



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

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

pon
2014-2020



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

MIUR



**Ministero dell'Istruzione, Università, Ricerca
Istituto Comprensivo B. Colleoni - URGNANO**

Via dei Bersaglieri, 68 - 24059 URGNANO

TEL. 035 892096 - FAX 035 891677

E-MAIL BGIC8AA007@ISTRUZIONE.IT

COD. MECCANOGRAFICO BGIC8AA007

Codice Fiscale: 95200700169

Agli Atti - Al Sito Web - All'Albo

CUP D17I17000560007

AVVISO DI SELEZIONE INTERNA TUTOR ED ESPERTI

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

VISTA l'autorizzazione di ammissione al finanziamento nota prot. AOODGFID - 28236 del 30 ottobre 2018 relativa ai Fondi strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale “Per la scuola competenze e ambienti per l'apprendimento” 2014-2020. Avviso pubblico 2669 del 03/03/2017 “Cittadinanza digitale”. Asse I Istruzione Fondo di Rotazione in coerenza con Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE). Obiettivo Specifico 10.2 Azione 10.2.2. Azioni volte allo sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale e per lo sviluppo delle competenze di “Cittadinanza digitale”.

Autorizzazione progetto codice 10.2.2A-FdRPOC-LO-2018-133 – “Guida galattica al mondo digitale”.

RENDE NOTO

E' aperta la selezione per il reperimento di n. 2 tutor per n. 30 ore e di n. 2 esperti per n. 30 ore per ciascun progetto elencato per ciascuna edizione

Titolo modulo	destinatari classi (fascia di età)	Tempi di svolgimento del corso	Numero ore	Obiettivi del modulo
“Non solo gatti! Il nostro Scratch Dojo” edizione 1	25 alunni/e (scuola primaria)	Giugno	30	Il modulo punta alla creazione sperimentale di un Dojo basato sull'utilizzo del software di programmazione a blocchi Scratch. L'idea di Dojo è quella di stimolare i ragazzi ad essere costruttori del proprio percorso di crescita attraverso la sperimentazione attiva, la ricerca di soluzioni, la realizzazione delle proprie idee e la soddisfazione delle proprie curiosità. La scelta di Scratch è legata alle caratteristiche di semplicità e diffusione di questo software che prevede una programmazione di tipo visuale, per istruzioni e blocchi, è gratuitamente disponibile su differenti piattaforme e può essere utilizzato anche online. Le sfide che verranno proposte ai ragazzi durante il percorso spazieranno dallo storytelling alla realizzazione di videogame liberi o a tema, cercando di assecondare la loro curiosità e di lasciarli liberi di esprimere, attraverso lo strumento informatico, la loro creatività.

Firmato digitalmente da CATTANEO VALERIA

BGIC8AA007 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0001341 - 03/05/2019 - 62 - U

“Non solo gatti! Il nostro Scratch Dojo” edizione 2	25 alunni/e (scuola secondaria)	Giugno 2019	30	Il modulo punta alla creazione sperimentale di un Dojo basato sull'utilizzo del software di programmazione a blocchi Scratch. L'idea di Dojo è quella di stimolare i ragazzi ad essere costruttori del proprio percorso di crescita attraverso la sperimentazione attiva, la ricerca di soluzioni, la realizzazione delle proprie idee e la soddisfazione delle proprie curiosità. La scelta di Scratch è legata alle caratteristiche di semplicità e diffusione di questo software che prevede una programmazione di tipo visuale, per istruzioni e blocchi, è gratuitamente disponibile su differenti piattaforme e può essere utilizzato anche online. Le sfide che verranno proposte ai ragazzi durante il percorso spazieranno dallo storytelling alla realizzazione di videogame liberi o a tema, cercando di assecondare la loro curiosità e di lasciarli liberi di esprimere, attraverso lo strumento informatico, la loro creatività.
--	----------------------------------	-------------	----	--

L'Esperto avrà il compito di:

1. Implementare il progetto didattico, con materiale, contenuti, strategie e metodologie didattiche, lezioni frontali e interattive, esercitazioni, casi di studio e quant'altro afferisca all'area tematica da trattare, in formato cartaceo e su supporto informatico;
2. Inserire nel sistema di monitoraggio e gestione i dati di propria competenza
3. partecipare alle riunioni di carattere organizzativo, quando pianificate;
4. svolgere le attività in presenza attraverso tecniche di didattica laboratoriale attiva e a predisporre, anche in formato digitale, tutti i materiali didattici, attività, esercitazioni e casi studio da fare svolgere alle classi e rendere disponibili in apposita area sul sito di Istituto;
5. portare a termine un prodotto finale che documenti il percorso formativo seguito dai partecipanti;
6. monitorare il processo di apprendimento, in collaborazione con il tutor;
7. compilare e firmare il registro delle attività;
8. presentare una relazione finale sullo svolgimento delle attività;
9. rispettare l'informativa sulla privacy acclusa alla nomina;
10. presentare preventivamente (alla stipula del contratto), in caso di esperti dipendenti da Pubblica Amministrazione, autorizzazione dell'Amministrazione di riferimento.

Compensi: ogni ora di lezione per il personale docente esperto sarà retribuita con € 70,00 (settanta) onnicomprensivi.

Il Tutor avrà il compito di:

1. Svolgere le attività ed i compiti previsti dalle indicazioni specifiche relative al progetto autorizzato;
2. Dopo aver ricevuto username e password, il Tutor accede al sistema di gestione dal sito;
3. Collaborare con il docente formatore/esperto nella gestione dei gruppi;
4. Affiancare gli esperti durante gli incontri formativi, secondo il calendario stabilito dalla Scuola;
5. Compilare quotidianamente il registro delle presenze all'incontro di ciascun corsista ai fini dell'attestazione finale;
6. Documentare l'attuazione dell'attività di tutor;
7. Compilare il report finale, raccogliere, compilare e caricare in piattaforma GPU tutti i documenti richiesti ai fini della documentazione del/i percorso/i;
8. Redigere i verbali relativi alla propria attività;
9. Segnala in tempo reale se il numero dei partecipanti scende di oltre un terzo del minimo o dello standard previsto;
10. Cura il monitoraggio fisico del corso, contattando gli alunni in caso di assenza ingiustificata.

Compensi: ogni ora di lezione per il personale docente esperto sarà retribuita con € 30,00 (trenta) onnicomprensivi.

Tutti gli interessati dovranno far pervenire in Segreteria (AA Patrizia Parravicini/Li Donni Diana):

il **Curriculum Vitae** in formato europeo pubblicabile da cui si evincano titoli, esperienze professionali e competenze pertinenti con il ruolo per cui si propone;

solo per le candidature a Esperto: sintetica traccia programmatica dell'intervento didattico

Tutte le candidature dovranno pervenire **entro le ore 08.30 di sabato 11/05/2019** in busta chiusa con indicazione:

Candidatura ESPERTO o TUTOR e Titolo del Modulo per il quale ci si propone.

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

DOTT.SSA VALERIA CATTANEO

BGIC8AA007 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0001341 - 03/05/2019 - 62 - U