



FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI



**MINISTERO DELL'ISTRUZIONE, DELL'UNIVERSITA' E  
DELLA RICERCA - ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE  
"S. PERTINI"**

Via Rossini n°115 - 21052 BUSTO ARSIZIO

Tel. 0331.683555- Fax 0331.382410- Codice

VAIC858001-VAMM858012 -

E-MAIL:

VAIC858001@ISTRUZIONE.i



Protocollo n. 1869 / E

Busto Arsizio, 13.6.2019

All'esperto esterno **Giordano Luigi**  
All'Albo on line e sito web

Oggetto: LETTERA DI INCARICO PER PRESTAZIONE ATTIVITA' AGGIUNTIVA AI SENSI DELL'ART. 25 del D.Lgs. 165/2001 per lo svolgimento della prestazione di ESPERTO ESTERNO nell'ambito del progetto :  
Fondi Strutturali Europei –Programma Operativo Nazionale “Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento” 2014-2020. Programma Operativo Complementare “Per la Scuola. Competenze e ambienti per l'apprendimento» 2014-2020” Asse I –Istruzione –Fondo di Rotazione.In coerenza con Asse I – Istruzione –Fondo Sociale Europeo (FSE) -Obiettivo Specifico 10.2 –Azione 10.2.2. sottoazione 10.2.2A “Competenze di base”.Avviso pubblico per lo sviluppo del pensiero logico e computazionale e della creatività digitale e delle competenze di “cittadinanza digitale”, Prot. 2669 del 03/03/2017.  
Autorizzazione progetto codice10.2.2A-FdRPOC-LO-2018-68

**Candidatura 990124**

**AUTORIZZAZIONE PROT. AOODGEFID/28236 DEL 30.10.2018**

**Identificativo Progetto:** progetto codice 10.2.2A-FdRPOC-LO-2018-68

**Denominazione:** sviluppo del pensiero logico e computazionale e della creatività digitale e delle competenze di “cittadinanza digitale”, Prot. 2669 del 03/03/2017

**CUP H47II7000920007**

#### PREMESSO CHE

l'Istituto Comprensivo “Pertini” di Busto A. attua percorsi formativi nell'ambito del PON Fondi Strutturali Europei –Programma Operativo Nazionale “Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento” 2014-2020. Programma Operativo Complementare “Per la Scuola. Competenze e ambienti per l'apprendimento» 2014-2020” Asse I –Istruzione –Fondo di Rotazione.In coerenza con Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE) -Obiettivo Specifico 10.2 –Azione 10.2.2. sottoazione 10.2.2A “Competenze di base”.Avviso pubblico per lo sviluppo del pensiero logico e computazionale e della creatività digitale e delle competenze di “cittadinanza digitale”, Prot. 2669 del 03/03/2017.

**VISTA** la nota autorizzativa della proposta progettuale presentata da questo istituto, prot. AOODGEFID/28236 del 30.10.2018

Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale “Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento” 2014-2020. Avviso pubblico per lo sviluppo del pensiero logico e computazionale e della creatività digitale e delle competenze di “cittadinanza digitale”, Prot. 2669 del 03/03/2017.Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE)

Sotto azione 10.2.2A “Competenze di base”. Avviso pubblico per lo sviluppo del pensiero logico e computazionale e della creatività digitale e delle competenze di “cittadinanza digitale”, Prot. 2669 del 03/03/2017, finanziato complessivamente per un importo pari ad € **22.728,00**

**VISTO** il DPR 275/99 concernente il Regolamento recante norme in materia di autonomia delle istituzioni scolastiche, ai sensi della Legge n. 59 15 marzo 1997;

**VISTI** la Nota del MIUR prot. 1588 del 13/01/2016 “Linee guida per l'affidamento dei contratti

pubblici di servizi e forniture di importo superiore alla soglia comunitaria”, dove viene evidenziato che l'Istituzione scolastica potrà coinvolgere, nella realizzazione del progetto formativo, personale interno o esterno e i successivi aggiornamenti, le norme di riferimento, i Complementi di Programmazione ed i relative Regolamenti CE, la Circolare AOODGEFID n. 34815 del 02/08/2017. “Attività di formazione – Iter di reclutamento del personale “esperto” e relativi aspetti di natura fiscale, previdenziale e assistenziale” e la **Nota prot.** AOODGEFID\35926 del 21 settembre 2017 Attività di formazione: chiarimenti sulla selezione degli esperti - ERRATA CORRIGE

**VISTO** l'avviso per il reclutamento di ESPERTI ESTERNI Prot. n. 1425/ U del 7/5/2019

**VISTA** le graduatorie definitive pubblicate in data 24.5.2019 prot. n. N 1623 / U

Tutto ciò visto e rilevato, che costituisce parte integrante del presente decreto

#### **NOMINA**

Il docente Giordano Luigi , nato a Montecorice il giorno 8.7.1972 e residente a Varese in via Roveda n. 7, C.F. GRDLGU72L08F479N quale esperto per la realizzazione del modulo

