



UNIONE EUROPEA

FONDI STRUTTURALI EUROPEI **pon** 2014-2020



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Direzione Generale per Interventi in materia di edilizia scolastica, per la gestione dei fondi strutturali per l'istruzione e per l'innovazione digitale
Ufficio IV

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



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
ISTITUTO COMPRESIVO STATALE "U. FOSCOLO"
Via L. Settembrini, 40 – 81030 Cancello ed Arnone (CE)
Cod. Min.: Ceic818008 – C.F.: 80009710619
e-mail: ceic818008@istruzione.it
pec: ceic818008@pec.istruzione.it
www.icsugofoscolo.edu.it - Tel./fax 0823/859072



Prot. n. 1198

Cancello ed Arnone, 01/04/2019

Codice identificativo progetto: 10.2.2A-FSEPON-CA-2018-1109

CUP: C14F18000490006

Al sito web dell'Istituto
All'albo dell'Istituto
Agli atti

Oggetto: Bando di selezione per ricoprire il ruolo di figura aggiuntiva di cui all'avviso pubblico prot. n. 2669 del 03/03/2017 per lo sviluppo del pensiero logico e computazionale e della creatività digitale e delle competenze di "cittadinanza digitale", – Obiettivo Specifico 10.2 – Azione 10.2.2 sottoazione 10.2.2A "Competenze di base". Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale "Per la scuola – competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014/2020. Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE).

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

- VISTO** l'avviso pubblico prot. n. 2669 del 03/03/2017 per lo sviluppo del pensiero logico e computazionale e della creatività digitale e delle competenze di "cittadinanza digitale", – Obiettivo Specifico 10.2 – Azione 10.2.2 sottoazione 10.2.2A "Competenze di base". Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale "Per la scuola – competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014/2020. Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE);
- VISTE** le graduatorie definitive nota AOODGEFID prot. 25954 del 26.09.2018 elaborate dall'Autorità di Gestione;
- VISTA** la nota autorizzativa del MIUR prot. n. AOODGEFID 0027746 del 24.10.2018 della proposta progettuale presentata da questo Istituto nell'ambito della programmazione di cui sopra;
- VISTA** la nota autorizzativa del MIUR prot. n. AOODGEFID/28248 del 30.10.2018 del progetto presentato dal nostro Istituto, codice 10.2.2A-FSEPON-CA-2018-1109;
- VISTE** le linee guida e norme di riferimento, i complementi di programmazione ed i relativi regolamenti CE;
- VISTE** le delibere degli OO.CC;



UNIONE EUROPEA

**FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI**

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Direzione Generale per interventi in materia di edilizia
scolastica, per la gestione dei fondi strutturali per
l'istruzione e per l'innovazione digitale
Ufficio IV

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

- VISTO** che il progetto è stato assunto in bilancio nel Programma Annuale 2018 prot. n. 5919 del 07/12/2018;
- VISTO** il D. Lgs. 165/2001 e ss.mm.ii e in particolare l'art. 7 c. 6 l. b, che statuisce che "l'amministrazione deve preliminarmente accertare l'impossibilità oggettiva di utilizzare le risorse umane disponibili al suo interno.
- VISTO** il D. I. n. 129 del 28/08/2018, recante il "regolamento concernente le istruzioni generali sulla gestione amministrativo-contabile delle istituzioni scolastiche" e nello specifico l'art. 40 comma 3;
- RILEVATA** la necessità di reperire, tra il personale interno e/o esterno all'Istituto, idonee professionalità per svolgere la funzione di figura aggiuntiva in grado di realizzare le attività formative previste per ciascun modulo autorizzato e riportati di seguito:

Sottoazione	Codice identificativo progetto	Titolo Modulo
10.2.2A	10.2.2A-FSEPON-CA-2018-1109	Pensiero Computazionale junior
10.2.2A	10.2.2A-FSEPON-CA-2018-1109	Pensiero Computazionale senior
10.2.2A	10.2.2A-FSEPON-CA-2018-1109	I primi passi nel mondo digitale
10.2.2A	10.2.2A-FSEPON-CA-2018-1109	Padronanza digitale

indice il seguente:

AVVISO PUBBLICO

per garantire l'applicazione delle priorità a favore degli esperti interni nella selezione di figura aggiuntiva si segue la seguente:

TABELLA DELLE PRIORITÀ:

1. Personale interno in servizio presso l'I. C. "U. Foscolo" di Canello ed Arnone;	Destinatario di lettera di incarico
2. Personale di servizio presso altre scuole destinatario di proposta di collaborazione plurima;	Destinatario di lettera di incarico
3. Personale esterno (vedi nota prot. 34815 del 02/08/2017)	Destinatario di contratto di prestazione d'opera

