



Progetto: **I. C. Argelato - I'm Coding Amazing stories- sperimentare il coding creativamente e responsabilmente**  
Codice Progetto: 10.2.2A-FdRPOC-EM-2018-66- N.ro protocollo: Prot. n. AOODGEFID/28232 del 30/10/2018 - CUP: B89E18000250006  
Avviso Prot. N. 2669 del 03/03/2017 - "Sviluppo del pensiero logico e computazionale, della creatività digitale e delle competenze di "cittadinanza digitale. Asse I - Istruzione - Fondo Sociale Europeo (FSE) - O. S. 10.2 - Azione 10.2.2. sottoazione 10.2.2A "Competenze di base".

MINISTERO DELL'ISTRUZIONE, DELL'UNIVERSITA' E DELLA RICERCA  
ISTITUTO COMPRENSIVO ARGELATO

40050 ARGELATO (BO) - VIA I MAGGIO 8 -

C.M. boic833002 - TEL. +39 051 6630611 - FAX: 051 6633468 -

MAIL: boic833002@istruzione.it - PEC: boic833002@pec.istruzione.it - C.F. : 91200110376



Prot. n. 978 c24c

Bologna 14/02/2020

**Oggetto: Avviso interno complessivo figure professionali da reclutare per il Progetto FSE-PON "Pensiero computazionale e cittadinanza digitale" Codice Identificativo Progetto: 10.2.2A-FdRPOC-EM-2018-66- CUP: B89E18000250006 Programma Operativo Nazionale "Per La Scuola, Competenze e Ambienti Per l'apprendimento" 2014/2020 "Sviluppo del pensiero logico e computazionale, della creatività digitale e delle competenze di "cittadinanza digitale". (Avviso Prot. N. 2669 del 03/03/2017)**

### IL DIRIGENTE SCOLASTICO

**VISTO** il D.P.R. 275/99 concernente le "Norme in materia di autonomia delle istituzioni scolastiche";  
**VISTO** il Decreto Legislativo 30 marzo 2001, n. 165 "Norme generali sull'ordinamento del lavoro alle dipendenze della Amministrazioni Pubbliche" e ss.mm.ii.;  
**VISTO** il Decreto Interministeriale n. 129/2018, "Regolamento recante le istruzioni generali sulla gestione amministrativo-contabile delle istituzioni scolastiche";  
**VISTI** i seguenti 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;  
**VISTO** il PON Programma Operativo Nazionale "Per la scuola - competenze e ambienti per l'apprendimento" approvato con Decisione (2014) n. 9952, del 17 dicembre 2014 della Commissione Europea;  
**VISTO** l'avviso pubblico Prot. n. AOODGEFID/2669 del 03/03/2017 per lo sviluppo del pensiero computazionale, della creatività digitale e delle competenze di cittadinanza digitale emanato nell'ambito del Programma Operativo Nazionale "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020, a titolarità del Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca, approvato da parte della Commissione Europea con Decisione C (2014) n. 9952 del 17/12/2014;  
**VISTO** il progetto presentato da questa Istituzione scolastica "I. C. Argelato - I'm Coding Amazing stories- sperimentare il coding creativamente e responsabilmente" - Candidatura N. 987729 del 19/05/2017;  
**VISTA** la nota MIUR prot. n. 27748 del 24 ottobre 2018 con la quale sono state comunicate le graduatorie definitive dei progetti relativi all'Avviso prot. n. AOODGEFID/2669 del 03/03/2017;  
**VISTA** che questa Istituzione Scolastica, con nota prot. n. AOODGEFID/ 28232 del 30 ottobre 2018 disponibile all'interno del Sistema Informativo Fondi (SIF) 2020, è stata autorizzata ad attuare il progetto con codice 10.2.2A-FdRPOC-EM-2018-66;  
**VISTA** la nota AOODGEFID n.14216 del 07-05-2019 del M.I.U.R. - Dipartimento per la Programmazione e 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 Ufficio;  
**VISTO** il decreto del dirigente scolastico n.4176 c24/PON-FSE del 28/11/2019 di assunzione a bilancio - Programma Annuale E.F. 2020 della somma di € 24.128,60 corrispondente al finanziamento assegnato dal MIUR e relativo al programma PON FSE 2014/2020;

Firmato digitalmente da MARIA LOMBARDI

**VISTA** la comunicazione del dirigente scolastico di pubblicizzazione del progetto Prot. n. 675/c24c del 03.02.2020;

**VISTA** le delibera n. 54,56 del Collegio Docenti del 17/05/2018 che ha stabilito i criteri di comparazione dei curricula con relativo punteggio;

