositi regolamenti, alla registrazione delle informazioni riguardanti le attività svolte in aula e la valutazione delle stesse sulla piattaforma ministeriale per la gestione dei progetti;
 - o Svolgere le attività didattiche nei Plessi dell'Istituto;
 - o Redigere e consegnare, a fine attività, su apposito modello, la relazione sul lavoro svolto.

Elegge come domicilio per le comunicazioni relative alla selezione:

☐

La propria residenza

☐

altro domicilio: _____

Il/la sottoscritto/a con la presente, ai sensi degli articoli 13 e 23 del D.Lgs. 196/2003 (di seguito indicato come "Codice Privacy") e successive modificazioni ed integrazioni,

AUTORIZZA

L'Istituto **ISTITUTO COMPRENSIVO VITTORIO DE SICA** al trattamento, anche con l'ausilio di mezzi informatici e telematici, dei dati personali forniti dal sottoscritto; prende inoltre atto che, ai sensi del "Codice Privacy", 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 dall'art. 7 del "Codice Privacy" (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).

Data

Firma _____

Allegato 2 scheda di autovalutazione

Codice identificativo progetto	Titolo Progetto	Importo Progetto
10.2.2A -FSEPON-CA-2018-1055	Tinkering Lab	€ 24.928,00

Esperto

TITOLI CULTURALI	Criteri attribuzione punteggio	Punteggio massimo	A cura del candidato	A cura della Commissione
Laurea magistrale di settore Laurea magistrale a ciclo unico di settore Laurea specialistica di settore (si valuta un solo titolo)	Fino a 100/110	5		
	Da 101 a 105/110	10		
	Da 106 a 110/110	15		
	+ Lode	3		
Corso di specializzazione post-laurea, corso perfezionamento e/o formazione/aggiornamento biennale, Master (ore 1500), Dottorato di ricerca, seconda laurea	Punti 3 cadauno	9		
Certificazioni informatiche (patente ECDL, Eipass, IC3, etc.) e corsi d'informatica della durata di almeno 100 ore	Punti 1 cadauno	2		
Certificazioni linguistiche di livello almeno B1	Punti 1	1		

TITOLI DI SERVIZIO	Criteri attribuzione punteggio	Punteggio massimo	A cura del candidato	A cura della Commissione
Esperienza in qualità di esperto, docente o attività di formatore attinente il progetto in corsi della durata di almeno 20 ore	Punti 1 per ogni esperienza	8		
Esperienza lavorativa nel settore attinente	Punti 1 per ogni anno di servizio	12		

PROPOSTA PROGETTUALE	Criteri attribuzione punteggio	Punteggi o massimo	A cura del candidato	A cura della Commissione
Indicare come si intende articolare l'intervento: obiettivi, contenuti, metodologie, risultati attesi, modalità di valutazione	Originalità della proposta progettuale	4		
	Uso di metodologie innovative nella didattica	4		
	Caratterizzazione metacognitiva della	4		

	proposta progettuale			
	Valenza pedagogica del progetto	4		
	Replicabilità del progetto	4		