Il presente avviso è finalizzato alla predisposizione di una graduatoria interna per la figura aggiuntiva (alla quale è riservata assoluta precedenza sulle altre due graduatorie che saranno utilizzate solo e solamente in assenza di domande di partecipazione dei docenti interni), una graduatoria per la figura aggiuntiva di altre scuole e di una graduatoria per la figura aggiuntiva di personale esterno, mediante procedura comparativa per titoli, per l'attuazione delle azioni di formazione riferite all'avviso pubblico rivolto alle Istituzioni scolastiche statali per la realizzazione della sottoazione 10.2.2A per lo sviluppo del pensiero logico e computazionale e della creatività digitale e delle competenze di "cittadinanza digitale".

Due dei quattro moduli (Modulo 2: "Pensiero computazionale senior" e Modulo 3: "I primi passi nel mondo digitale") saranno svolti nel corrente anno scolastico con inizio a maggio 2019 e fine a inizio luglio 2019, i restanti moduli (Modulo 1 e Modulo 4) saranno svolti nel prossimo anno scolastico.

L'avviso è disciplinato come di seguito descritto.



UNIONE EUROPEA

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Direzione Generale per interventi in materia di edilizia
scolastica, per la gestione dei fondi strutturali per
l'istruzione e per l'innovazione digitale
Ufficio IV

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

Articolo 1

Finalità della selezione

Il presente avviso è finalizzato alla predisposizione di una graduatoria interna per la figura aggiuntiva (alla quale è riservata assoluta precedenza sulle altre due graduatorie che saranno utilizzate solo e solamente in assenza di domande di partecipazione dei docenti interni), una graduatoria per la figura aggiuntiva di altre scuole e di una graduatoria per la figura aggiuntiva di personale esterno al quale affidare la finalità di sviluppare il pensiero computazionale che si basa sulla creazione di criteri logici e semplici algoritmi, utili non solo per far funzionare i computer, ma anche per leggere la realtà e risolvere i problemi. Viene offerta la straordinaria esperienza di creare personalmente qualcosa, sviluppando il ragionamento, la fantasia e le personali abilità.

Modulo 1

Tipologia di modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Titolo del modulo: Pensiero computazionale junior

Descrizione: Il pensiero computazionale, aiuta a sviluppare competenze logiche e capacità di risolvere problemi in modo creativo ed efficiente, qualità che sono importanti per tutti i futuri cittadini. Il modo più semplice e divertente di sviluppare il pensiero computazionale è attraverso la programmazione (coding) in un contesto di gioco (Estratto dal progetto Programma il futuro del MIUR). Il percorso laboratoriale sarà condotto facendo conoscere ed utilizzando la piattaforma del Progetto «Programma il Futuro», progetto elaborato dal CINI (Consorzio Interuniversitario Nazionale per l'Informatica) e dal MIUR e promosso in seno al Piano Nazionale Scuola Digitale. Il percorso risponde certamente alle Indicazioni Nazionali per il Curriculum (anche se nel documento non si fa esplicitamente riferimento al CODING), in particolare laddove a proposito delle «Competenze al termine del primo ciclo di istruzione» si dice che bisogna promuovere il «pensiero razionale» per la risoluzione di diverse situazioni reali, che è necessario incentivare la capacità di lavorare in gruppo per raggiungere uno scopo comune, che risulta indispensabile sviluppare le competenze digitali negli alunni. Inoltre, durante il corso sarà utilizzato il più diffuso strumento «tool» di programmazione visuale: SCRATCH. Con questo strumento gli alunni saranno immersi in un ambiente logico e matematico dove la creatività e la fantasia avranno un ruolo centrale. Con scratch non si apprende un linguaggio specifico di programmazione che magari, quando i bambini e i ragazzi saranno adulti, sarà già stato accantonato da anni, ma un modo di ragionare consapevole e dà una prospettiva diversa che permette loro di diventare soggetti attivi della tecnologia. L'approccio ludico alla programmazione permette di rinforzare e di far comprendere meglio anche le tradizionali materie scolastiche.

L'articolazione prevede un totale di 20 ore.

Destinatari: il modulo è rivolto a un numero minimo di 20 alunne e alunni della scuola primaria che hanno poca attitudine alle discipline scientifiche e tecnologiche e che necessitano di acquisire abilità di studio.

