



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strutturali
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



**Istituto di Istruzione Secondaria Superiore
"Archimede"**

Via Sipione, 147 - 96019 Rosolini (SR)
Tel. 0931/502286 – Fax: 0931/850007
e-mail : sris017003@istruzione.it - sris017003@pec.istruzione.it
C.F. 83001030895 - Cod. Mecc. SRIS017003
Codice Univoco Ufficio: UF5C1Y
www.primoistitutoarchimede.it

Prot. N. ___ del ___

*Al Personale docente e ata IIS "Archimede"
Albo on line – Sito web*

BANDO SELEZIONE ESPERTO/TUTOR

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

VISTO l'avviso pubblico 2669 del 03/03/2017 - FSE – Pensiero computazionale e cittadinanza digitale - Asse I Istruzione - Fondo Sociale Europeo (FSE) – Obiettivo specifico 10.2.2 Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base, 10.2.2A 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.;

VISTA la nota autorizzativa Prot. 28252 del 30 ottobre 2018 della proposta progettuale presentata da questo Istituto nell'ambito della programmazione di cui sopra;

VISTE le Linee guida e normativa di riferimento per l'attuazione dei PON FSE emanate con nota MIUR prot 1498 del 09/02/20018;

VISTA la nota MIUR n. 34815 del 02 Agosto 2017 recante chiarimenti sull'iter di reclutamento del personale "esperto" e relativi aspetti di natura fiscale, previdenziale e assistenziale;

INDICE il seguente

AVVISO PUBBLICO

per la selezione di esperti e tutor rivolto a personale interno alla scuola per attività di formazione e di supporto nell'ambito del progetto PON codice 10.2.2A FSEPON-SI-2018-939 denominato "Digicraft" con i finanziamenti e azioni e sotto-azioni indicati nella tabella seguente:

Azione	Sotto azione /titolo	Codice identificativo progetto	Moduli	Figure richieste
10.2.2 Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base	10.2.2A Competenze di base	10.2.2A FSEPON-SI-2018-939	Coding e Robotica	n.1 Esperto; n. 1 Tutor
	"Digicraft"		BB Beyond borders / Oltre i limiti	n.2 Esperti; n. 1 Tutor

			Data_Fusion esperimenti di Data Journalism	n.1 Esperto; n. 1 Tutor

1. Descrizione progetto e modulo.

Coding e Robotica

L'obiettivo del progetto è quello di avvicinare gli studenti ai principi della programmazione, della meccanica e della robotica con un approccio pratico e interattivo che si sviluppa in progetti ed esperimenti da affrontare in gruppo. Il programma, dopo aver sviluppato le basi teoriche, permetterà di toccare con mano la tecnologia attraverso l'utilizzo del kit CTC di Creative Technologies in the Classroom. La classe, sotto la guida e supervisione del docente, imparerà a conoscere le basi della programmazione e della robotica attraverso un percorso organizzato in cinque aree formative, con esercitazioni pratiche, progetti ed esperimenti.

- **Programming:** si apprenderanno nozioni di base sulla programmazione e sul pensiero computazionale. Le nozioni teoriche verranno messe in pratica attraverso lo sviluppo guidato di semplici programmi che permetteranno la creazione di piccoli giochi e progetti interattivi.
- **Sports:** si impareranno le nozioni di base dell'elettronica attraverso il controllo di attuatori e sensori digitali. Alla fine di quest'area formativa gli studenti saranno in grado di costruire attraverso uno sviluppo guidato piccoli giochi elettronici che utilizzano segnali digitali.
- **Magic:** si introdurranno gli strumenti per gestire segnali analogici e la comunicazione con il computer, in modo da poter creare interattività tra i modelli realizzati ed il mondo esterno. Gli studenti realizzeranno dei primi prototipi in grado di reagire ad input fisici, elettrici o sonori.
- **Robots:** si conosceranno le diverse tipologie di motori ed il loro funzionamento. Al termine dell'area formativa, gli studenti saranno in grado di realizzare ed animare i primi semplici robot tramite l'utilizzo di servomeccanismi e sensori.
- **Space:** si imparerà ad utilizzare il giroscopio, l'accelerometro e i connettori Bluetooth presenti sulla scheda Arduino 101 per interagire con le grandezze fisiche e le leggi del movimento. Al completamento di quest'area formativa, gli studenti saranno in grado di aggiungere interattività ai prototipi attraverso device Bluetooth come cellulari o tablet.

