



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI **pon**
2014-2020

**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.it



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 codice 10.2.2A-FdRPOC-LO-2018-68

Protocollo *1425/U*

Busto Arsizio, 7/5/2019

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

LA DIRIGENTE SCOLASTICA

VISTO 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, prot. 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.

presentata da questo Istituto Codice progetto: 10.2.2A-FdRPOC-LO-2018-68

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'art. 7, commi 6 e 6 bis del D.lgs. 165/2001, relativo alle norme generali sull'ordinamento del lavoro alle dipendenze delle PP.AA.;

VISTO che ai sensi dell'art. 43 del D.l 129/2018, l'istituzione scolastica può stipulare contratti di prestazione d'opera con esperti per particolari attività ed insegnamenti, al fine di garantire l'arricchimento dell'offerta formativa, nonché la realizzazione di specifici programmi di ricerca e di sperimentazione;

VISTI i Regolamenti (UE) n. 1303/2013 recante disposizioni comuni sui Fondi strutturali e di investimento europei, il Regolamento (UE) n. 1301/2013 relativo al Fondo Europeo di Sviluppo Regionale (FESR) e il Regolamento (UE) n. 1304/2013 relativo al Fondo Sociale Europeo

VISTA la delibera del consiglio d'istituto di adesione al bando pon in oggetto ;

CONSIDERATA la formale assunzione al bilancio E.F. 2019 del finanziamento relativo al progetto in oggetto, disposta con delibera del consiglio d'istituto del 8.4.2019

VISTI il regolamento CE n. 1828/2006 della Commissione del 08/12/2006, relativo alle azioni informative e pubblicitarie sugli interventi PON, per l'attuazione dei progetti del piano integrato degli interventi autorizzati e le Note MIUR prot. AOODGEFID\11805 del 13/10/2016 e AOODGEFID\3131 del 16/03/2017 ;

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

ATTESA la necessità di procedere all'individuazione di esperti esterni , con i quali stipulare contratti di prestazione d'opera, per la realizzazione dei seguenti moduli:

Sviluppo del pensiero
computazionale e della
creatività...

CODE TO LEARN - EDIZIONE 1

1074363 Autorizzato 30 € 5.682,00

Sviluppo del pensiero
computazionale e della
creatività...

CODE TO LEARN - EDIZIONE 2

1074366 Autorizzato 30 € 5.682,00

Sviluppo del pensiero
computazionale e della
creatività...

IMPARIAMO A PROGRAMMARE
CON SCRATCH - EDIZIONE 1

1074371 Autorizzato 30 € 5.682,00

Sviluppo del pensiero
computazionale e della
creatività...

IMPARIAMO A PROGRAMMARE
CON SCRATCH - EDIZIONE 2

1074375 Autorizzato 30 € 5.682,00

Emana

BANDO PUBBLICO

Per la selezione di 3 esperti esterni, destinatari di lettera di incarico.

ART. 1 Descrizione dei moduli formativi

Titolo modulo	CODE TO LEARN – EDIZIONE 1
Descrizione modulo	<p>Obiettivi didattico/formativi del modulo 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 primaria.</p> <p>Contenuti-</p> <ul style="list-style-type: none">Algoritmi con attività unplugged-Coding e pixel art-Sequenze con il labirinto di code.org-Iterazioni con l'artista di code.org-Condizionale con l'ape di code.org-Debug-Introduzione a Scratch-Sprite e sfondi-Suoni-Sequenze e iterazioni-
	<ul style="list-style-type: none">Disegnare poligoni con Scratch-Sensori e operatori-Il concetto di variabile-Storytelling con Scratch-Gamification con Scratch-Creazione di un progetto con Scratch e condivisione con la community di Scratch-Programmazione e interazione con gli oggetti: Scratch e Lego WeDO <p>Metodologie e strategie didattiche applicate 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> <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.</p> <p>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.</p>

	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 digital
Sedi dove è previsto il modulo	VAEE858013 VAEE858024 VAEE858035
DESTINATARI	25 Allievi (Primaria primo ciclo)
NUMERO ORE	30