**VISTA** la delibera n. 12 del Consiglio di istituto del 18/05/2018, che ha convalidato le delibere 54 e 56 del Collegio Docenti del 17/05/2018 che ha stabilito i criteri di comparazione dei curricula con relativo punteggio;

**VISTA** la ripartizione delle categorie di spesa e gli operatori coinvolti nella scheda finanziaria del progetto;

**CONSIDERATO** che per l'attuazione del progetto FSE-PON 10.2.2A-FdRPOC-EM-2018-66 *I. C. Argelato - l'm Coding Amazing tories- sperimentare il coding creativamente e responsabilmente* - è necessario avvalersi primariamente di personale interno all'Istituzione scolastica avente competenze specifiche e in grado di adempiere all'incarico;

### INDICE

il presente avviso interno avente per oggetto la selezione - delle figure professionali necessarie alla completa realizzazione del suddetto progetto.

### Art. 1 - FINALITÀ DELLA SELEZIONE

a) in ordine al Piano		n. unità	ore incarico	Compenso lordo stato
1)	Figura di sistema: REFERENTE DELLA VALUTAZIONE INTERNA ED ESTERNA	n. 1	32	€ 22,23
2)	Assistente Amministrativo	n. 1	24	€ 14,50
3)	Collaboratori Scolastici	n. 4	105	€ 12,50

#### Referente per la Valutazione

Tale figura ha la funzione di coordinare le attività valutative riguardanti l'intero progetto, con il compito di verificare, sia in itinere che ex-post, l'andamento e gli esiti degli interventi, interfacciandosi costantemente con l'Autorità di Gestione e gli altri soggetti coinvolti nella valutazione del programma. Per l'individuazione del referente saranno presi in considerazione i seguenti titoli:

- ✓ Avere svolto incarico di referente per la valutazione in precedenti progetti PON FSE
- ✓ Avere partecipato ad attività di formazione specifica e ai seminari OCSE- PISA per referenti alla valutazione;
- ✓ Avere svolto l'incarico di Funzione Strumentale per l'area qualità, P.O.F., valutazione;
- ✓ Avere partecipato ai progetti PON Vales nella funzione di referente alla valutazione;
- ✓ Altri titoli pertinenti

#### Personale Amministrativo.

I compiti da assegnare al personale amministrativo sono quelli indicati nella tabella che segue:

	Attività da svolgere
1	Calendario Attività. Ordini di servizio ATA ( collaboratori Scolastici e Assistenti amministrativi)
2	Incarichi Docenti, Ata e relativi atti. Registro firma docenti, Ata, esterni
3	Contratti esterni, documentazione varia: scheda fiscale, comunicazione al centro per l'impiego, fogli firma, contatti con esperti, relazione iniziale e finale, autorizzazione per i dipendenti. P.A. e Archivio esperti
4	Acquisti, preventivi, prospetti comparativi e ordini di acquisto, registro facile consumo, buoni di consegna, materiale pubblicitario
5	Contatti con Ente finanziatore. Protocolli, invio atti, rend e cert
6	Elaborazione pagamenti (programma Emolumenti). Personale interno ed esterno

Firmato digitalmente da MARIA LOMBARDI

7	Pagamenti (programma bilancio). Tutti: fornitori e personale
8	Gestione piattaforma SIF. Inoltro Cert e Rend
9	Archiviazione progetti. Autorizzazioni, delibere, decreti, verbali riunioni, dichiarazioni di avvio e chiusura
10	Archivio personale interno: bandi e avvisi di reclutamento, graduatorie relative, registri di presenza e relazioni finali
11	Archivio contabilità. Registro contratti (esterni ed interni)
12	Pubblicazione atti (con produzione degli stessi se necessario) sul sito. Avvisi, volantini, attività e varie

### ▀ Collaboratori Scolastici

Il personale collaboratore scolastico sarà impegnato nell'attività prevista dal profilo per attività di vigilanza, assistenza e pulizia.

