



**I.I.S.S. "LUIGI EINAUDI"**



*ISTITUTO TECNICO STATALE COMMERCIALE, TURISTICO E PER GEOMETRI*  
*Viale Paolo Borsellino, 20 – 74024 Manduria (TA) Centralino: Tel./Fax 099/9711152*  
*ISTITUTO PROFESSIONALE STATALE SERVIZI PER L'AGRICOLTURA E LO SVILUPPO RURALE*  
*Via per Maruggio Km. 2 – 74024 Manduria (TA) Tel.Fax 099/9712679*

C.F. 90214640733

[www.einaudimanduria.gov.it](http://www.einaudimanduria.gov.it)

[TAIS02600R@ISTRUZIONE.IT](mailto:TAIS02600R@ISTRUZIONE.IT)



UNIONE EUROPEA

**FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI**

**pon**  
2014-2020

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO - FSE



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

Prot. n. 2809/C24 del 19.04.2019

*Al Personale Docente*  
*All'Albo*  
*Al Sito Web dell'Istituto*

**PON-FSE**

**“Per la Scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento” - Programmazione 2014-2020**

**Avviso MIUR Prot. n. AOODGEFID/2669 del 03.03.2017 - Anno scolastico 2018-2019**

**Codice Progetto: 10.2.2A - FSEPON-PU-2018-720**

**Titolo Progetto “*Digital contest*”**

CUP: F87I17000720007

**AVVISO INTERNO**

**PER LA SELEZIONE E IL RECLUTAMENTO DI TUTOR**

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

VISTI	i Regolamenti (UE) n. 1303/2013 recanti disposizioni comuni sui Fondi strutturali e di investimento europei, l 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
VISTO	il PON – Programma Operativo Nazionale 2014IT05M2OP001 “ <i>Per la scuola – competenze e ambienti per l’apprendimento</i> ” approvato con Decisione C(2014) n. 9952, del 17 dicembre 2014 della Commissione Europea
VISTO	l’Avviso MIUR AOODGEFID/prot. n. 2669 del 03-03-2017 “Avviso pubblico per lo sviluppo del pensiero computazionale, della creatività digitale e delle competenze di “cittadinanza digitale”, a supporto dell’offerta formativa”. Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale “Per la scuola, competenze e ambienti per l’apprendimento” 2014-2020 - Asse I – Istruzione - Fondo Sociale Europeo (FSE). Obiettivo specifico 10.2 - “Miglioramento delle competenze di base – stimolare gli studenti ad un approccio attivo verso le tecnologie digitali – Azione 10-2.2.” – Sottoazione 10.2.2A “Competenze di base”
VISTA	la Delibera del Collegio dei docenti n. 1009 del 03.03.2017 di adesione al PON "Per la Scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" - 2014/2020 Avviso Pubblico 2669/2017
VISTA	la Delibera del Consiglio d’Istituto n. 2114 del 04.05.2017 (di adesione al PON "Per la Scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" - 2014/2020 Avviso Pubblico 2669/2017
VISTO	il Piano relativo al succitato Avviso n. 2669/2017, inoltrato da questo Istituto in data 18/05/2017 – Candidatura n. 38224
VISTA	la Nota MIUR -Dipartimento per la Programmazione e la gestione delle risorse umane, finanziarie e strumentali - Direzione Generale per interventi in materia di edilizia scolastica, per la gestione dei fondi strutturali per l’istruzione e per l’innovazione digitale -prot. n. AOODGEFID 27757 del 24.10.2018, con la quale è stato comunicato all'USR Puglia l'elenco dei progetti autorizzati a valere sui fondi dell'Avviso prot. n. 2669 del 03/03/2017

CONSIDERATO	che la predetta nota <i>“costituisce la formale autorizzazione all’avvio delle attività e fissa i termini di inizio dell’ammissibilità della spesa”</i>
VISTA	la nota MIUR -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 – prot AOODGEFID/28250 del 30/10/2018, con la quale viene formalmente comunicata all'Istituto l'autorizzazione del Progetto 10.2.2A-FSEPON-PU-2018-720 dal titolo <i>“ Digital contest ”</i>
VISTO	il decreto di assunzione del suddetto Progetto nel Programma Annuale dell’Esercizio Finanziario 2018 prot.n. 8410 del 09.11.2018
CONSIDERATO	che nulla è stato impegnato nel 2018 e che, pertanto, l’importo autorizzato è confluito nel P.A. 2019
VISTO	il Programma Annuale 2019 deliberato dal Consiglio di Istituto
VISTO	il Decreto Interministeriale n.129 del 28/08/2018 <i>“Regolamento recante istruzioni generali sulla gestione amministrativo-contabile delle istituzioni scolastiche, ai sensi dell’art. 1c 143, legge 13.07.2015 n. 107”</i>
VISTO	il Decreto Legislativo n. 165 del 30/03/2001 recante <i>“Norme generali sull’ordinamento del lavoro alle dipendenze delle Amministrazioni Pubbliche”</i> e ss.mm.ii.;
VISTO	il Decreto del Presidente della Repubblica 8 marzo 1999, n. 275, recante <i>“Norme in materia di autonomia delle istituzioni scolastiche”</i>
VISTA	la Nota MIUR Prot. AOODGEFID/34815 del 02/08/2017 Fondi Strutturali Europei Programma Operativo Nazionale <i>“Per la scuola, competenze e ambienti per l’apprendimento”</i> 2014 – 2020 – Attività di formazione – <i>Iter</i> di reclutamento del personale <i>“esperto”</i> e relativi aspetti di natura fiscale, previdenziale e assistenziale. Chiarimenti