Titolo modulo	CODE TO LEARN – EDIZIONE 2
DESCRIZIONE MODULO	<p>Obiettivi didattico/formativi del modulo 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 primaria.</p> <p>Contenuti-</p> <p>Algoritmi con attività unplugged-</p> <p>Coding e pixel art-</p> <p>Sequenze con il labirinto di code.org-</p> <p>Iterazioni con l'artista di code.org-</p> <p>Condizionale con l'ape di code.org-</p> <p>Debug-</p> <p>Introduzione a Scratch-</p> <p>Sprite e sfondi-</p> <p>Suoni-</p> <p>Sequenze e iterazioni-</p> <p>Disegnare poligoni con Scratch-</p> <p>Sensori e operatori-</p> <p>Il concetto di variabile-</p> <p>Storytelling con Scratch-</p> <p>Gamification con Scratch-</p> <p>Creazione di un progetto con Scratch e condivisione con la community di Scratch-</p> <p>Programmazione e interazione con gli oggetti: Scratch e Lego WeDO</p> <p>Metodologie e strategie didattiche applicate 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> <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.</p> <p>Modalità di verifica e valutazione Verrà creata una rubrica di valutazione dei progetti svolti che terrà conto</p>

	<p>di alcuni indicatori come la correttezza e l'ottimizzazione del codice e l'originalità.</p> <p>Ambienti, attrezzature e infrastrutture</p> <p>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.</p>
DATA DI INIZIO PREVISTA	21.6.2019
DATA DI FINE PREVISTA	5.7.2019
TIPO DI MODULO	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digital
SEDI DOVE È PREVISTO IL MODULO	VAEE858013 VAEE858024 VAEE858035
DESTINATARI	25 Allievi (Primaria primo ciclo)
NUMERO ORE	30

Titolo modulo	IMPARIAMO A PROGRAMMARE CON SCRATCHEDIZIONE 1
DESCRIZIONE MODULO	<p>Obiettivi didattico/formativi del modulo</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"> Algoritmi con attività unplugged- Coding e pixel art- Debug- Introduzione a Scratch- Approfondimenti ed esempi di programmazione con Scratch- Sprite e sfondi- Suoni- Sequenze e iterazioni- Disegnare poligoni con Scratch- Sensori e operatori- Il concetto di variabile- Storytelling con Scratch- Gamification con Scratch- Creazione di un progetto con Scratch e condivisione con la community di Scratch- Programmazione e interazione con gli oggetti: Scratch e Lego WeDO <p>Metodologie e strategie didattiche applicate</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> <p>Risultati attesi</p> <p>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.</p> <p>Modalità di verifica e valutazione</p> <p>Verrà creata una rubrica di valutazione dei progetti svolti che terrà' conto</p>

	<p>di alcuni indicatori come la correttezza e l'ottimizzazione del codice e l'originalità.</p> <p>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.</p>
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

Titolo modulo	IMPARIAMO A PROGRAMMARE CON SCRATCHEDIZIONE 2
DESCRIZIONE MODULO	<p>Obiettivi didattico/formativi del modulo</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"> Algoritmi con attività unplugged- Coding e pixel art- Debug- Introduzione a Scratch- Approfondimenti ed esempi di programmazione con Scratch- Sprite e sfondi- Suoni- Sequenze e iterazioni- Disegnare poligoni con Scratch- Sensori e operatori- Il concetto di variabile- Storytelling con Scratch- Gamification con Scratch- Creazione di un progetto con Scratch e condivisione con la community di Scratch- Programmazione e interazione con gli oggetti: Scratch e Lego WeDO <p>Metodologie e strategie didattiche applicate 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> <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.</p>

	<p>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.</p> <p>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 terrà presso l'istituto.</p>
DATA DI INIZIO PREVISTA	2.9.2019
DATA DI FINE PREVISTA	13.9.2019
TIPO DI MODULO	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
SEDI DOVE È PREVISTO IL MODULO	VAMM858012
DESTINATARI	25 Allievi (secondaria inferiore) primo ciclo
NUMERO ORE	30

I periodi di svolgimento dei moduli, riportati nelle tabelle, sono indicativi e potrebbero subire delle variazioni.

Per facilitare la formazione e l'apprendimento, i candidati dovranno dimostrare piena conoscenza e competenza nell'uso delle seguenti metodologie da attivare durante l'intervento formativo:

- uso delle tecnologie
- studio/lavoro individuale e di gruppo
- didattica laboratoriale
- cooperative learning, (apprendimento cooperativo)
- learning by doing (imparare facendo)
- peereducation (educazione tra pari)
- tutoring (tutoraggio)

ART.2 Competenze richieste

L'esperto ha come compito essenziale quello di facilitare i processi di apprendimento degli allievi e collaborare nella conduzione delle attività del piano.