## Art.2 INTERVENTI PREVISTI NEL PROGETTO

Le attività di formazione saranno realizzate mediante attività didattica (incarico esperto) e di tutoraggio (incarico tutor). Inoltre è prevista una figura di supporto chiamata Figura aggiuntiva

<b>b) in ordine ai Moduli Formativi</b>							
		<b>Titolo Modulo</b>	<b>Destinatari</b>	<b>Durata e periodo di svolgimento</b>	<b>Tutor</b>	<b>Esperto</b>	<b>Figura aggiuntiva</b>
1)	<b>Operatori d'intervento</b> cui affidare le attività di tutoraggio e di docenza nei vari moduli previsti dal progetto FSE-PON 10.2.2A-FdRPOC-EM-2018-66	Cittadini del web	25 alunni classi I e II della scuola secondaria primo ciclo	30 ore Marzo-giugno 2020	n. 1	n. 1	n.1
2)		Codici di legalità "Falcone"	25 alunni classi III, IV e V della scuola primaria Falcone	30 ore Marzo-giugno 2020	n. 1	n. 1	n.1
3)		Codici di legalità "Borsellino"	25 alunni classi III, IV e V della scuola primaria Borsellino	30 ore Marzo-giugno 2020	n. 1	n. 1	n.1
4)		L'ABC del codice binario	25 alunni classi I e II della scuola primaria dell'IC di Argelato	30 ore Marzo-giugno 2020	n. 1	n. 1	n.1

Per quanto sopra, dovendo accertare, in prima istanza, il possesso di suddette competenze specifiche all'interno del personale docente in servizio nella scrivente Istituzione scolastica, si allega, qui di seguito, un quadro riassuntivo dei progetti autorizzati per l'istituto e le specifiche richieste.

## Interventi formativi rivolti alla Scuola Primaria:

Modulo	Codici di legalità "Falcone"
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Descrizione del modulo	<p>Gli alunni destinatari di questo modulo appartengono alle classi terze, quarte e quinte della scuola primaria "G. Falcone" e saranno equamente suddivisi fra maschi e femmine, dando priorità ad eventuali alunni diversamente abili o in situazione di svantaggio.</p> <p>Obiettivo del progetto è l'apprendimento del coding attraverso l'utilizzo del programma Scratch 2.0, che è fruibile gratuitamente via web, sul sito ufficiale <a href="http://scratch.mit.edu">scratch.mit.edu</a>, oppure come software installabile e utilizzabile offline. Questo software è fondato su un linguaggio di programmazione a blocchi semplice e intuitivo e consente di elaborare contenuti digitali come storie interattive, giochi, animazioni, arte e musica. L'idea di questo linguaggio è che tutti, anche i bambini, possono imparare a risolvere situazioni problematiche, cercando l'errore e trovando la soluzione, ragionando in modo sistematico e pensando in modo creativo. E' già da anni che il nostro istituto partecipa attivamente alla settimana del Codice e sono molti gli alunni che si stanno avviando all'utilizzo di tale linguaggio di programmazione.</p> <p>Il corso di svolgerà nell'aula informatica della scuola; i bambini lavoreranno in coppia e/o in piccolo gruppo. Durante le fasi di ideazione e progettazione saranno incoraggiati ad imparare facendo, stimolando la loro creatività (learning by doing and by creating) e invitati a sfruttare le conoscenze e le competenze del gruppo in un continuo scambio tra pari (peer to peer - peer teaching).</p> <p>I primi 4 incontri del modulo saranno dedicati alla creazione di una semplice "Animazione del proprio nome". Attraverso questa attività lo studente potrà scoprire le funzioni base del programma: lo stage, gli sprite, i blocchi (che sono raggruppati per argomento movimento, suoni, situazioni, aspetto) che consentono di poter scrivere il linguaggio e quindi dare vita al proprio progetto.