VISTA	la Nota MIUR Prot. AOODGEFID/35926 del 21/09/2017 Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale “Per la scuola, competenze e ambienti per l’apprendimento” 2014 – 2020 – Nota Prot. AOODGEFID\34815 del 02/08/2017. Errata corrige
RILEVATA	la necessità di reclutare tra il personale docente interno n. 4 figure di TUTOR per lo svolgimento delle attività formative relative ai n. 4 moduli didattici dei quali si compone il PON sopra citato

### EMANA

il presente Avviso di Selezione, di cui la premessa è parte integrante e sostanziale, riservato esclusivamente ai docenti in servizio presso l’Istituto d’Istruzione Superiore “Luigi Einaudi” di Manduria per il reclutamento di n. 4 Tutor per la realizzazione dei moduli didattici del Progetto **10.2.2A - FSEPON-PU-2018-720 “Digital contest”**, di seguito riportati

<b>MODULO DIDATTICO</b>	<b>TITOLO</b>	<b>DESTINATARI</b>	<b>DURATA</b>	<b>COMPENSO ORARIO omnicomprensivo LORDO STATO</b>
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Che talento!...con Scratch	19 alunni della prima classe	60 ore	€ 30,00
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	APPLICHIAMOCI CREANDO	19 alunni del triennio	30 ore	€ 30,00
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Pensa...Modella & Stampa 3D	19 alunni del triennio	30 ore	€ 30,00
Competenze di cittadinanza digitale	Videomaking:l’educazione digitale	19 alunni del triennio	30 ore	€ 30,00

## DESCRIZIONE E OBIETTIVI DEL PROGETTO

<b>Descrizione Progetto</b>	<p>Il progetto nasce con l'idea di coinvolgere gli studenti in attività sperimentali utilizzando il coding per lo sviluppo del pensiero computazionale, la stampa 3D per produrre oggetti e il making per realizzare video. Le attività si inseriscono in un percorso verticale in cui gli stessi concetti vengono ripresi approfonditi ed applicati in contesti autentici al fine di consolidare obiettivi specifici, disciplinari ed interdisciplinari attraverso strumenti per migliorare le capacità di ragionamento degli studenti, secondo l'approccio del pensiero computazionale approfondendo concetti riguardanti l'approccio al nuovo "vivere digitale".</p> <p>Le metodologie innovative e collaborative previste, il carattere fortemente laboratoriale delle proposte, la coerenza con le tematiche curriculari e l'utilizzo delle tecnologie in chiave creativa sono fattori di sviluppo di competenze trasversali di inclusione e di motivazione. Il progetto, sviluppato su quattro moduli, raccoglie tutte queste finalità in un'ottica mirata all'innovazione e a un approccio rivolto allo sviluppo del saper fare.</p>
-----------------------------	---

<b>Obiettivi Progetto</b>	<p>L'idea del progetto è quella di stimolare e accompagnare le gli studenti ad un approccio attivo verso le tecnologie digitali promuovendo una familiarità con i concetti di base dell'informatica, elemento indispensabile del processo di formazione delle persone.</p> <p>Nella società contemporanea, in cui la tecnologia dipende in misura fondamentale dall'informatica e dove la presenza dei computer diventa pervasiva, per essere adeguatamente preparato a qualunque attività lo studente vorrà fare "da grande", è indispensabile imparare a trovare soluzioni a problemi complessi partendo da problemi più semplici. Questo è il ragionamento alla base del pensiero computazionale. La capacità di ipotizzare soluzioni che prevedono più fasi e la collaborazione con altri studenti può portare ad immaginare una descrizione chiara di cosa fare e quando farlo. Attraverso lo sviluppo dei vari moduli di questo progetto è chiesto agli studenti di divenire responsabili e consapevoli di ambienti e strumenti digitali, ma anche ideatori di contenuti. Gli obiettivi specifici sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-favorire lo sviluppo della creatività</li> <li>-imparare a padroneggiare la complessità di un problema</li> <li>-sviluppare un ragionamento accurato e preciso</li> <li>-realizzazione di prodotti finiti "riutilizzabili"</li> <li>-innalzamento dei livelli di apprendimento</li> <li>-Stimolare la curiosità</li> <li>-</li> </ul>
---------------------------	---