BB:Beyond Borders/Oltre i limiti

Il presupposto del presente modulo è proprio quello di utilizzare gli stessi strumenti e canali in uso presso i giovani – smartphone, tablet e social network - per evidenziarne le potenzialità e spingerli ad un uso consapevole, contenendo le forme di abuso

Attraverso le attività previste, il presente modulo solleciterà le strategie cognitive ed operative per: sviluppare e realizzare un progetto, atto a realizzare dei prodotti fruibili da un vasto pubblico tramite la rete, utilizzando in modo critico i media. Il modulo prevede lo sviluppo di tre azioni:

Azione 1 – I diritti della rete

Gli alunni acquisiranno le competenze per la gestione delle informazioni in rete:

- Licenze creative commons;
- Diritti d'autore e tracciabilità degli autori nei prodotti diffusi sul web;

- Riproducibilità di contenuti scaricati dal web;
- Il diritto alla privacy e la pubblicazione di foto o video sui social network;
- Facebook e l'accesso ai dati da parte delle autorità durante delle indagini;
- I cookies e l'accesso a dati ed informazioni personali.

Azione 2 – Realizzare dei promo

Gli alunni saranno suddivisi sostanzialmente in gruppi e affronteranno la tematica del cyberbullismo, vista sia dalla prospettiva dell'aguzzino che della vittima, e la tematica della dipendenza da social network: essere sempre connessi per seguire il susseguirsi delle notifiche.

Con la guida del tutor e dell'esperto, i gruppi di alunni dramatizzeranno un episodio relativo alla tematica assegnata e lo trasporranno in un cortometraggio di circa 4 minuti.

Azione 3 – Pubblicazione e disseminazione.

Con la guida del tutor e dell'esperto, i cortometraggi saranno pubblicati su un sito dedicato con un link sul sito della scuola.

DATAFUSION_ESPERIMENTI DI DATAJOURNALISM

il presupposto del presente modulo è proprio quello di utilizzare gli stessi strumenti e canali in uso presso i giovani – smartphone, tablet e social network - per evidenziarne le potenzialità e spingerli ad un uso consapevole, contenendo le forme di abuso.

Gli incontri saranno prevedono lo sviluppo di tre azioni:

Azione 1 - Condurre e riportare sondaggi

Gli alunni acquisiranno le competenze per realizzare un questionario su delle tematiche inerenti i giovani e il territorio. Apprenderanno quindi ad utilizzare degli strumenti online come google form o surveymonkey per la stesura dei questionari e poi li sperimenteranno sul campo in modo da verificarne la fattibilità e di tararli a secondo dello scopo individuato con l'esperto. Dopo la stesura definitiva del questionario, gli alunni dovranno somministrarlo, sottoponendolo a dei passanti in diverse zone della città. I dati così raccolti verranno analizzati e trasposti in un articolo, fruibile online.

Azione 2 – Pubblicare un'intervista a più voci

Con l'aiuto dell'esperto, gli alunni individueranno un episodio di cronaca, che riguarda il proprio territorio, e cercheranno di realizzare una sorta di intervista "fittizia" a più voci con l'ausilio del padlet e di avatar parlanti. Il padlet potrà essere visualizzato nel sito dedicato con accesso diretto dal sito della scuola.

Azione 3 – Creare un evento sincrono

Gli alunni, coadiuvati dal tutor e dall'esperto, organizzeranno un evento, che verrà trasmesso in simultanea su facebook/instagram. L'evento sarà presentato e condotto dagli alunni stessi, che avranno modo così di sperimentare la realizzazione di reportage o altro in diretta. La registrazione dell'evento verrà linkato sul sito dedicato e sul sito della scuola.