</p> <p>In una fase successiva, quando gli alunni avranno acquisito un po' di dimestichezza con il programma, si proporrà la creazione di una storia animata avente ad oggetto "La legalità a scuola", in continuità con il tema già affrontato durante quest'anno scolastico nei vari plessi. Nello specifico gli studenti svilupperanno delle brevi vignette, scenette con dialoghi e animazioni di personaggi, brevi tutorial che riguardano la legalità ovvero il rispetto delle regole, degli spazi, dell'ambiente che ci circonda, il rispetto di se stessi e degli altri, il bullismo, ma anche il rispetto delle regole nel web, il copyright e le creative commons. Dapprima gli studenti attraverso un'attività unplugged penseranno e immagineranno il proprio progetto scegliendo l'argomento, i personaggi, inserendo dialoghi e/o didascalie e solo dopo averlo definito procederanno alla programmazione vera e propria. Potranno scegliere stage e sprite già presenti nel software oppure crearne di nuovi, disegnandoli, scansionandoli e inserendoli nel proprio progetto. Quando il progetto sarà completato si potrà trasformare lo stesso in formato video, condividerlo sul web o sulla piattaforma di Scratch in modo che sia fruibile da tutti. Il motto di Scratch recita appunto "Immagina, programma, condividi", sottolineando l'importanza della condivisione e degli aspetti sociali della creatività. Inoltre i progetti Scratch, essendo a codice aperto, sono liberamente modificabili e utilizzabili per crearne di nuovi. Possono essere inviati direttamente dal programma al sito web di Scratch, e qualsiasi membro della comunità può scaricarne il codice per studiarlo o modificarlo in un nuovo progetto.</p> <p>Per ciascun alunno saranno creati account di posta elettronica sul dominio dell'Istituto per permettere una costante comunicazione tra i partecipanti e i docenti, ma anche per condividere con le le famiglie una sorta di diario di bordo.</p> <p>Nel nostro Istituto tale pratica è già attuata e gli alunni di alcune classi operano collaborando tra loro attraverso l'utilizzo di alcune applicazioni delle Google app. Per lo svolgimento del modulo si avrà necessità di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 10 PC</li> <li>1 scanner</li> <li>fogli- pennarelli - pastelli.</li> </ul> <p>Alla fine del percorso saranno somministrati questionari di gradimento elaborati ad hoc sia per gli alunni partecipanti che per le loro famiglie. Un reportage completo del lavoro sarà inoltre pubblicato su una pagina dedicata sul sito d'istituto.</p>
Tempi di attuazione	MARZO-GIUGNO 2020
Ore	30
Distribuzione lezioni	Il monte ore del modulo sarà ripartito in dieci incontri di sabato mattina di 3 ore dalle ore 09:00 alle ore 12:00
Sede	Scuola primaria Falcone
Destinatari	25 alunni classi III, IV e V della scuola primaria
Costo Intervento	€ 5682
Costo Base Formazione	Totale: 3.000,00 € <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Compenso Esperto: 2.100,00 €</li> <li>▪ Compenso Tutor: 900,00 €</li> </ul>
Spese Generali Gestione	€ 2082 (3,47 € x 20 allievi x30 h)
Esperto richiesto	<p><b>n. 1 esperto in possesso di Laurea e/o Diploma maturità magistrale o in materie affini al profilo richiesto con:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ comprovata esperienza nella conduzione di attività finalizzate allo sviluppo dei linguaggi tecnologici e competenze nella didattica attinente agli obiettivi del progetto Pensiero computazionale e creatività digitale;</li> <li>▪ pregresse esperienze di docenza in corsi PON/POR;</li> <li>▪ significative esperienze in percorsi didattici con metodologia didattica innovativa (coding, robotica educativa, ...)</li> <li>▪ competenze informatiche e digitali</li> </ul>