All' ESPERTO sono richieste le seguenti competenze sulla base del C.V. presentato:

1. attitudine al lavoro in team interdisciplinari;
2. comprovate e documentate competenze professionali specifiche in merito a informatica, programmazione, matematica.
3. esperienze significative in relazione a progetti come quello indicato nel presente bando;
4. esperienze di attivazione di percorsi di progettazione partecipata in particolare in ambito scolastico;
5. esperienze di percorsi di progettazione e realizzazione di progetti con l'utilizzo di supporti tecnologici per la didattica;
6. esperienze di attivazione di percorsi di educazione e formazione in ambito informatico rivolti a bambini e giovani di scuole di ogni ordine e grado;
7. conoscenza e pratica delle didattiche attive
8. competenze digitali e informatiche nonché disponibilità ad utilizzare la piattaforma GPU, predisposta dal MIUR per l'inserimento on line dei dati relativi alla gestione del percorso progettuale nelle sezioni di specifica competenza, in collaborazione con il Tutor

L'Esperto sarà tenuto, in collaborazione con il Tutor, a:

1. predisporre una programmazione dettagliata dei contenuti dell'intervento, che dovranno essere suddivisi in contenuti corrispondenti a quanto indicato nel progetto,
2. partecipare alle riunioni di carattere organizzativo, quando pianificate;
3. 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;
5. predisporre i materiali didattici;
6. monitorare il processo di apprendimento, con forme di valutazione oggettiva in itinere e finale
7. documentare puntualmente le attività;
8. richiedere il materiale necessario allo svolgimento delle attività didattiche, a disposizione presso la scuola;
9. relazionarsi con i tutor in collegamento alle proprie attività;
10. consegnare specifiche relazioni sull'andamento dell'attività svolta e sui risultati conseguiti;
11. inserire in GPU tutto quanto richiesto;
12. redigere relazione conclusiva sulle attività del progetto.

Art. 3 Candidatura

L'attività dovrà essere realizzata secondo le modalità e le specifiche definite nel presente bando. I candidati sono invitati a presentare la propria candidatura entro le ore 12 del giorno **21.5.2019** compilando il modulo pubblicato in allegato al presente bando.

Modalità di presentazione dell'istanza:

- consegna brevi manu presso gli uffici della segreteria in busta chiusa sulla quale dovrà essere riportata la seguente dicitura: oggetto "Invio candidatura PON FSE " - sviluppo del pensiero logico e computazionale e della creatività digitale e delle competenze di "cittadinanza digitale", - Posta elettronica certificata al seguente indirizzo: vaic858001@istruzione.it
- Posta raccomandata A/R

La domanda dovrà contenere:

1. curriculum vitae sul modello europeo
2. copia del documento di riconoscimento personale
3. proposta formativa, coerente con i contenuti indicati
4. codice fiscale
5. documentazione di lavori già svolti inerenti il modulo per il quale si propone la candidatura
6. autorizzazione dell'amministrazione di appartenenza a svolgere attività di docenza (solo per i dipendenti pubblici) da consegnare solo nel caso di incarico

Il Dirigente si riserva, se necessario, di approfondire la presentazione e di convocare i candidati per un colloquio.

Non si terrà conto delle istanze pervenute oltre il termine fissato, non farà fede il timbro postale ma la data di effettiva ricezione da parte della scuola, le domande che risultassero incomplete non saranno prese in considerazione.

La valutazione delle domande da parte del D.S. e della commissione di valutazione avverrà tramite comparazione dei CV, della documentazione ricevuta e dell'esperienza documentata nel settore specifico;

Art.4 Criteri di comparazione delle domande e di selezione delle candidature

La selezione sarà effettuata subito dopo la presentazione delle candidature, mediante comparazione delle domande pervenute. In caso di presenza di più istanze la valutazione sarà effettuata secondo i parametri della seguente tabella:

TITOLO /ESPERIENZA	CRITERI DI VALUTAZIONE
Titolo di studio (max 10 punti)	Laurea attinente al modulo = 8 punti
	Master universitario nelle discipline attinenti all'attività richiesta= 2 punti
	Laurea triennale attinente al modulo = 6 punti
	Laurea non attinente al modulo = 5 punti
	Laurea triennale non attinente al modulo = 3 punti
	Diploma attinente al modulo = 2 punti