Modulo 2

Tipologia di modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Titolo del modulo: Pensiero computazionale senior

Descrizione: Il progetto ha la finalità di sviluppare il «pensiero computazionale» che si basa sulla creazione di criteri logici e semplici algoritmi, utili non solo per far funzionare i computer, ma anche per «leggere» la realtà e risolverne i problemi. Quello che si propone è l'avvicinamento al «coding» dove invece di insegnare agli studenti ad essere dei semplici fruitori di programmi, viene offerta loro la straordinaria esperienza di creare personalmente qualcosa, sviluppando il



UNIONE EUROPEA

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Direzione Generale per interventi in materia di edilizia
scolastica, per la gestione dei fondi strutturali per
l'istruzione e per l'innovazione digitale
Ufficio IV

MIUR

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

ragionamento, la fantasia e le personali abilità. Durante il corso sarà utilizzato il più diffuso strumento "tool" di programmazione visuale: SCRATCH. Con questo strumento gli alunni saranno immersi in un ambiente logico e matematico dove la creatività e la fantasia avranno un ruolo centrale. Con scratch non si apprende un linguaggio specifico di programmazione che magari, quando i bambini e i ragazzi saranno adulti, sarà già stato accantonato da anni, ma un modo di ragionare consapevole e dà una prospettiva diversa che permette loro di diventare soggetti attivi della tecnologia. L'approccio ludico alla programmazione permette di rinforzare e di far comprendere meglio anche le tradizionali materie scolastiche.

Proporre percorsi di apprendimento in cui gli allievi siano messi nelle condizioni di creare, mobilitando le competenze acquisite e superando le eventuali difficoltà, attiva un circolo virtuoso: sentirsi consapevolmente competenti genera una forte motivazione e sostiene il pensiero creativo e divergente, che è alla base del pensiero computazionale al quale il coding naturalmente tende. Anche l'errore diventa una potente occasione di crescita, fornendo nuove possibilità di analisi e conseguente revisione della strategia utilizzata, al pari degli informatici impegnati nel debugging: tollerare la frustrazione e trasformarla in autocontrollo e riflessione.

L'articolazione prevede un totale di 20 ore.

Destinatari: il modulo è rivolto a un numero minimo di 20 alunne e alunni della scuola secondaria di I grado che hanno poca attitudine alle discipline scientifiche e tecnologiche e che necessitano di acquisire abilità di studio.

Modulo 3

Tipologia di modulo: Competenze di cittadinanza digitale

Titolo del modulo: I primi passi nel mondo digitale

Descrizione: Descrizione sintetica del modulo e obiettivi specifici, contenuti, tempi di svolgimento delle attività. Il progetto nasce dalla necessità di promuovere una riflessione sulle tematiche della sicurezza online e favorire l'integrazione delle tecnologie digitali nella didattica, per garantire un uso consapevole e corretto della rete attraverso la costruzione di strategie finalizzate a rendere internet un luogo più sicuro.

Alla Scuola quindi spetta un duplice compito:

1. Aiutare i ragazzi che si trovano in difficoltà perché oggetto di prevaricazioni online, ma anche intervenire nei confronti di chi fa un uso inadeguato della rete e dei cellulari ascoltando eventuali problemi, fornendo consigli;
2. Sensibilizzare, dare informazioni ai ragazzi, ma anche ai genitori, su quelli che sono i rischi della rete nel subire comportamenti o atteggiamenti che danno fastidio, che umiliano, che fanno del male e al contempo di sensibilizzare anche sul rischio che un ragazzo potrebbe correre nel fare delle cose che lui ritiene essere solo degli scherzi o un modo per mettersi in mostra e farsi vedere coraggiosi, ma che in realtà sono dei veri e propri reati.

Queste sono le motivazioni che stanno alla base del presente progetto: riuscire a far interagire insegnanti, studenti e genitori su questi temi con modalità a volte divertenti, ma comunque sempre in modo serio.

L'articolazione prevede un totale di 20 ore.

Destinatari: Il modulo è rivolto a un numero minimo di 20 alunni della scuola primaria. In particolare saranno coinvolti alunni con personalità disarmonica e fragile sotto il profilo cognitivo e socio-affettivo, che si trovano in situazioni di svantaggio/disagio sia cognitivo che socio relazionale, ma anche allievi BES, individuati dai Consigli di Classe e Interclasse in seguito alla rilevazione delle seguenti tipologie:

- scarsa motivazione verso la scuola e lo studio;



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Direzione Generale per interventi in materia di edilizia
scolastica, per la gestione dei fondi strutturali per
l'istruzione e per l'innovazione digitale
Ufficio IV

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

- mancanza di autostima;
- difficoltà espressive e cognitive;
- difficoltà di integrazione, appartenenza, ascolto;
- atteggiamenti di bullismo-aggressività incontrollata, iperattività;
- situazione familiare problematica;
- svantaggio culturale;
- mancanza di modelli valoriali.