Firmato digitalmente da MARIA LOMBARDI

<b>Tutor</b>	<b>N. 1 docente della scuola primaria</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Titoli accademici, culturali e certificazioni specifiche</li> <li>▪ Attività di docenza e/o tutoraggio in corsi similari</li> <li>▪ Competenze nell'uso delle tecnologie informatiche e digitali</li> <li>▪ Buone capacità relazionali e di gestione di gruppi misti</li> </ul>
--------------	--

Modulo	Codici di legalità "Borsellino"
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Descrizione modulo	<p>Gli alunni destinatari di questo modulo appartengono alle classi terze, quarte e quinte della scuola primaria "P. Borsellino" e saranno equamente suddivisi fra maschi e femmine, dando priorità ad eventuali alunni diversamente abili o in situazione di svantaggio.</p> <p>Obiettivo del progetto è l'apprendimento del coding attraverso l'utilizzo del programma Scratch 2.0, che è fruibile gratuitamente via web, sul sito ufficiale <a href="http://scratch.mit.edu">scratch.mit.edu</a>, oppure come software installabile e utilizzabile offline. Questo software è fondato su un linguaggio di programmazione a blocchi semplice e intuitivo e consente di elaborare contenuti digitali come storie interattive, giochi, animazioni, arte e musica. L'idea di questo linguaggio è che tutti, anche i bambini, possono imparare a risolvere situazioni problematiche, cercando l'errore e trovando la soluzione, ragionando in modo sistematico e pensando in modo creativo. E' già da anni che il nostro istituto partecipa attivamente alla settimana del Codice e sono molti gli alunni che si stanno avviando all'utilizzo di tale linguaggio di programmazione.</p> <p>Mancando l'aula informatica sarà necessario l'acquisto di 8 pc portatili; i bambini lavoreranno in coppia e/o in piccolo gruppo. Durante le fasi di ideazione e progettazione saranno incoraggiati ad imparare facendo, stimolando la loro creatività (learning by doing and by creating) e invitati a sfruttare le conoscenze e le competenze del gruppo in un continuo scambio tra pari (peer to peer - peer teaching).</p> <p>I primi 4 incontri del modulo saranno dedicati alla creazione di una semplice "Animazione del proprio nome". Attraverso questa attività lo studente potrà scoprire le funzioni base del programma: lo stage, gli sprite, i blocchi (che sono raggruppati per argomento movimento, suoni, situazioni, aspetto) che consentono di poter scrivere il linguaggio e quindi dare vita al proprio progetto.</p> <p>In una fase successiva, quando gli alunni avranno acquisito un po' di dimestichezza con il programma, si proporrà la creazione di una storia animata avente ad oggetto "La legalità a scuola", in continuità con il tema già affrontato durante quest'anno scolastico nei vari plessi. Nello specifico gli studenti svilupperanno delle brevi vignette, scenette con dialoghi e animazioni di personaggi, brevi tutorial che riguardano la legalità ovvero il rispetto delle regole, degli spazi, dell'ambiente che ci circonda, il rispetto di se stessi e degli altri, il bullismo, ma anche il rispetto delle regole nel web, il copyright e le creative commons. Dapprima gli studenti attraverso un'attività unplugged penseranno e immagineranno il proprio progetto scegliendo l'argomento, i personaggi, inserendo dialoghi e/o didascalie e solo dopo averlo definito procederanno alla programmazione vera e propria. Potranno scegliere stage e sprite già presenti nel software oppure crearne di nuovi, disegnandoli, scansionandoli e inserendoli nel proprio progetto. Quando il progetto sarà completato si potrà trasformare lo stesso in formato video, condividerlo sul web o sulla piattaforma di Scratch in modo che sia fruibile da tutti. Il motto di Scratch recita appunto "Immagina, programma, condividi", sottolineando l'importanza della condivisione e degli aspetti sociali della creatività. Inoltre i progetti Scratch, essendo a codice aperto, sono liberamente modificabili e utilizzabili per crearne di nuovi. Possono essere inviati direttamente dal programma al sito web di Scratch, e qualsiasi membro della comunità può scaricarlo il codice per studiarlo o modificarlo in un nuovo progetto.</p> <p>Per ciascun alunno saranno creati account di posta elettronica sul dominio dell'Istituto per permettere una costante comunicazione tra i partecipanti e i docenti, ma anche per condividere con le famiglie una sorta di diario di bordo.</p> <p>Nel nostro Istituto tale pratica è già attuata e gli alunni di alcune classi operano collaborando tra loro attraverso l'utilizzo di alcune applicazioni delle Google app. Per lo svolgimento del modulo si avrà necessità di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 10 PC portatili</li> <li>- 1 scanner</li> <li>- fogli- pennarelli - pastelli.</li> </ul> <p>Alla fine del percorso saranno somministrati questionari di gradimento elaborati ad hoc sia per gli alunni partecipanti che per le loro famiglie. Un reportage completo del lavoro sarà inoltre pubblicato su una pagina dedicata sul sito d'istituto.</p>
Tempi di attuazione	MARZO-GIUGNO 2020
Ore	30
Distribuzione lezioni	Il monte ore del modulo sarà ripartito in dieci incontri di sabato mattina di 3 ore dalle ore 09:00 alle ore 12:00
Sede	Scuola primaria Borsellino
Destinatari	25 alunni classi III, IV e V della scuola primaria
Costo Intervento	€ 5682
Costo Base Formazione	Totale: 3.000,00 € <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Compenso Esperto: 2.100,00 €</li> <li>▪ Compenso Tutor: 900,00 €</li> </ul>

**Firmato digitalmente da MARIA LOMBARDI**

Spese Generali Gestione		€ 2082 (3,47 € x 20 allievi x30 h)
<b>Esperto richiesto</b>	<b>n. 1 esperto in possesso di Laurea e/o Diploma maturità magistrale o in materie affini al profilo richiesto con:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ comprovata esperienza nella conduzione di attività finalizzate allo sviluppo dei linguaggi tecnologici e competenze nella didattica attinente agli obiettivi del progetto Pensiero computazionale e creatività digitale;</li> <li>▪ pregresse esperienze di docenza in corsi PON/POR;</li> <li>▪ significative esperienze in percorsi didattici con metodologia didattica innovativa (coding, robotica educativa, ...)</li> <li>▪ competenze informatiche e digitali</li> </ul>	
<b>Tutor</b>	<b>N. 1 docente della scuola primaria</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Titoli accademici, culturali e certificazioni specifiche</li> <li>▪ Attività di docenza e/o tutoraggio in corsi similari</li> <li>▪ Competenze nell'uso delle tecnologie informatiche e digitali</li> <li>▪ Buone capacità relazionali e di gestione di gruppi misti</li> </ul>	