## DESCRIZIONE DEI SINGOLI MODULI

<p>Che talento!...con Scratch</p>	<p>Il modulo verrà realizzato in collaborazione con I.C. “Don Bosco” di Manduria e sarà rivolto agli studenti del III anno della scuola primaria inferiore e agli studenti del I anno del nostro Istituto. Il progetto fa parte di un progetto di continuità fra scuola secondaria di primo e secondo grado.</p> <p>I moduli verranno sviluppati parallelamente nei singoli Istituti e gli studenti verranno formati sui principi della programmazione e del coding attraverso l’utilizzo del software Scratch 2.0. Dopo un approccio teorico iniziale si utilizzerà il software, prima con semplici progetti realizzati dai singoli studenti per poi realizzare, in piccoli gruppi (max 3 studenti), progetti più complessi.</p> <p>Nella seconda parte, il corso si articolerà come un vero e proprio torneo, i vari gruppi formeranno delle squadre con dei capisquadra ed ogni squadra lavorerà ad un progetto, ognuno su un tema specifico. Oltre alla realizzazione del progetto gli studenti scriveranno una relazione sulle motivazioni che hanno portato alla scelta e sulle dinamiche avvenute nel gruppo. Verrà individuato il progetto più interessante ed originale attraverso la valutazione dell’esperto e attraverso una votazione degli altri gruppi partecipanti. Nelle ultime ore a disposizione del modulo verrà organizzata una sfida finale organizzata presso il nostro Istituto che vedrà la partecipazione delle prime tre squadre vincitrici di ogni modulo di ognuna delle due scuole. I ragazzi guidati dai loro capisquadra relazioneranno sui loro progetti e ne mostreranno il prodotto realizzato. Una giuria composta dagli esperti dei due corsi insieme alla votazione di tutti gli studenti partecipanti decreterà il progetto migliore dal punto di vista dell’originalità dei contenuti, chiarezza e innovazione.</p> <p>Il progetto verrà pubblicizzato sui siti delle scuole partecipanti e condiviso nella piattaforma OPEN di Scratch e sulle pagine social che verranno realizzate per l’occasione.</p> <p>Il corso si svilupperà in 60 ore, suddivise nel seguente modo: 10 ore – concetti di base di programmazione  10 ore – conoscenza dell’ambiente di Scratch  10 ore – realizzazione di semplici progetti  8 ore – suddivisione in piccoli gruppi per la realizzazione di progetti più complessi  19 ore – suddivisione in squadre per la preparazione del progetto da presentare per la sfida finale  3 ore – sfida finale con premiazione.</p> <p>Gli obiettivi didattici del modulo sono i seguenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Formare il pensiero computazionale.</li> <li>-Avvicinarsi al mondo della programmazione e sperimentarlo.</li> <li>-Sviluppare concetti logici, intuitivi e originali.</li> <li>-Affrontare in modo sistemico un problema.</li> <li>-Descrivere procedure mediante algoritmi.</li> <li>-Acquisire competenze per creare programmi in autonomia.</li> <li>-Capire i concetti fondamentali della programmazione in modo creativo e semplice.</li> <li>-Apprendere le strutture fondamentali della programma a blocchi: sequenza, selezione, iterazione.</li> <li>-Sviluppare il senso sano della competizione</li> <li>-Imparare le fasi di design e coding tramite il linguaggio visuale SCRATCH 2.0, progettando dei semplici videogiochi.</li> </ul> <p>Le metodologie utilizzate saranno: problem-solving, learning by doing and by creating, cooperative learning, simulazioni,role play.</p> <p>I risultati attesi saranno:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Imparare a rappresentare gli algoritmi mediante flow-chart. (Schematizzazione dei problemi)</li> <li>-Sviluppare abilità per introdurre il coding nella pratica didattica.</li> </ul>
-----------------------------------	--

	<p>-Imparare a realizzare prototipi e programmi da condividere con gli altri.</p> <p>-Aiutare i ragazzi ad affrontare le tecnologie del futuro in qualità di utenti attivi e non consumatori passivi-</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• -Imparare a lavorare in gruppo e condividere la leadership</li> </ul>
<p>APPLICHIAMOCI creando</p>	<p>Il modulo, rivolto ai ragazzi del triennio, ha lo scopo di educare i ragazzi alla logica della programmazione e di mostrare concretamente che il mondo digitale, in cui loro sono immersi, si può progettare e costruire senza elevate complessità. Infatti dopo aver sviluppato i concetti alla base della programmazione gli studenti procederanno alla realizzazioni di App con l'ausilio di un semplice ambiente di sviluppo per applicazioni utilizzabili sul S.O. Android (es. App Inventor).</p> <p>Il corso intende, quindi, fornire agli allievi competenze sulle applicazioni "App" e capacità di sviluppare procedure con l'obiettivo finale di far acquisire le conoscenze di base per poter anche ampliare successivamente le proprie conoscenze in modo autonomo.</p> <p>Le varie fasi del modulo riguarderanno:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- analisi dell'idea</li> <li>- sviluppo dell'app</li> <li>- realizzazione con l'utilizzo del software specifico</li> <li>- pubblicazione nel market-place della app realizzata. I contenuti specifici saranno i seguenti:</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• cenni sui concetti di programmazione a blocchi</li> <li>• analisi dei differenti ambienti di sviluppo delle App</li> <li>• funzionalità dell'ambiente di sviluppo scelto</li> <li>• prototipazione di semplici app</li> <li>• analisi del processo di pubblicazione delle App on-line</li> </ul> <p>Le metodologie utilizzate saranno: problem-solving, learning by doing and by creating, cooperative learning e simulazioni.</p> <p>La valutazione sarà effettuata su prove di realtà sulla base dell'effettiva e sperimentata "ricaduta" dei prodotti realizzati, attraverso il loro utilizzo.</p>