Modulo 4

Tipologia di modulo: Competenze di cittadinanza digitale

Titolo del modulo: Padronanza digitale

Descrizione: Il progetto nasce dalla necessità di promuovere una riflessione sulle tematiche della sicurezza online e favorire l'integrazione delle tecnologie digitali nella didattica, per garantire un uso consapevole e corretto della rete attraverso la costruzione di strategie finalizzate a rendere internet un luogo più sicuro.

Alla Scuola quindi spetta un duplice compito:

1. Aiutare i ragazzi che si trovano in difficoltà perché oggetto di prevaricazioni online, ma anche intervenire nei confronti di chi fa un uso inadeguato della rete e dei cellulari ascoltando eventuali problemi, fornendo consigli;
2. Sensibilizzare, dare informazioni ai ragazzi, ma anche ai genitori, su quelli che sono i rischi della rete nel subire comportamenti o atteggiamenti che danno fastidio, che umiliano, che fanno del male e al contempo di sensibilizzare anche sul rischio che un ragazzo potrebbe correre nel fare delle cose che lui ritiene essere solo degli scherzi o un modo per mettersi in mostra e farsi vedere coraggiosi, ma che in realtà sono dei veri e propri reati.

Queste sono le motivazioni che stanno alla base del presente progetto: riuscire a far interagire insegnanti, studenti e genitori su questi temi con modalità a volte divertenti, ma comunque sempre in modo serio.

L'articolazione prevede un totale di 20 ore.

Destinatari: Il modulo è rivolto a un numero minimo di 20 alunni della scuola primaria. In particolare saranno coinvolti alunni con personalità disarmonica e fragile sotto il profilo cognitivo e socio-affettivo, che si trovano in situazioni di svantaggio/disagio sia cognitivo che socio relazionale, ma anche allievi BES, individuati dai Consigli di Classe e Interclasse in seguito alla rilevazione delle seguenti tipologie:

- scarsa motivazione verso la scuola e lo studio;
- mancanza di autostima;
- difficoltà espressive e cognitive;
- difficoltà di integrazione, appartenenza, ascolto;
- atteggiamenti di bullismo-aggressività incontrollata, iperattività;
- situazione familiare problematica;
- svantaggio culturale;
- mancanza di modelli valoriali.



Articolo 2

Requisiti generali di ammissione

- ✓ Diploma attinente alla selezione con esperienza di coding e informatica;
- ✓ Docente di scuola primaria con esperienza di coding e informatica;
- ✓ Docente di scuola secondaria di I grado con esperienza di coding e informatica.

Articolo 3

Condizioni di ammissibilità

- ✓ Possiedono i titoli di accesso e il titolo di studio previsti dal seguente avviso;
- ✓ presentano domanda nei tempi e nei modi previsti dal presente bando;
- ✓ possiedono adeguate competenze tecnologiche funzionali alla gestione on-line della misura assegnata (condizione assolutamente necessaria);

Articolo 4

Modalità di valutazione della candidatura

La selezione degli esperti sarà effettuata, dalla Commissione di valutazione all'uopo costituita, a seguito di comparazione dei curricula presentati secondo quanto previsto dalle Linee Guida PON in base ai criteri di seguito indicati con relativo punteggio.

		PUNTI			
A1. LAUREA ATTINENTE ALLA SELEZIONE (vecchio ordinamento o magistrale)	> 100	20			
	< 100	15			
A2. LAUREA ATTINENTE ALLA SELEZIONE (triennale, in alternativa al punto A1)	> 100	15			
	< 100	10			
A3. DIPLOMA ATTINENTE ALLA SELEZIONE (in alternativa ai punti A1 e A2)		5			
A4. DOTTORATO DI RICERCA ATTINENTE ALLA SELEZIONE		5			
A5. MASTER UNIVERSITARIO DI II LIVELLO ATTINENTE ALLA SELEZIONE		5			
A6. MASTER UNIVERSITARIO DI I LIVELLO ATTINENTE ALLA SELEZIONE		3			
A7. CORSI DI FORMAZIONE (min. 20 ore) IN QUALITÀ DI DISCENTE ATTINENTI ALLE DISCIPLINE/ARGOMENTI RICHIESTI	Max 5 corsi	2 p. per ciascun corso			
B1. COMPETENZE I.C.T. CERTIFICATE	Max 3 cert.	3 p. per ciascuna certificazione			
B2. COMPETENZE LINGUISTICHE CERTIFICATE	Max 2 cert.	2 p. per ciascuna certificazione			
C1. ISCRIZIONE ALL'ALBO PROFESSIONALE ATTINENTE ALLA	Max 10 anni	1 p. per ciascun anno			