2. Oggetto dell'incarico

Per la figura di "esperto" la funzione professionale richiesta prevede lo svolgimento delle seguenti attività:

- Formulazione del progetto didattico in piena conformità al modulo;
- Collaborazione con il tutor;
- Partecipazione alle riunioni periodiche di carattere organizzativo pianificate dal Dirigente Scolastico;

- Realizzazione e attuazione delle attività teoriche e/o pratiche nei giorni, nelle ore e nelle sedi definiti dal calendario predisposto dal Dirigente Scolastico;
- Formulazione della richiesta del materiale necessario per la realizzazione delle attività previste dal modulo;
- Compilazione della piattaforma GPU per quanto di propria competenza;
- Predisposizione di verifiche in sinergia con i docenti delle classi di appartenenza degli alunni che partecipano ai suddetti moduli;
- Coordinare le attività didattiche e culturali degli alunni coinvolti;
- Consegna a fine incarico del programma svolto e delle eventuali verifiche e/o prodotti realizzati.

3. Requisiti generali di ammissione

Possono partecipare alla selezione i docenti con contratto a tempo indeterminato in servizio presso l'Istituto Superiore Archimede in possesso delle conoscenze e competenze **coerenti** con l'assolvimento dei compiti previsti dall'incarico descritti ai precedenti punti 1 e 2.

Per la selezione degli aspiranti si procederà alla valutazione dei Curriculum Vitae e all'attribuzione dei punteggi relativi agli elementi di valutazione posseduti dagli aspiranti. L'attribuzione dei punteggi relativi agli elementi di valutazione avverrà secondo la seguente tabella:

Titoli	Punti	Punteggio massimo
Laurea pertinente ai contenuti del modulo	1 per Laurea triennale 2 per Laurea quinquennale o vecchio ordinamento	Max 2 punti
Anni di docenza pertinenti al modulo	0,50 per ogni anno	Max 3 punti
Esperienze come esperto in progetti PON a partire dall'a.s. 2006/2007, con gestione su piattaforma GPU ¹	1 per ogni PON	Max 2 punti
Esperienze come tutor in tutor PON a partire dall'a.s. 2006/2007, con gestione su piattaforma GPU ²	1 per ogni PON	Max 4 punti
Altre esperienze PON a partire dall'a.s. 2006/2007, con gestione GPU ³	1 per ogni PON	Max 2 punti
Corsi di specializzazione, Master e/o Corsi di perfezionamento rilasciati da enti riconosciuti dal MIUR e attinenti ai contenuti del Modulo per cui si presenta la candidatura	1 per ogni Master e/o corso di specializzazione biennale; 0,50 per ogni Master e/o Corso di perfezionamento annuale	Max 3 punti
Dottorato di ricerca attinente ai contenuti del modulo	2 punti	Max 2 punti
Corsi di formazione e/o aggiornamento attinenti ai contenuti del Modulo per cui si presenta la candidatura	0,25 per ogni corso	Max 3 punti
Partecipazione alla stesura del progetto		Punti 5
Corsi di formazione e/o aggiornamento sull'applicazione della tecnologia informatica alla didattica	0,25 per ogni corso	Max 1 punto

¹ Per ogni anno scolastico verrà valutato un solo titolo. (Es.: se il docente ha prestato servizio come tutor di n.1 PON e come esperto per n.1 PON per l'a.s. 2014/2015, gli verranno riconosciuti punti 1)

² Idem

³ Idem

Certificazioni informatiche riconosciute dal MIUR	1	Max 1 punto
---	---	-------------

Il candidato che non è iscritto per un incarico può ricevere un secondo o un terzo o altri aspiranti in possesso dei requisiti richiesti.

All'incarico di insegnante lasciato a parità di punteggio prevale il candidato di altra disciplina.

4. Compenso orario previsto

A fronte dell'attività svolta il compenso orario onnicomprensivo di qualsiasi onere fiscale, spese, IRAP ed accessori è fissato fino ad un massimo di € 70,00 per gli esperti e di € 30,00 per i tutor. Il compenso complessivo sarà corrisposto solo dopo l'effettiva erogazione dei fondi comunitari. Non saranno prese in considerazione eventuali richieste di interessi legali e/o oneri di alcun tipo per ritardi nei pagamenti indipendenti dalla volontà di questa Istituzione scolastica.

Con gli esperti sarà stipulato un contratto di prestazione d'opera intellettuale, occasionale, esclusivamente per la durata dei moduli assegnati. Il contratto non dà luogo a trattamento previdenziale ed assistenziale, né a trattamento di fine rapporto.