<p>Pensa... Modella &amp; Stampa 3D</p>	<p>Il modulo, rivolto agli studenti del Triennio, si prefigge di fornire tutti gli strumenti di base necessari per la prototipazione rapida tramite stampante 3d (funzionamento di uno scanner 3d, padronanza del CAM per la stampa 3d e della macchina, basi di modellazione CAD) utilizzando la Stampante 3D in possesso della scuola.</p> <p>Il corso accompagna gli studenti attraverso il processo di stampa 3D, dalla fase di ideazione del modello con software dedicati ad arrivare ad una panoramica delle componenti della stampante e dei diversi tipi di filamento di plastica utilizzati utili per la realizzazione del modello stesso.</p> <p>I contenuti specifici, nel dettaglio:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Concetti base del 2D</li> <li>- Comandi base del 2D</li> <li>- Corpi e Lavorazioni 3D</li> <li>- Solidi, Gruppi e Vuoti</li> <li>- Creazione del modello 3D dall'idea con l'utilizzo di una serie di sistemi CAD 3D (es. AutoCAD)</li> <li>- Introduzione alla stampa 3D su Stampanti 3D</li> <li>- Tecnologie attualmente disponibili (estrusione, polveri, catalizzazione resine, ecc.)</li> <li>- Produttori di macchine (Leapfrog, Sharebot, Makerbot, Stratasys, Eos, 3dsystem, ecc.) e tecnologie più utilizzate nell'industria</li> <li>- Materiali e dettagli tecnici (Pro e Contro dei diversi materiali)</li> <li>- Modifica del modello 3D dell'oggetto finito per essere adattato alla stampa 3D (aggiunta di colonne di supporto, controllo di spessori troppo sottili, ecc.)</li> <li>- Conversione del modello 3D in un formato adatto alla elaborazione con la stampante 3D</li> <li>- Introduzione al formato OBJ, STL</li> <li>- Parametri di precisione e semplificazione utilizzabili nella conversione</li> <li>- Esportazione nel formato dwg, dxf e STL per la Stampa 3D</li> <li>- Preparazione del modello per la stampa 3D</li> <li>- Posizionamento, rotazione e scalatura del modello 3D sul piano di lavoro della stampante</li> <li>- Impostazione dei parametri macchina per la stampa 3D (temperatura, posizione della testina di stampa, profondità di slicing, ecc.)</li> <li>- Calibrazione della stampante</li> <li>- Simulazione del processo di Slicing</li> <li>- Trasmissione dei dati dall'applicazione di gestione alla stampante 3D</li> <li>- Processo di Stampa (stampa guidata di oggetti comuni e personalizzati)</li> <li>- Eventuale finitura del modello 3D stampato</li> </ul> <p>Le metodologie utilizzate saranno:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- learning by doing and by creating</li> <li>- problem solving</li> <li>- cooperative learning</li> <li>- simulazioni</li> </ul> <p>In considerazione dall'approccio prettamente pratico del modulo, la valutazione sarà effettuata considerando ciò che gli studenti sono stati in grado di ideare e modellare, esaminando i vari prototipi realizzati.</p> <p>Lo studente al termine del percorso acquisirà le nozioni base sul disegno 2D e 3D e sarà in grado di realizzare semplici oggetti in 3D con l'ausilio della stampante 3D</p>
---	---