<b>Modulo</b>	L'ABC del codice binario
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Descrizione modulo	<p>Descrizione modulo Il modulo 4 dal titolo "L'ABC del codice binario" sarà misto, nel senso che coinvolgerà i bambini delle classi prime e seconde di entrambe le scuole primarie dell'istituto. Gli incontri saranno 15 da 2 ore ciascuno e si terranno di sabato mattina nel laboratorio di informatica della scuola primaria "G. Falcone" di Funo, fornito di 13 computer fissi e con un ampio spazio da poter utilizzare per attività di varia natura.</p> <p>I posti saranno distribuiti in egual misura tra maschi e femmine e sarà privilegiata la partecipazione di eventuali alunni diversamente abili o in situazione di svantaggio. Gli obiettivi di questo modulo saranno: sviluppare il pensiero computazionale sequenzialità delle istruzioni saper scomporre i propri obiettivi e tradurli in una serie di istruzioni da fornire sia ad un esecutore umano che automatico acquisire competenze di programmazione utilizzare un ciclo istruzioni condizionali acquisire competenze di robotica sviluppare competenze di problem solving sviluppare la creatività sperimentare senza timore realizzare praticamente le proprie idee imparare a lavorare in gruppo dividersi i compiti tenendo conto di preferenze e punti di forza comprendere il punto di vista degli altri accettare compromessi sostenere la propria posizione</p> <p>Il modulo avrà un'impostazione laboratoriale, i bambini si muoveranno all'interno di un percorso didattico orientato al costruzionismo e all'apprendimento creativo e saranno incoraggiati a sperimentare con il loro corpo e con gli strumenti messi a loro disposizione. Il loro percorso avrà inizio con attività unplugged, che li introdurrà nella maniera più semplice, fisica e tangibile ai principi del pensiero computazionale. In seguito applicheranno e svilupperanno queste competenze programmando semplici robot didattici.</p> <p>L'impostazione metodologica verterà sulla collaborazione e sul confronto tra pari per lo sviluppo di un progetto basato sulla risoluzione di un problema reale (project-based learning).</p> <p>Fondamentale sarà la predisposizione degli spazi, il laboratorio di informatica infatti ha le postazioni dei pc disposte lungo le pareti, pertanto lo spazio centrale, abbastanza grande, potrà essere allestito con tappeti morbidi e utilizzato sia per le esperienze corporee che per quelle con l'ausilio di robotica educativa.</p> <p>Durante le fasi di ideazione, progettazione e produzione, i bambini saranno incoraggiati ad imparare facendo, stimolando la loro creatività (learning by doing and by creating); saranno invitati a sfruttare le conoscenze e le competenze del gruppo, prima che rivolgersi agli adulti, in un continuo scambio tra pari (peer to peer - peer teaching).</p> <p>L'intento è quello di avvicinare i bambini alle tecnologie e in particolare alla programmazione informatica, dapprima attraverso il corpo, poi con l'utilizzo di robotica educativa e infine passando per la conoscenza del linguaggio utilizzato dai computer. Il percorso si dividerà in tre momenti principali, nel primo i bambini saranno lasciati liberi di conoscere i piccoli robot e capirne il funzionamento, successivamente si costruiranno dei percorsi sul pavimento e qui si chiederà ai bambini di impersonare i ruoli del robot e del programmatore: il primo dovrà ricevere ed eseguire i comandi del secondo, che a sua volta dovrà essere attento a dare indicazioni precise per la risoluzione passo passo del percorso/ situazione problematica.</p> <p>Qualora qualcosa non funzionasse, i bambini saranno invitati ad attivare un processo di debugging, parte importante del lavoro. Il termine indica la ricerca e successiva risoluzione di errori nel codice di programmazione che ne impediscono il corretto funzionamento finale. Nella ricerca di bug, meglio detti errori, il bambino si trova a dover risolvere un problema reale, autentico, che gli impedisce di vedere il risultato finale così come lo ha progettato nella sua testa, deve necessariamente rivedere il suo lavoro dall'inizio e analizzare il codice passo dopo passo, per arrivare a individuare l'errore e risolverlo.</p> <p>Dunque la motivazione è molto alta, tanto quanto lo sarà la soddisfazione nel momento in cui avrà risolto gli errori e vedrà il suo lavoro finito e funzionante.</p> <p>Solo una volta acquisita una certa sicurezza, si proverà a programmare i piccoli robot.</p> <p>Nella seconda parte si metteranno a confronto diversi linguaggi, in classe prima infatti si impara a leggere e a scrivere, parole e numeri, dunque a decodificare simboli, associando suoni a segni, primi fra tutti l'Alfabeto e il</p>