UNIONE EUROPEA

**FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI**
**pon
2014-2020**


MIUR

 Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
 Dipartimento per la Programmazione
 Direzione Generale per interventi in materia di edilizia
 scolastica, per la gestione dei fondi strutturali per
 l'istruzione e per l'innovazione digitale
 Ufficio IV

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

SELEZIONE O ESPERIENZA PROFESSIONALE SPECIFICA DOCUMENTATA IN UN SETTORE INERENTE					
C2. ESPERIENZE DI DOCENZA O COLLABORAZIONE CON UNIVERSITA' ENTI ASSOCIAZIONI PROFESSIONALI (min. 20 ore) ATTINENTI ALLA SELEZIONE	Max 3 anni	10 p. per ciascun anno			
C3. ESPERIENZE DI FORMATORE (min.20 ore) IN CORSI DI FORMAZIONE ATTINENTI ALLE DISCIPLINE/ARGOMENTI RICHIESTI	Max 5 corsi	3 p. per ciascun corso			
C4. ESPERIENZE DI DOCENZA (min. 20 ore) IN PROGETTI SIMILARI	Max 5 anni	10 p. per ciascun incarico			
C5. ESPERIENZE DI TUTOR D'AULA/DIDATTICO IN PROGETTI SIMILARI	Max 5 anni	10 p. per ciascun incarico			
C6. ESPERIENZE DI FACILITATORE/VALUTATORE /COORDINATORE IN PROGETTI SIMILARI	Max 5 anni	10 p. per ciascun incarico			
C7. INCARICHI DI PROGETTISTA IN PROGETTI SIMILARI	Max 5 incarichi	5 p. per ciascun incarico			
C8. INCARICHI DI COLLAUDATORE IN PROGETTI SIMILARI	Max 3 incarichi	5 p. per ciascun incarico			
C9. CONOSCENZE SPECIFICHE DELL'ARGOMENTO (documentate attraverso pubblicazioni)	Max 2 pubblicazioni	5 p. per ciascun pubblicazione			
C10. INCARICO FUNZIONE STRUMENTALE/COLLABORATORE D.S./REFERENTE PROGETTO/DOCENTE ESPERTO PROGETTI SCOLASTICI	Max 3 incarichi	3 p. per ciascun incarico			
C11. INCARICO IN QUALITA' DI ANIMATORE DIGITALE/TEAM PER L'INNOVAZIONE DIGITALE	Max 2 incarichi	3 p. per ciascun incarico			
DI. PROGETTAZIONE DEL PERCORSO FORMATIVO IN LINEA CON LE ESIGENZE DELL'ISTITUTO	Max 15 p. espressi dalla Commissione di Valutazione in merito alla qualità, alla correttezza ed alla coerenza del progetto presentato.				

Verrà effettuata una valutazione e selezione dei curricula presentati a cura di una commissione all'uopo nominata dopo la scadenza dell'avviso.

Ogni figura aggiuntiva potrà presentare la propria candidatura per tutti i moduli previsti dal piano formativo afferenti al proprio profilo professionale; tuttavia, per motivi organizzativi, ad ogni figura



UNIONE EUROPEA

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Direzione Generale per interventi in materia di edilizia
scuolastica, per la gestione dei fondi strutturali per
l'istruzione e per l'innovazione digitale
Ufficio IV

MIUR

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

aggiuntiva sarà attribuita la formazione di un SOLO modulo. Si evidenzia, inoltre, che la valutazione dei titoli e delle esperienze sarà effettuata anche in presenza di un solo curriculum prodotto nei termini.

A parità di punteggio sarà data priorità al candidato di minore età, in applicazione del disposto di cui all'art.3 della legge 127/1997, come modificata dall'art. 2 della legge 191/1998.

In ogni caso, per l'ammissione alla selezione i candidati devono produrre apposita dichiarazione 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 per effettuare attività di docenza nelle discipline per le quali si candida.