<p>Videomaking: l'educazione digitale</p>	<p>Il modulo, che riguarderà la realizzazione di video su piattaforme social sul tema del cyberbullismo, si articolerà in due parti: 8 ore riguardanti gli aspetti teorici e le restanti 22 riguardanti la realizzazione di video. Il percorso illustrerà l'utilizzo dell'editor on-line della piattaforma Youtube.</p> <p>Nella prima parte, teorica, verranno trattate le seguenti tematiche: -educazione all'uso positivo e consapevole dei media e della Rete; -contrasto all'utilizzo di linguaggi violenti e diffusione del cyberbullismo, alle discriminazioni; -valori delle informazioni; -navigazione in rete sicura.</p> <p>Al termine di questa prima parte verrà somministrato agli studenti un questionario sulle tematiche trattate e</p> <p>Nella seconda parte, gli studenti si divideranno in piccoli gruppi ed utilizzeranno la piattaforma on-line Youtube per la realizzazione, tramite il suo editor, di video che possano rappresentare con spirito critico le problematiche derivanti dall'uso dei media digitali. L'obiettivo è quello di permettere allo studente di dimostrare come è possibile prevenire, attraverso strategie comportamentali consapevoli, situazioni di "disagio online", per "evitare meccanismi di bullismo".</p> <p>Le metodologie saranno le seguenti: -flipped classroom: nella parte prettamente teorica; -storytelling: tutte le fasi del progetto verranno filmate e raccontate sulla pagina social dell'intero progetto; -learning by doing: gli alunni apprenderanno 'sul campo', facendo esperienze concrete utilizzando il software on-line; -problem solving: il progetto partirà da una situazioni problematiche e e porterà lo studente a soluzioni concrete.</p> <p>Il setting dell'apprendimento utilizzerà aule digitali e sistemi di file sharing per la scelta di immagini e musiche.</p> <p>Tutti i video realizzati verranno inseriti e mostrati alla comunità attraverso la pagina social del progetto.</p>
---	--

## Art. 1 – Requisiti di partecipazione e criteri di valutazione

Sono ammessi a partecipare i docenti in servizio presso l'I.I.S.S. "Einaudi" di Manduria.

La valutazione sarà effettuata sulla base dei criteri di seguito indicati:

<b>Titoli specifici</b>	Laurea (vecchio ordinamento o magistrale) : punti 10 (i docenti in possesso di laurea magistrale coerente con l'incarico richiesto avranno la precedenza) Laurea triennale : punti 5 Diploma di istruzione secondaria II grado: punti 4 Master universitario: punti 3 Diploma di specializzazione : punti 2 Corso di perfezionamento: punti 1 Max punti per titoli specifici:25
<b>Esperienze pregresse di docenza nei PON</b> maturate nel settore richiesto, della durata continuativa di almeno 30 ore, purché non già valutate con il criterio precedente	Punti 5 per ogni esperienza con un massimo di 25 punti
<b>Esperienze di lavoro e professionali certificabili</b> maturate nel settore richiesto di durata continuativa di almeno 3 mesi oppure 30 ore purché non già valutate con i criteri precedenti	Punti 2 per ogni esperienza con un massimo di 10 punti
<b>Possesso di competenze informatiche</b> certificate purché non già valutate con i criteri precedenti	Punti 1 per ciascun titolo valutabile con un massimo di punti 3

I suddetti requisiti devono essere posseduti alla data di scadenza di presentazione delle domande. La valutazione sarà effettuata sulla base dei titoli e delle esperienze autocertificate dai candidati ai sensi del D.P.R. n. 445/2000.

L'amministrazione si riserva la facoltà di procedere alla verifica delle autocertificazioni. Si rappresenta che la falsità in atti e la dichiarazione mendace, ai sensi dell'art. 76 del D.P.R. n. 445/2000 e successive modifiche ed integrazioni, implica responsabilità civile e sanzioni penali e costituisce motivo di esclusione dalla procedura ai sensi dell'art. 75 del D.P.R. n. 445/2000. Pertanto, una accertata falsità nelle dichiarazioni costituisce motivo di esclusione dalla graduatoria e/o di decadenza dall'incarico.

Saranno oggetto di valutazione soltanto i titoli e le esperienze dichiarate che riportino quanto necessario per la valutazione. Non saranno valutati titoli non aderenti ai percorsi, esperienze non riportanti la durata. A parità di punteggio sarà preferito il candidato con minore età anagrafica e in caso di ulteriore parità si procederà al sorteggio.

Dopo la scadenza del termine di produzione delle istanze, un'apposita commissione nominata dal Dirigente Scolastico provvederà alla valutazione delle domande, in base alla valutazione comparativa dei titoli, delle competenze e delle esperienze maturate, in riferimento ai criteri di valutazione precedentemente riportati, ed alla predisposizione delle graduatorie distinte per modulo.

La Commissione elaborerà una graduatoria provvisoria che sarà resa pubblica mediante affissione all'Albo dell'Istituto e pubblicazione sul sito web del medesimo [www.einaudimanduria.gov.it](http://www.einaudimanduria.gov.it) nella sezione Amministrazione trasparente "Bandi di gara e contratti". L'affissione all'albo della scuola ha valore di notifica agli interessati che, nel caso ne ravvisino gli estremi, potranno produrre reclamo scritto entro 7 giorni dalla pubblicazione. Trascorso tale termine, ed esaminati gli eventuali ricorsi, l'Istituzione scolastica pubblicherà la graduatoria definitiva. Avverso la graduatoria saranno esperibili gli ordinari rimedi amministrativi e giurisdizionali.