5. Durata dell'incarico

Il candidato dovrà eseguire le attività richieste secondo il calendario fornito nell'interesse delle attività didattiche ed organizzative dell'Istituto Superiore Archimede. L'incarico dovrà essere completato entro il termine massimo del 30 settembre 2019.

6. Modalità di presentazione delle candidature

Le candidature dovranno pervenire a mezzo email all'indirizzo sris017003@istruzione.it entro e non oltre le ore 14:00 del 26 marzo 2019, utilizzando il modulo di partecipazione (All. 1). Il candidato dovrà inoltre produrre un Curriculum Vitae in formato europeo ed una copia del documento di identità in corso di validità.

Gli esiti della selezione saranno comunicati agli esperti prescelti, a cui potranno essere affidati massimo 2 moduli e solo nel caso in cui non vi siano altri candidati in possesso dei requisiti richiesti.

7. Autorizzazione al trattamento dei dati personali

I dati personali forniti con la presentazione della domanda sono trattati ai sensi della normativa sulla privacy, nel rispetto dei principi di liceità, correttezza e trasparenza

Il Dirigente Scolastico

prof.ssa Maria Teresa Cirmena

*Documento informatico, agli atti di questo Istituto, firmato digitalmente
ai sensi del D.Lgs 82/2005 s.m.i. e norme collegate,
il quale sostituisce il documento cartaceo e la firma autografa*

**PROGRAMMA OPERATIVO NAZIONALE 2014/2020 "PER LA SCUOLA, COMPETENZE E AMBIENTI PER
L'APPRENDIMENTO"**

Avviso prot. n. AODGEFI D 2669 del 03/03/2017

Codice Progetto: 10.2.2A FSEPON-SI-2018-939

Al Dirigente Scolastico
Istituto di Istruzione Superiore "Archimede"
Rosolini

Il/La sottoscritto/a _____ nato/a a _____
Prov. _____ Il _____ codice fiscale _____
residente in _____ Via/Piazza _____
n. _____ cell. _____
indirizzo e-mail: _____

CHIEDE

alla S.V. di essere ammesso/a alla procedura di selezione in qualità di Esperto per il progetto PON FSE:

MODULO Coding e robotica	
Figura richiesta:	numero ore
<input type="checkbox"/> ESPERTO IN "CODING E ROBOTICA"	30
<input type="checkbox"/> TUTOR	30

MODULO BB Beyond borders / Oltre i limiti	
Figura richiesta:	numero ore
<input type="checkbox"/> ESPERTO IN "DIRITTI DELLA RETE"	10
<input type="checkbox"/> ESPERTO IN "SCENEGGIATURA E RECITAZIONE"	20
<input type="checkbox"/> TUTOR	30

MODULO DATA_FUSION esperimenti di DATA Journalism	
Figura richiesta:	numero ore
<input type="checkbox"/> ESPERTO IN "GIORNALISMO E GESTIONE DEI MEDIA"	30
<input type="checkbox"/> TUTOR	30

A tal fine dichiara:

- di non aver riportato condanne penali e di non avere procedimenti penali pendenti a proprio carico o di non averne conoscenza;
- di non essere stato destituito da pubblici impieghi;
- di non avere in corso procedimenti di natura fiscale;

- di svolgere l'incarico senza riserva, per tutta la sua durata e secondo il calendario approntato dal Dirigente Scolastico;
- di avere preso visione dei criteri di selezione;
- di essere in possesso di certificata competenza e/o esperienza professionale maturata nel settore richiesto e/o requisiti coerenti con il profilo prescelto, come indicate nella tabella di valutazione dei titoli posseduti e nel curriculum vitae allegati;
- di essere in possesso di competenze informatiche con completa autonomia nell'uso della piattaforma Ministeriale PON2014/2020.