Ai sensi del D.P.R. n. 445/2000 le dichiarazioni rese e sottoscritte nel curriculum vitae o in altra documentazione hanno valore di autocertificazione. Potranno essere effettuati idonei controlli, anche a campione, sulla veridicità delle dichiarazioni rese dai candidati. Si rammenta che la falsità in atti e la dichiarazione mendace, ai sensi dell'art. 76 del predetto D.P.R. n. 445/2000 e successive modifiche ed integrazioni, implica responsabilità civile e sanzioni penali, oltre a costituire causa di esclusione dalla partecipazione alla gara ai sensi dell'art. 75 del predetto D.P.R. n. 445/2000. Qualora la falsità del contenuto delle dichiarazioni rese fosse accertata dopo la stipula del contratto, questo potrà essere risolto di diritto, ai sensi dell'art. 1456 c.c. 5. I suddetti requisiti devono essere posseduti alla data di scadenza del termine utile per la proposizione della domanda di partecipazione. L'accertamento della mancanza dei suddetti requisiti comporta in qualunque momento l'esclusione dalla procedura di selezione stessa o dalla procedura di affidamento dell'incarico o la decadenza dalla graduatoria.

Articolo 5

Motivi di inammissibilità ed esclusione

a. Motivi di inammissibilità

Sono causa di inammissibilità:

- ✓ domanda pervenuta in ritardo rispetto ai tempi indicati nel presente avviso;
- ✓ assenza della domanda di candidatura o di altra documentazione individuata come condizione di ammissibilità;
- ✓ altri motivi rinvenibili nell'avviso presente.

b. Motivi di esclusione

Una eventuale esclusione dall'inserimento negli elenchi può dipendere da una delle seguenti cause:

- ✓ mancanza di firma autografa apposta sulla domanda, sul curriculum, sul documento di riconoscimento.
- ✓ non certificata esperienza professionale per l'ambito di competenza indicato;
- ✓ mancanza della scheda dichiarazione punteggio e della firma autografa;
- ✓ mancanza dell'autorizzazione allo svolgimento dell'attività da parte dell'amministrazione di appartenenza.



UNIONE EUROPEA

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Direzione Generale per interventi in materia di edilizia
scolastica, per la gestione dei fondi strutturali per
l'istruzione e per l'innovazione digitale
Ufficio IV

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

Articolo 6

Compensi

Il compenso stabilito è pari a € 30,00 ad ora. Per le prestazioni rese dal personale individuato sarà corrisposto il compenso sopra specificato, per come previsto dal piano finanziario di riferimento. Detto compenso è da ritenersi onnicomprensivo di ogni onere sociale e fiscale, dell'I.V.A. se dovuta, e di ogni altro onere che rimarrà comunque, a carico degli incaricati. La liquidazione del compenso sarà effettuata al termine di tutte le attività e a rendicontazione avvenuta della effettiva erogazione ed all'accredito sul c/c di questo Istituto dei pertinenti fondi da parte degli organi competenti.

Articolo 7

Domanda di ammissione, valutazione dei requisiti e costituzione delle graduatorie

La domanda di partecipazione compresa la griglia di valutazione generica e globale dei titoli dovrà essere redatta, autocertificando in maniera dettagliata i requisiti essenziali di ammissione indicati nel modello di candidatura (Allegato 1). Alla domanda, debitamente sottoscritta, dovranno essere acclusi, pena esclusione, copia di un documento di identità valido debitamente sottoscritto, il curriculum vitae in formato Europeo che dovrà essere prodotto e sottoscritto con espressa dichiarazione di responsabilità ai sensi del D.P.R. n. 445/2000 art. 21; 47; 76, compreso di autorizzazione al trattamento dei dati personali ai sensi e per gli effetti del Decreto Legislativo 196/2003 e ss.mm.ii. La domanda di partecipazione dovrà pervenire, entro e non oltre le ore 08:00 del quindicesimo giorno dalla pubblicazione del presente avviso. In formato digitale esclusivamente all'indirizzo di posta elettronica certificata (PEC): ceic818008@pec.istruzione.it firmata digitalmente oppure firmata in originale e scansionata. In alternativa in formato cartaceo al protocollo dell'Istituto Comprensivo "Ugo Foscolo" Via Settembrini - 81030 Canello ed Arnone (CE). Sulla istanza e sulla busta deve essere riportata la dicitura **"Invio candidatura FIGURA AGGIUNTIVA PON FSE Competenze di base" Titolo del progetto: "Pensiero computazionale e cittadinanza digitale" – CUP C14F18000490006**. L'Amministrazione declina ogni responsabilità per perdita di comunicazioni imputabili a inesattezze nell'indicazione del recapito da parte del concorrente, oppure a mancata o tardiva comunicazione di cambiamento dell'indirizzo indicato nella domanda, o per eventuali disguidi comunque imputabili a fatti terzi, a caso fortuito o di forza maggiore. La Commissione di valutazione sarà nominata successivamente alla scadenza del presente avviso. Le graduatorie provvisorie saranno pubblicate sul sito internet della Scuola www.icsugofoscolo.edu.it. Le condizioni di svolgimento dei corsi (monte ore, sedi, orari, programmi, etc.) verranno stabilite dalla Scuola sede di corso e dovranno essere accettate incondizionatamente dagli interessati.