La graduatoria avrà validità fino alla fine del progetto e si intenderà automaticamente prorogata qualora la data finale del progetto venisse posticipata dall'Autorità di Gestione. Sarà affidato l'incarico in base alla graduatoria di merito. In caso di rinuncia alla nomina da parte del personale individuato si procederà alla surroga utilizzando la suddetta graduatoria

## **Art. 2 - Termini e modalità per la presentazione delle domande di ammissione alla selezione**

Per partecipare alla selezione gli aspiranti dovranno produrre domanda di partecipazione compilando il modulo allegato al presente avviso (Allegato 1- Domanda di partecipazione) ed inviandolo tramite PEC ([tais02600r@pec.istruzione.it](mailto:tais02600r@pec.istruzione.it)) o PEO ([tais02600r@istruzione.it](mailto:tais02600r@istruzione.it)) o consegnandolo a mano presso l'Ufficio del Protocollo dell'I.I.S.S. "Einaudi" di Manduria, **entro e non oltre le ore 14:00 del 02 maggio 2019.**

La domanda deve essere indirizzata al Dirigente Scolastico del IISS "Einaudi", Viale Borsellino 20 Manduria, con l'indicazione, in oggetto, "**DOMANDA DI PARTECIPAZIONE ALLA SELEZIONE PER L'INCARICO DI TUTOR**", specificando **il titolo del modulo** per il quale si intende partecipare.

Qualora l'aspirante intenda candidarsi per uno o più moduli dovrà, sulla domanda, mettere una spunta in corrispondenza del/dei modulo/i richiesti. A tal uopo si precisa che, compatibilmente con il numero delle candidature che perverranno, si tenderà a conferire un solo incarico per candidato. L'incarico verrà attribuito anche in presenza di una sola candidatura, purchè rispondente alle esigenze progettuali e ai requisiti di partecipazione

Alla domanda (Allegato 1), devono essere allegati

- il *curriculum vitae* in formato europeo (l'aspirante dovrà sottolineare con penna di colore rosso i titoli, le esperienze e le competenze per le quali si autoattribuisce i punteggi nel modulo di domanda)
- copia del documento di riconoscimento personale in corso di validità.

Le domande prodotte e i relativi allegati devono essere sottoscritti dal candidato, pena l'esclusione dalla procedura di selezione.

Non saranno ammesse:

- Domande pervenute fuori termine (**fa fede il timbro di protocollo apposto dall'Istituto**)

- Domande prive del curriculum vitae o con cv non in formato europeo
- Domande prive di sottoscrizione
- Curriculum privo di sottoscrizione

### **Art. 3 – Funzioni e compiti del Tutor**

Il tutor rappresenta il collegamento didattico, organizzativo ed amministrativo con l'Esperto, i Consigli di Classe, il Dirigente Scolastico e il DSGA.

Il docente tutor incaricato sarà tenuto a:

- Svolgere l'incarico senza riserve
- assicurare la propria disponibilità per l'intera durata del progetto, secondo il calendario delle attività predisposto dal Dirigente Scolastico; La mancata accettazione o inosservanza del calendario comporterà l'immediata decadenza dall'incarico eventualmente già conferito
- Partecipare alle riunioni di carattere organizzativo per coordinare l'attività dei corsi contribuendo a concordare, nella fase iniziale, con l'esperto del percorso formativo di riferimento, un dettagliato piano progettuale operativo dal quale si evidenzino finalità, competenze attese, strategie metodologiche, attività, contenuti ed eventuali materiali prodotti
- Coordinare le attività del modulo assegnato, assicurandone il regolare svolgimento in conformità al progetto
- collaborare con il docente esperto nella realizzazione delle attività dei moduli didattici;
- affiancare il docente esperto durante le attività didattiche;
- curare, ad ogni incontro, il registro delle presenze inserendo, nella piattaforma dedicata, assenze e attività della giornata di lezione;
- rilevare le assenze e comunicare tempestivamente eventuali defezioni di alunni;
- segnalare in tempo reale al Dirigente Scolastico se il numero dei partecipanti scende al di sotto di 9;
- intrattenere continui rapporti con i corsisti al fine di rimuovere ogni ostacolo alla frequenza
- curare il monitoraggio delle presenze degli alunni sollecitando la regolare partecipazione al progetto;
- mantenere il contatto con i consigli di classe di appartenenza degli alunni interni partecipanti per monitorare la ricaduta didattica delle attività svolte e per fornire tutte le informazioni utili per la valutazione;
- collaborare con il referente della valutazione per la rilevazione delle competenze in ingresso degli allievi, per la redazione della prova finale, curando la produzione, la raccolta e l'archiviazione di tutta la documentazione didattica utile alla valutazione complessiva dell'intervento;
- gestire, per quanto di propria competenza, la piattaforma on-line relativa ai Progetti PON inserendo giornalmente i dati necessari (es. anagrafiche alunni partecipanti, calendari attività, diario attività svolte, etc.);
- intrattenere continui rapporti con gli esperti verificando e sollecitando i corretti adempimenti sulla piattaforma GPU
- collaborare attivamente con tutte le figure di Progetto anche durante i monitoraggi previsti
- curare le collaborazioni con le altre scuole e/o con gli ulteriori attori del territorio collegati con il modulo formativo
- curare la documentazione didattica (materiali e contenuti) in forma cartacea, multimediale e in piattaforma
- evadere ogni altro compito che possa ricondursi al ruolo.
- evadere ogni altro compito indicato nella nota di incarico.