Certificazioni (linguistiche, informatiche) (max 5 punti)	Certificazione attinente al modulo= 5 punti
Aggiornamento e formazione in servizio in ore effettivamente frequentate max 32 punti	4 punti per ogni corso di formazione di 20 ore attinente al modulo
Proposta formativa	Da 5 a 15 punti in base alla coerenza con finalità, contenuti e metodologie
Eventuale colloquio	Fino a 16 punti (in base a varietà delle esperienze, ampiezza dell'esperienza nel settore, originalità nelle proposte metodologiche, capacità comunicativa)
Esperienze nel ruolo di esperti/tutor in progetti coerenti con la candidatura Pregressa partecipazione in progetti PON max 20 punti	4 punti per ogni esperienza

La commissione di valutazione è nominata dal Dirigente Scolastico, una volta verificata la consistenza numerica delle domande pervenute entro la scadenza del presente bando, ed è composta dal dirigente scolastico, che la presiede, da almeno un docente esperto di didattica digitale e dal direttore dei servizi generali ed amministrativi del medesimo Istituto.

Tutte le domande, pervenute secondo le modalità ed i termini del bando, saranno oggetto di valutazione. L'attribuzione dell'incarico sarà effettuata mediante comparazione dei curricula, sulla base dei punteggi sopra indicati, al fine di elaborare la graduatoria dei candidati ammessi.

La scuola si riserva di procedere al conferimento dell'incarico anche in presenza di una sola domanda valida.

A parità di punteggio l'incarico sarà assegnato al candidato più giovane.

In caso di esaurimento o indisponibilità delle graduatorie, si procederà alla riapertura del bando.

Ai sensi del DPR 445/2000 le dichiarazioni rese e sottoscritte nel curriculum vitae o in altra documentazione hanno valore di auto certificazioni. Potranno essere effettuati idonei controlli, anche a campione sulla veridicità delle dichiarazioni rese.

L'esito della selezione sarà comunicato direttamente al candidato individuato ed affisso all'albo e pubblicato sul sito web della scuola. Gli interessati potranno presentare reclamo avverso la graduatoria entro 5 giorni dalla data di pubblicazione della stessa.

Decorso tale termine, in assenza di ricorsi, la graduatoria provvisoria diventerà definitiva dal giorno successivo ed avrà validità per il periodo di attuazione del modulo.

In caso di ricorsi, questi saranno esaminati e la relativa graduatoria definitiva sarà pubblicata entro il decimo giorno.

Art. 5 Motivi di inammissibilità e di esclusione

5.1 Motivi di inammissibilità

Sono causa di inammissibilità:

- 1.domanda pervenuta in ritardo rispetto ai tempi indicati nel presente Bando;
- 2.assenza della domanda di candidatura o di altra documentazione individuata come condizione di ammissibilità.

5.2 Motivi di esclusione

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

- 1.mancanza di firma autografa apposta sulla domanda, sul curriculum, mancanza della fotocopia del documento;
- 2.mancanza dell'autorizzazione allo svolgimento dell'attività da parte dell'amministrazione di appartenenza;
- 3.non certificata esperienza professionale per l'ambito di competenza indicato.

5.3 Risoluzione del contratto eventualmente stipulato

Costituiscono motivo di risoluzione anticipata del rapporto di lavoro, previa motivata esplicitazione formale: la non veridicità delle dichiarazioni rese nella fase di partecipazione al bando; la violazione degli obblighi contrattuali; la frode o la grave negligenza nell'esecuzione degli obblighi e delle condizioni contrattuali; il giudizio negativo espresso dal responsabile del procedimento (dirigente scolastico) a seguito

di azioni di monitoraggio e di valutazione relativi al gradimento e la rendimento formativo riguardante le capacità di gestione del gruppo classe, l'efficacia della comunicazione, l'applicazione di pratiche metodologiche e didattiche come da richiesta, puntuale rispetto delle fasi di programmazione e di verifica definite di intesa con il tutor, puntuale rispetto dell'orario di lavoro; la soppressione dell'azione formativa per assenza del numero minimo di studenti previsto.

Art. 6 Retribuzione

Il compenso orario onnicomprensivo previsto, non darà luogo a trattamento assistenziale e previdenziale né al trattamento di fine rapporto e si intende comprensivo degli oneri a carico dell'Istituto e del docente. La percentuale prevista per la remunerazione non prevede un pagamento di tipo forfetario ma va correlata alle ore di servizio effettivamente prestato. L'effettuazione di tali ore dovrà essere dettagliatamente documentata.

Figura	Costo orario al lordo dei contributi prev.li
ESPERTO	€ 70,00 per ogni ora svolta

Il compenso sarà erogato dopo la chiusura del modulo sulla piattaforma GPU e l'effettiva erogazione dei fondi comunitari all'Istituzione scolastica.