Articolo 8

Validità temporale della selezione.

Le graduatorie predisposte tramite il presente avviso saranno utilizzate per tutte le iniziative formative che riguarderanno il progetto **"Pensiero computazionale e cittadinanza digitale"** Codice **10.2.2A-FSEPON-CA-2018-1109**.

Articolo 9

Responsabile del procedimento

Ai sensi di quanto disposto dall'art. 5 della legge 7 Agosto 1990, n. 241, il responsabile unico del procedimento di cui al presente avviso di selezione è il Dirigente Scolastico, **prof.ssa Maria Martucci**.



UNIONE EUROPEA

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Direzione Generale per interventi in materia di edilizia
scolastica, per la gestione dei fondi strutturali per
l'istruzione e per l'innovazione digitale
Ufficio IV

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

Articolo 10

Trattamento dei dati personali

Ai sensi e per gli effetti dell'art.13 del DLGS 196/2003 i dati personali forniti dai candidati saranno oggetto di trattamento finalizzato ad adempimenti connessi all'espletamento della procedura selettiva. Tali dati potranno essere comunicati, per le medesime esclusive finalità, a soggetti cui sia riconosciuta, da disposizioni di legge, la facoltà di accedervi.

Articolo 11

Pubblicità

Il presente bando è pubblicato sul sito internet di questa Istituzione Scolastica:
www.icsugofoscolo.edu.it



Il Dirigente Scolastico
Prof.ssa Maria MARTUCCI



FONDI STRUTTURALI EUROPEI **pon** 2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Direzione Generale per interventi in materia di edilizia
scolastica, per la gestione dei fondi strutturali per
l'istruzione e per l'innovazione digitale
Ufficio IV

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

Allegato 1

**Al Dirigente Scolastico
I. C. "U. Foscolo"**

Il/la Sottoscritto/a _____
nato/a _____ il _____, residentea _____
_____, CAP _____ Via _____ tel _____
_____; e-mail _____
Codice fiscale _____ Partita Iva _____

dichiara

ai sensi del D.P.R. n. 445/2000 di aver preso visione del bando pubblico per la selezione di FIGURA AGGIUNTIVA Progetto: **10.2.2A-FSEPON-CA-2018-1109** e di accettarne incondizionatamente i contenuti.

chiede

di essere ammesso alla selezione e dichiara di:

1. essere a conoscenza delle attività formative da realizzare e di avere competenze nella realizzazione dei compiti previsti dall'avviso;
2. avere competenze ed esperienze idonee per svolgere l'incarico richiesto allegando alla presente idonee certificazioni ed attestazioni valide a dimostrare i requisiti di ammissione alla valutazione.

allega

- a. curriculum in formato europeo con espressa dichiarazione di veridicità debitamente sottoscritto;
- b. dichiarazione resa ai sensi del D.P.R. 445/00 relativamente ai seguenti requisiti: 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 dall'avviso di selezione;
- c. copia documento di riconoscimento in corso di validità debitamente sottoscritto;
- d. altra documentazione ritenuta idonea alla valutazione di seguito riportata:

Si autorizza al trattamento dei dati personali ai sensi del D. Lgs 196/2003 e ss.mm.ii.

DATA _____

FIRMA _____

Titolo del modulo	Durata	Barrare il modulo prescelto
Pensiero computazionale junior	30 ore	<input type="checkbox"/>
Pensiero computazionale senior	30 ore	<input type="checkbox"/>
I primi passi nel mondo digitale	30 ore	<input type="checkbox"/>
Padronanza digitale	30 ore	<input type="checkbox"/>



UNIONE EUROPEA

**FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI**

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Direzione Generale per interventi in materia di edilizia
scolastica, per la gestione dei fondi strutturali per
l'istruzione e per l'innovazione digitale
Ufficio IV