- presentare al DS una relazione finale sullo svolgimento delle attività;
- rispettare l'informativa sulla privacy acclusa alla nomina
- evadere tutti i compiti formalizzati nella lettera di nomina

Per quanto non specificato nel presente Avviso, valgono le vigenti Linee guida, disposizioni e istruzioni per l'attuazione delle iniziative cofinanziate dai Fondi Strutturali Europei 2014/2020 e tutta la normativa emanata ed emananda in materia.

#### **Art. 4 – Natura dell'incarico e compensi**

L'incarico sarà conferito dal Dirigente Scolastico con formale nota di nomina. Per l'espletamento dell'incarico è previsto un compenso lordo onnicomprensivo, anche degli oneri a carico dell'Amministrazione, di € 30,00 (euro Trenta,00) per ogni ora di servizio effettivamente prestata e per il numero massimo di ore previste dal rispettivo modulo. Il principio di onnicomprensività presuppone che restano a carico del tutor tutti gli oneri previdenziali e fiscali (INPDAP, FC, IRPEF) anche formalmente a carico dell'Amministrazione conferente l'incarico (IRAP, INPS, INPDAP, IVA, ecc), rappresentando la somma di € 30,00 orari il costo massimo ammissibile per il tutoraggio. L'importo orario è altresì onnicomprensivo di tutte le spese (vitto, alloggio, viaggio) eventualmente affrontate. Il tutor non avrà null'altro a che pretendere oltre la somma oraria onnicomprensiva indicata, determinata in sede di assegnazione del finanziamento comunitario. Non è, altresì, previsto alcun rimborso spese. Le attività dovranno essere prestate al di fuori del normale orario di servizio e dovranno risultare da apposito registro firma. Saranno retribuite le ore aggiuntive effettivamente prestate e risultanti dai registri firma. Gli emolumenti saranno corrisposti a conclusione delle attività e solo dopo l'effettiva erogazione dei fondi comunitari a questa Istituzione Scolastica.

#### **Art. 5 Trattamento dei dati personali**

Ai sensi e per gli effetti dell'art. 13 del D.Lgs. 196/2003, i dati richiesti saranno raccolti ai fini del procedimento per il quale vengono rilasciati e verranno utilizzati esclusivamente per tale scopo e, comunque, nell'ambito dell'attività istituzionale dell'Istituto.

All'interessato competono i diritti di cui all'art. 7 del D.Lgs. n. 196/2003.

#### **Art. 6 – Responsabile del procedimento**

Ai sensi di quanto disposto dall'art. 5 della Legge 7 agosto 1990, n. 241, il responsabile del procedimento di cui al presente avviso è il Dirigente Scolastico dott.ssa Elena Silvana Cavallo.

#### **Art. 7 - Pubblicizzazione del bando**

Il presente bando viene pubblicizzato mediante pubblicazione sul sito web dell'Istituto [www.einaudimanduria.gov.it](http://www.einaudimanduria.gov.it), nella sezione albo, amministrazione trasparente e nell'apposita sezione dedicata ai PON

Si Allega:

- Allegato 1 - Domanda di partecipazione

**IL DIRIGENTE SCOLASTICO**

*(ELENA SILVANA CAVALLO)*

Documento firmato digitalmente ai sensi del  
Codice dell'Amministrazione Digitale e normativa connessa

All. 1 – Domanda di partecipazione

Al Dirigente Scolastico

I.I.S.S. "EINAUDI"

Viale P. BORSELLINO, 20

Manduria

*Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale “Per la scuola, competenze e ambienti per l’apprendimento” 2014-2020. Fondo Sociale Europeo Azione 10.2.2A - Avviso prot. 2669/2017 “ (FSE) – Competenze di base Obiettivo specifico 10.2 –*

*Progetto: 10.2.2A- FSEPON-PU-2018-720 “Digital contest ”*

**DOMANDA DI PARTECIPAZIONE ALLA SELEZIONE PER L’INCARICO DI TUTOR**

Il/La sottoscritt \_\_\_\_\_ nat \_\_\_\_\_ a \_\_\_\_\_

il \_\_\_\_\_ residente in \_\_\_\_\_ alla via/P.zza \_\_\_\_\_ n.