Firmato digitalmente da MARIA LOMBARDI

<p>Sistema Numerico Decimale; anche nel Sistema Binario avviene lo stesso, ad una sequenza di 0 e 1 si associa un valore quantitativo e/o linguistico.</p> <p>Le attività sulla comprensione del Sistema Binario, avverrà attraverso la creazione di card con la raffigurazione di quantità che di volta in volta raddoppiano rispetto alla precedente, partendo dall'1 e arrivando al 16.</p> <p>Ragioneremo sulle modalità di comunicazione tra computer.</p> <p>Quindi si proverà ad assemblare le carte utili per formare i numeri da 1 a 26, ovvero il numero delle lettere presenti nell'alfabeto internazionale. Partendo da questo, ogni bimbo scriverà il proprio nome.</p> <p>Infine nella terza fase ogni alunno, scegliendo due colori, uno per lo 0 e l'altro per l'1, proverà a riprodurre il codice nascosto dietro alle proprie iniziali, su un braccialetto o una collana personalizzati, con perline, elastici, nastri, cannucce e materiali di recupero.</p> <p>Gli strumenti utilizzati in questi laboratori, sono intrinsecamente interdisciplinari e multidisciplinari e pertanto le attività svolte saranno aperte a collegamenti con il programma curricolare svolto in orario scolastico.</p> <p>Per lo svolgimento del modulo si avrà necessità di:</p> <p>5 Blue Bot</p> <p>5 DOC Clementoni</p> <p>5 tablet cartelloni e fogli colorati di diversa misura carta quadrettata pennarelli colorati nastro adesivo di carta colla vinilica filo colorato perline colorate cannucce</p> <p>Il modulo sarà preambolo dell'apprendimento di linguaggi di programmazione man mano più complessi, come quello visuale a blocchi che utilizzeranno gli studenti partecipanti ai moduli 2 e 3 dello stesso progetto; allo stesso tempo vuole essere un ponte possibile per i bambini della scuola dell'infanzia che si iscriveranno nelle nostre scuole primarie, alla fine dell'esperienza infatti utilizzeremo queste attività come parte integrante del progetto di continuità verticale tra scuole dell'infanzia e scuole primarie.</p> <p>Viene posta in questo progetto particolare attenzione ad una progettazione verticale delle attività didattiche. Questi tre moduli infatti sono stati ideati per essere in continuità l'uno con l'altro e permettere così momenti di peer education tra i partecipanti ai laboratori di differenti fasce d'età.</p> <p>Attività di peer education saranno incoraggiate anche in orario scolastico, così che gli studenti partecipanti ai laboratori potranno mostrare le attività svolte e trasmettere alcune conoscenze e competenze acquisite ai propri compagni di classe.</p>	
Tempi di attuazione	MARZO-GIUGNO 2020
Ore	30
Distribuzione lezioni	Il monte ore del modulo sarà ripartito in dieci incontri di sabato mattina di 3 ore dalle ore 09:00 alle ore 12:00
Sede	Scuola primaria Falcone
Destinatari	25 alunni classi III, IV e V della scuola primaria
Costo Intervento	€ 5682
Costo Base Formazione	Totale: 3.000,00 € <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Compenso Esperto: 2.100,00 €</li> <li>▪ Compenso Tutor: 900,00 €</li> </ul>
Spese Generali Gestione	€ 2082 (3,47 € x 20 allievi x30 h)
<b>Esperto richiesto</b>	<p><b>n. 1 esperto in possesso di Laurea e/o Diploma maturità magistrale o in materie affini al profilo richiesto con:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ comprovata esperienza nella conduzione di attività finalizzate allo sviluppo dei linguaggi tecnologici e competenze nella didattica attinente agli obiettivi del progetto Pensiero Computazionale e creatività digitale;</li> <li>▪ pregresse esperienze di docenza in corsi PON/POR;</li> <li>▪ significative esperienze in percorsi didattici con metodologia didattica innovativa (coding, robotica educativa, ...)</li> <li>▪ competenze informatiche e digitali</li> </ul>
<b>Tutor</b>	<p><b>N. 1 docente della scuola primaria</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Titoli accademici, culturali e certificazioni specifiche</li> <li>▪ Attività di docenza e/o tutoraggio in corsi similari</li> <li>▪ Competenze nell'uso delle tecnologie informatiche e digitali</li> <li>▪ Buone capacità relazionali e di gestione di gruppi misti</li> </ul>