Titolo modulo	IMPARIAMO A PROGRAMMARE CON SCRATCHEDIZIONE 1
DESCRIZIONE MODULO	<p><b>Obiettivi didattico/formativi del modulo</b></p> <p>lato scientifico-culturale dell'informatica, definito anche '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. Per avvicinarci al coding utilizzeremo quindi attività“ unplugged” e alcune piattaforme di sviluppo adatte per la scuola secondaria inferiore, prima fra tutti Scratch!</p> <p>Contenuti-</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Algoritmi con attività unplugged-</li> <li>Coding e pixel art-</li> <li>Debug-</li> <li>Introduzione a Scratch-</li> <li>Approfondimenti ed esempi di programmazione con Scratch-</li> <li>Sprite e sfondi-</li> <li>Suoni-</li> <li>Sequenze e iterazioni-</li> <li>Disegnare poligoni con Scratch-</li> <li>Sensori e operatori-</li> <li>Il concetto di variabile-</li> <li>Storytelling con Scratch-</li> <li>Gamification con Scratch-</li> <li>Creazione di un progetto con Scratch e condivisione con la community di Scratch-</li> <li>Programmazione e interazione con gli oggetti: Scratch e Lego WeDO</li> </ul> <p><b>Metodologie e strategie didattiche applicate</b></p> <p>Si favorirà un approccio di tipo laboratoriale (hands-on) e si promuoverà il lavoro di gruppo(cooperative learning) al fine di favorire la collaborazione e la condivisione dei progetti creati.</p>

**Risultati attesi**

Attraverso la programmazione visuale gli studenti svilupperanno la capacità di risolvere problemi (problem solving) in modo efficiente ed efficace. Sapranno creare storie e giochi con Scratch che potranno essere integrati in discipline come storia, matematica e scienze.

**Modalità di verifica e valutazione**

Verrà creata una rubrica di valutazione dei progetti svolti che terrà conto di alcuni indicatori come la correttezza e l'ottimizzazione del codice e l'originalità.

**Ambienti, attrezzature e infrastrutture**

Gli studenti avranno a disposizione alcuni laptop oppure, in un'ottica BYOD, potranno portare un proprio dispositivo. Sarà disponibile la connessione Wi-Fi. Il laboratorio si svolgerà presso l'istituto.

DATA DI INIZIO PREVISTA	21.6.2019
DATA DI FINE PREVISTA	5.7.2019
TIPO DI MODULO	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
SEDI DOVE È PREVISTO IL MODULO	VAEE858013 VAEE858024 VAEE858035
DESTINATARI	25 Allievi (Primaria primo ciclo)
NUMERO ORE	30

**Art. 1 - Oggetto della prestazione**

Il docente Giordano Luigi si impegna a svolgere una prestazione di lavoro per attività aggiuntiva avente ad oggetto l'attività di "ESPERTO" nel modulo "impariamo a programmare con scratch edizione 1", i cui compiti sono di seguito elencati:

L'esperto si impegna a trattare le tematiche indicate nell'apposito progetto per il conseguimento degli obiettivi stabiliti. L'accettazione dell'incarico comporta l'obbligo di:

- predisporre una programmazione dettagliata dei contenuti dell'intervento, che dovranno essere suddivisi in contenuti corrispondenti a quanto indicato nel progetto
- partecipare alle riunioni di carattere organizzativo, quando pianificate
- valutare, in riferimento al proprio modulo, le competenze in ingresso dei destinatari al fine di accertare eventuali competenze già in possesso ed attivare misure adeguate;
- predisporre i materiali didattici;
- monitorare il processo di apprendimento, con forme di valutazione oggettiva in itinere e finale
- documentare puntualmente le attività
- richiedere il materiale necessario allo svolgimento delle attività didattiche, a disposizione presso la scuola
- relazionarsi con i tutor in collegamento alle proprie attività
- consegnare specifiche relazioni sull'andamento dell'attività svolta e sui risultati conseguiti
- inserire in GPU tutto quanto richiesto;
- redigere relazione conclusiva sulle attività del progetto

**Art.2 -Durata della prestazione**

La prestazione consiste in n 30 ore complessive e dovrà essere resa a decorrere dalla data di sottoscrizione

con termine il 30.9.2019

### **Art.3-Corrispettivo della prestazione**

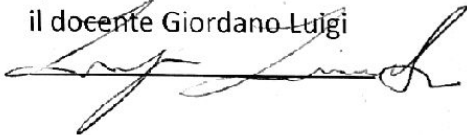
Il corrispettivo della prestazione viene stabilito in euro 70,00 orario lordo Stato onnicomprensivo, soggetto al regime fiscale e previdenziale previsto dalla normativa vigente. La liquidazione del corrispettivo verrà effettuata in un'unica soluzione entro 30 giorni dal ricevimento della nota di addebito e comunque non prima dell'avvenuta erogazione dei fondi da parte del MIUR. Ai fini della liquidazione il prestatore dovrà presentare alla Segreteria della scrivente istituzione scolastica: 1) FOGLIO FIRMA DEBITAMENTE COMPILATO E FIRMATO 2) RELAZIONE CONCLUSIVA SUL PERCORSO NELLA QUALE INDICARE LE ATTIVITA' SVOLTE

### **Art.5-Obblighi accessori**

Tutti i dati e le informazioni di cui il prestatore entri in possesso nello svolgimento della prestazione dovranno essere considerati riservati e ne è espressamente vietata qualsiasi divulgazione. Il docente Giordano Luigi con la sottoscrizione della presente lettera di incarico, autorizza espressamente il Dirigente Scolastico al trattamento dei propri dati personali per i fini dell'incarico e degli atti connessi e conseguenti ai sensi del d.lgs. n.196/2003 e successive modificazioni ed integrazioni.

**per accettazione**

il docente Giordano Luigi



la dirigente scolastica

dott.ssa Carla Galletta