Codice Fiscale \_\_\_\_\_, P. IVA \_\_\_\_\_, telefono \_\_\_\_\_

Cellulare \_\_\_\_\_ indirizzo e-mail \_\_\_\_\_

PEC \_\_\_\_\_ docente di \_\_\_\_\_ in servizio presso codesto istituto,

CHIEDE

di essere ammesso a partecipare alla procedura di selezione per l'incarico di TUTOR nel Progetto PON 10.2.2A - FSEPON-PU-2018-720 "*Digital contest*" per il/i seguente/i modulo/i (barrare una o più opzioni):

- Che talento!...con Scratch
- APPlichiamoci creando
- Pensa... Modella & Stampa 3D
- Videomaking: l'educazione digitale

impegnandosi a sviluppare i contenuti previsti dal progetto con le modalità ivi previste e a:

- svolgere le attività indicate nell'Avviso di Selezione per cui si concorre e quelle che saranno formalizzate nella lettera di incarico nel numero di ore indicate per il modulo per cui si è concorso;
- nel modulo garantire disponibilità sino alla conclusione del progetto;
- rispettare il calendario predisposto dal D.S.;
- partecipare a tutte le riunioni organizzative o di verifica;
- predisporre i materiali a sostegno dell'intervento formativo che restano nella disponibilità dei discenti e dell'Istituto rilasciando liberatoria alla pubblicazione del materiale sul sito;
- compilare tutta la documentazione richiesta dalla piattaforma dei fondi strutturali in tutto l'arco di durata del progetto;
- compilare e firmare il registro di presenza indicando le attività svolte;
- impegnarsi a rispettare il codice di comportamento dei dipendenti pubblici D.P.R. n. 62/2013;
- Rispettare la normativa sulla privacy acclusa alla nomina.

Il/La sottoscritto/a dichiara:

- di essere cittadino/a italiano/a o di uno degli stati Membri dell'UE;
- di godere dei diritti civili e politici;
- di non aver riportato condanne penali e di non avere carichi pendenti
- di non aver riportato sanzioni disciplinari nell'ultimo biennio e non avere procedimenti disciplinari in corso
- di aver preso visione dell'avviso di selezione
- di essere in possesso dei requisiti indicati nell'Avviso di selezione per lo svolgimento dell'incarico richiesto;
- di essere disponibile per l'intera durata del Progetto, secondo il calendario predisposto dal Dirigente Scolastico.

- di possedere quanto di seguito elencato e, pertanto, di avere diritto all'attribuzione del seguente punteggio :

<p><b>Titoli specifici – Max 25 punti</b></p> <p>1. _____</p> <p>2. _____</p> <p>3. _____</p> <p>4. _____</p> <p>5. _____</p> <p>6. _____</p>	<p>Punti</p>
<p><b>Esperienze pregresse di docenza nei PON</b> maturate nel settore richiesto, della durata continuativa di almeno 30 ore, purché non già valutate con i criteri precedenti - <b>Max 5 esperienze</b></p> <p>1. _____</p> <p>2. _____</p> <p>3. _____</p> <p>4. _____</p> <p>5. _____</p>	<p>Punti</p>



<p><b>Esperienze di lavoro e professionali certificabili</b> maturate nel settore richiesto di durata continuativa di almeno 3 mesi oppure 30 ore purché non già valutate con i criteri precedenti - <b>Max 5 esperienze</b></p> <p>1. _____</p> <p>2. _____</p> <p>3. _____</p> <p>4. _____</p> <p>5. _____</p>	Punti
<p><b>Possesso di competenze informatiche</b> certificate purché non già valutate con i criteri precedenti – Max 3 punti</p> <p>1. _____</p> <p>2. _____</p> <p>3. _____</p>	Punti
<p>TOTALE PUNTEGGIO</p>	

Ai sensi degli artt. 46 e 47 del DPR n. 445/2000, consapevole che le dichiarazioni mendaci sono punite secondo il codice penale e le leggi vigenti in materia, secondo le disposizioni richiamate all'art. 76 del citato DPR, il/la sottoscritto/a dichiara che quanto sopra riportato corrisponde a verità.

Allega alla presente:

- 1) curriculum vitae in formato europeo datato e sottoscritto;
- 2) copia documento di identità in corso di validità;
- 3) eventuali altri documenti utili alla valutazione ed all'attribuzione del punteggio (elencare).

Luogo e data, \_\_\_\_\_

FIRMA

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

**AUTORIZZA**

Codesto Istituto al trattamento, anche con l’ausilio di mezzi informatici e telematici, dei dati personali; prende inoltre atto che, ai sensi del “Codice Privacy”, titolare del trattamento dei dati è l’Istituto sopra citato, il Responsabile Trattamento Dati è il Dirigente Scolastico pro tempore e che il sottoscritto potrà esercitare, in qualunque momento, tutti i diritti di accesso ai propri dati personali previsti dall’art. 7 del “Codice Privacy” .

Luogo e data, \_\_\_\_\_

FIRMA