Art. 7 Responsabile del procedimento e trattamento dati personali

Il responsabile del procedimento e del trattamento dei dati è il Dirigente Scolastico.

I dati personali, che saranno raccolti dall'istituzione scolastica a seguito del presente bando, saranno trattati per i soli fini istituzionali e necessari all'attuazione del progetto e, comunque, nel pieno rispetto del Decreto Legislativo n. 196 del 30 Giugno 2003 e successive modifiche ed integrazioni.

Gli interessati dovranno esprimere il consenso al trattamento dei propri dati personali in sede di presentazione della domanda di partecipazione, pena la non ammissione alla selezione.

Per quanto non esplicitamente previsto nel presente bando, si applicano le disposizioni previste dal disciplinare relativo al conferimento dei contratti di prestazione d'opera.

Art. 8 Pubblicità

Il presente bando è pubblicato sul sito internet di questa Istituzione scolastica www.icpertinibusto.it

LA DIRIGENTE SCOLASTICA
CARLA GALLETTA

Firma autografa sostituita a mezzo stampa ai sensi
e per gli effetti dell'art. 3, c. 2 D.Lgs n. 39/93

Modello di candidatura (Allegato 1)

Al Dirigente
dell'Istituto comprensivo "Pertini"

OGGETTO: domanda di conferimento incarico per la realizzazione del progetto " _2669 del 03/03/2017 - FSE - Pensiero computazionale e cittadinanza digitale

Codice identificativo 10.2.2A-FdRPOC-LO-2018-68

CUP H47II7000920007

I sottoscritt _____ nat_ a _____ il
residente a _____ prov. _____ nazionalità _____
recapito telefonico _____ indirizzo e-mail _____ codice
fiscale _____

CHIEDE

l'attribuzione del seguente incarico (barrare una sola opzione):

- Esperto
- Tutor
- Personale di supporto

Per il seguente modulo (è possibile barrare più opzioni, previa verifica delle figure/moduli oggetto dell'avviso)

1. Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività...	CODE TO LEARN - EDIZIONE 1	1074363 Autorizzato	€ 5.682,00
2. Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività...	CODE TO LEARN - EDIZIONE 2	1074366 Autorizzato	€ 5.682,00
3. Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività...	IMPARIAMO A PROGRAMMARE CON SCRATCH - EDIZIONE 1	1074371 Autorizzato	€ 5.682,00
4. Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività...	IMPARIAMO A PROGRAMMARE CON SCRATCH - EDIZIONE 2	1074375 Autorizzato	€ 5.682,00

A tal fine dichiara la propria disponibilità a svolgere l'incarico secondo il calendario approntato dal gruppo di progetto e a partecipare alle attività funzionali alla realizzazione del progetto. Consapevole che, in caso di dichiarazioni false e mendaci accertate dopo la stipula del contratto, questo sarà risolto di diritto, ai sensi dell'art.1456 del codice civile (clausola risolutiva espressa), ai sensi del DPR 445/2000 e consapevole delle sanzioni stabilite per false e mendaci dichiarazioni previste dal Codice Penale e dalle Leggi in materia

DICHIARA

- Di essere in possesso di cittadinanza italiana o di uno degli Stati membri dell'Unione Europea;
- Di godere dei diritti civili e politici;
- Di non aver riportato condanne penali e che il casellario giudiziale è nullo;

- Di non essere sottoposto a procedimenti penali;
- Di aver preso visione dell'avviso e di approvarne senza riserve i contenuti

Ai fini della valutazione della candidatura, allega pertanto:

- ✓ Curriculum Vitae, nel quale siano chiaramente indicati tutti gli elementi utili alla valutazione della candidatura
- ✓ Eventuali pubblicazioni, articoli o altri documenti pubblicati
- ✓ Altra documentazione utile alla valutazione della candidatura

 sottoscritt_ Con la presente, ai sensi degli artt. 13 e 23 del D.Lgs. 196/2003 (di seguito indicato come "Codice Privacy") e successive modificazioni e integrazioni,

A U T O R I Z Z A

l'Istituto comprensivo " Pertini " di Busto Arsizio al trattamento, anche con l'ausilio di mezzi informatici e telematici, dei dati personali forniti dal/dalla sottoscritto/a. Prende inoltre atto che, ai sensi del "Codice Privacy", titolare del trattamento dei dati è il D.S. Galletta Carla e che il/la sottoscritto/a 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 a 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.

In fede

Luogo e data _____

Firma.....