MIUR

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

GRIGLIA DI VALUTAZIONE GENERICA E GLOBALE DEI TITOLI

			n. riferiment o del curriculu m	Da compilar e a cura del candidat o	Da compilare a cura della commission e
A. L'ISTRUZIONE, LA FORMAZIONE NELLO SPECIFICO SETTORE IN CUI SI CONCORRE					
		PUNTI			
A1. LAUREA ATTINENTE ALLA SELEZIONE (vecchio ordinamento o magistrale)	> 100	20			
	< 100	15			
A2. LAUREA ATTINENTE ALLA SELEZIONE (triennale, in alternativa al punto A1)	> 100	15			
	< 100	10			
A3. DIPLOMA ATTINENTE ALLA SELEZIONE (in alternativa ai punti A1 e A2)		5			
A4. DOTTORATO DI RICERCA ATTINENTE ALLA SELEZIONE		5			
A5. MASTER UNIVERSITARIO DI II LIVELLO ATTINENTE ALLA SELEZIONE		5			
A6. MASTER UNIVERSITARIO DI I LIVELLO ATTINENTE ALLA SELEZIONE		3			
A7. CORSI DI FORMAZIONE (min. 20 ore) IN QUALITA' DI DISCENTE ATTINENTI ALLE DISCIPLINE/ARGOMENTI RICHIESTI	Max 5 corsi	2 p. per ciascun corso			
B. LE CERTIFICAZIONI OTTENUTE NELLO SPECIFICO SETTORE IN CUI SI CONCORRE					
B1. COMPETENZE I.C.T. CERTIFICATE	Max 3 cert.	3 p. per ciascuna certificazione			
B2. COMPETENZE LINGUISTICHE CERTIFICATE	Max 2 cert.	2 p. per ciascuna certificazione			
C. LE ESPERIENZE NELLO SPECIFICO SETTORE IN CUI SI CONCORRE					



C1. ISCRIZIONE ALL'ALBO PROFESSIONALE ATTINENTE ALLA SELEZIONE O ESPERIENZA PROFESSIONALE SPECIFICA DOCUMENTATA IN UN SETTORE INERENTE	Max 10 anni	1 p. per ciascun anno			
C2. ESPERIENZE DI DOCENZA O COLLABORAZIONE CON UNIVERSITA' ENTI ASSOCIAZIONI PROFESSIONALI (min. 20 ore) ATTINENTI ALLA SELEZIONE	Max 3 anni	10 p. per ciascun anno			
C3. ESPERIENZE DI FORMATORE (min.20 ore) IN CORSI DI FORMAZIONE ATTINENTI ALLE DISCIPLINE/ARGOMENTI RICHIESTI	Max 5 corsi	3 p. per ciascun corso			
C4. ESPERIENZE DI DOCENZA (min. 20 ore) IN PROGETTI SIMILARI	Max 5 anni	10 p. per ciascun incarico			
C5. ESPERIENZE DI TUTOR D'AULA/DIDATTICO IN PROGETTI SIMILARI	Max 5 anni	10 p. per ciascun incarico			
C6. ESPERIENZE DI FACILITATORE/VALUTATORE /COORDINATORE IN PROGETTI SIMILARI	Max 5 anni	10 p. per ciascun incarico			
C7. INCARICHI DI PROGETTISTA IN PROGETTI SIMILARI	Max 5 incarichi	5 p. per ciascun incarico			
C8. INCARICHI DI COLLAUDATORE IN PROGETTI SIMILARI	Max 3 incarichi	5 p. per ciascun incarico			
C9. CONOSCENZE SPECIFICHE DELL'ARGOMENTO (documentate attraverso pubblicazioni)	Max 2 pubblicazioni	5 p. per ciascun pubblicazione			
C10. INCARICO FUNZIONE STRUMENTALE/COLLABORATORE D.S./REFERENTE PROGETTO/DOCENTE ESPERTO PROGETTI SCOLASTICI	Max 3 incarichi	3 p. per ciascun incarico			
C11. INCARICO IN QUALITA' DI ANIMATORE DIGITALE/TEAM PER L'INNOVAZIONE DIGITALE	Max 2 incarichi	3 p. per ciascun incarico			

D. PROGETTAZIONE PERCORSO



UNIONE EUROPEA

**FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI** **pon**
2014-2020



MUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Direzione Generale per interventi in materia di edilizia
scolastica, per la gestione dei fondi strutturali per
l'istruzione e per l'innovazione digitale
Ufficio IV

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

TOTALE			
---------------	--	--	--

SPAZIO RISERVATO AL CANDIDATO PER PORRE IN RILIEVO PARTICOLARI ELEMENTI DI QUALITA' DEL PROPRIO CURRICULUM PROFESSIONALE, CHE POTREBBERO RISULTARE QUALI INFORMAZIONI RILEVANTI PER L'ATTUAZIONE DEL PROGETTO.

--

Cancello ed Arnone,

FIRMA