CRITERI PER L'INDIVIDUAZIONE DEGLI ESPERTI				
Titoli	Punti	Punteggio massimo	Punteggio (a carico dell'interessato)	Punteggio (a carico della Scuola)
Laurea pertinente ai contenuti del modulo	1 punto per Laurea triennale 2 punti per Laurea quinquennale o vecchio ordinamento	Max 2 punti	2	
Anni di docenza pertinenti al modulo	0,50 per ogni anno	Max 3 punti	1,5	
Esperienze come esperto in progetti PON a partire dall'a.s. 2006/2007, con gestione su piattaforma GPU ¹	1 per ogni PON	Max 2 punti		
Esperienze come tutor in tutor PON a partire dall'a.s. 2006/2007, con gestione su piattaforma GPU ²	1 per ogni PON	Max 4 punti		
Altre esperienze PON a partire dall'a.s. 2006/2007, con gestione GPU ²	1 per ogni PON	Max 2 punti		
Corsi di specializzazione, Master e/o Corsi di perfezionamento rilasciati da enti riconosciuti dal MIUR e attinenti ai contenuti del Modulo per cui si presenta la candidatura	1 punto per ogni Master e/o corso di specializzazione biennale; 0,50 per ogni Master e/o Corso di perfezionamento annuale	Max 3 punti	0,50	
Dottorato di ricerca attinente ai contenuti del modulo	2 punti	Max 2 punti		

¹ Per ogni anno scolastico verrà valutato un solo titolo. (Es.: se il docente ha prestato servizio come tutor di n.1 PON e come esperto per n.1 PON per l'a.s. 2014/2015, gli verranno riconosciuti punti 1) ²Idem

² Idem

Corsi di formazione e/o aggiornamento attinenti ai contenuti del Modulo per cui si presenta la candidatura	0,25 per ogni corso	Max 3 punti	1,50	
Partecipazione alla stesura del progetto		Punti 5		
Corsi di formazione e/o aggiornamento sull'applicazione della tecnologia informatica alla didattica	0,25 per ogni corso	Max 1 punto	1	
Certificazioni informatiche riconosciute dal MIUR	1	Max 1 punto	1	

IL DOCENTE, CHE RICEVE INCARICO PER UN MODULO, PUÒ RICEVERNE UN SECONDO SOLO SE NON CI SONO ALTRI ASPIRANTI IN POSSESSO DEI REQUISITI RICHIESTI

CRITERI PER L'INDIVIDUAZIONE DEI TUTOR				
Titoli	Punti	Punteggio massimo	Punteggio (a carico dell'interessato)	Punteggio (a carico della Scuola)
Laurea pertinente ai contenuti del modulo	1 punto per Laurea triennale 2 punti per Laurea quinquennale o vecchio ordinamento	Max 2 punti	2	
Anni di docenza pertinenti al modulo	0,50 per ogni anno	Max 3 punti	1,5	
Esperienze come esperto in progetti PON a partire dall'a.s. 2006/2007, con gestione su piattaforma GPU ⁴	1 punto per ogni PON	Max 2 punti		
Esperienze come tutor in tutor PON a partire dall'a.s. 2006/2007, con gestione su piattaforma GPU ⁵	1 punto per ogni PON	Max 4 punti		
Altre esperienze PON a partire dall'a.s. 2006/2007, con gestione GPU ⁶	1 punto per ogni PON	Max 2 punti		
Corsi di specializzazione, Master e/o Corsi di perfezionamento rilasciati da enti riconosciuti dal MIUR e attinenti ai contenuti del Modulo per cui si presenta la candidatura	1 punto per ogni Master e/o corso di specializzazione biennale; 0,50 punti per ogni Master e/o Corso di perfezionamento annuale	Max 3 punti	0,50	

Dottorato di ricerca attinente ai contenuti del modulo	2 punti	Max 2 punti		
Corsi di formazione e/o aggiornamento attinenti ai contenuti del Modulo per cui si presenta la candidatura	0,25 per ogni corso	Max 3 punti	1,50	
Partecipazione alla stesura del progetto		Punti 5		
Corsi di formazione e/o aggiornamento sull'applicazione della tecnologia informatica alla didattica	0,25 per ogni corso	Max 1 punto	1	
Certificazioni informatiche riconosciute dal MIUR	1	Max 1 punto	1	

⁴ Per ogni anno scolastico verrà valutato un solo titolo. (Es.: se il docente ha prestato servizio come tutor di n.1 PON e come esperto per n.1 PON per l'a.s. 2014/2015, gli verranno riconosciuti punti 1) ⁵Idem

³ Idem

Allega alla presente richiesta:

- 1 Curriculum vitae in formato europeo da cui si evincano le competenze richieste per la candidatura;
- 2 Documento di identità in corso di validità

_____, li _____

Firma