### Interventi formativi rivolti alla Scuola Secondaria di I grado:

<b>Modulo</b>	Cittadini del web
<b>Tipo Modulo</b>	Competenze di cittadinanza digitale
<b>Descrizione del modulo</b>	<p>Gli alunni destinatari di questo modulo appartengono alle classi 1a e 2a della scuola secondaria "N. Green" e saranno equamente suddivisi fra maschi e femmine, dando priorità ad eventuali alunni con certificazione H e/o situazioni di disagio.</p> <p>L'obiettivo del progetto è fornire agli studenti una maggiore consapevolezza e competenza nell'utilizzo delle nuove tecnologie, delle piattaforme online di apprendimento e di produzione dei contenuti.</p> <p>I primi incontri saranno dedicati ad una migliore conoscenza dei dispositivi tecnologici con i quali hanno a che fare nel quotidiano: PC, tablet, smartphone, router e access point WiFi, reti informatiche, ecc.</p>

Firmato digitalmente da MARIA LOMBARDI

<p>Si tratta infatti di strumenti che spesso sono a loro disposizione, ma di cui ignorano le reali potenzialità e i possibili rischi. Durante le prime lezioni si vuole fornire agli studenti una conoscenza più approfondita di questi dispositivi e del loro funzionamento. Le lezioni saranno soprattutto di tipo pratico e incentrate sui seguenti argomenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- anatomia di un PC (smontaggio, riconoscimento delle varie parti e rimontaggio)</li> <li>- nozioni basilari sul funzionamento del sistema operativo Windows 10</li> <li>- nozioni basilari sulle reti informatiche (architettura di una rete, componenti, indirizzi IP, ecc)</li> <li>- uso corretto delle strumentazioni e della rete Internet, analisi dei rischi e delle sanzioni per l'utilizzo non corretto</li> <li>- nozioni basilari sull'utilizzo di una suite office (videoscrittura, foglio di calcolo, presentazione)</li> <li>- nozioni basilari sul trattamento delle immagini utilizzando software open-source.</li> </ul> <p>Gli alunni, divisi a coppie o in piccoli gruppi, saranno stimolati ad imparare facendo (learning by doing) e invitati a condividere con i compagni le esperienze ed i risultati raggiunti.</p> <p>Dopo aver fornito loro le conoscenze di base sui PC e sui software di uso più comune, si procederà ad introdurli all'analisi delle piattaforme web di blogging e storytelling.</p> <p>Le lezioni prenderanno in esame le principali piattaforme di publishing digitali: Blogspot, Wordpress, Youtube e le tecniche di elaborazione dei contenuti, coinvolgendo non solo gli studenti ma anche gli insegnanti di alcune discipline (italiano, arte, lingue straniere, scienze, tecnologia, musica...)</p> <p>Verranno date le nozioni basilari sull'architettura di questo genere di siti web, sulla gestione dei file, sui permessi di lettura e scrittura. Si affronterà il tema del copyright e del corretto sfruttamento delle risorse liberamente utilizzabili.</p> <p>Si proseguirà quindi con la progettazione del blog/giornale digitale della scuola che gli studenti dovranno realizzare e poi tenere costantemente aggiornato.</p> <p>Durante questa fase verrà implementata la divisione dei ruoli e degli incarichi tra i vari studenti che fanno parte del progetto. Una volta terminata la fase di progettazione si passerà a quella di realizzazione del blog e alla redazione dei contenuti. In questa fase gli studenti dovranno coinvolgere gli altri compagni e gli insegnanti per raccogliere il materiale da pubblicare. Si cercherà di incentivare l'organizzazione e la suddivisione del lavoro in gruppi: ci sarà chi si occuperà della raccolta del materiale, chi dell'editing dei contenuti, chi della formattazione e impaginazione sul blog.</p> <p>Inoltre in questa fase ci sarà il raccordo con gli altri moduli del progetto, sviluppati presso la scuola primaria, poiché tra gli obiettivi del presente modulo c'è anche quello del raccontare ciò che viene fatto negli altri plessi.</p> <p>Parallelamente alla creazione e gestione del blog, i ragazzi documenteranno le attività svolte su un diario di bordo. Inoltre per ciascun alunno sarà creato un account di posta elettronica sul dominio dell'Istituto per permettere una costante comunicazione tra i partecipanti e i docenti, ma anche per condividere con le famiglie il diario di bordo.</p> <p>Alla fine del percorso saranno somministrati questionari di gradimento elaborati ad hoc sia per gli alunni partecipanti che per le loro famiglie. Un reportage completo del lavoro sarà inoltre pubblicato su una pagina dedicata sul sito d'istituto.</p>	
Tempi di attuazione	MARZO- GIUGNO 2020
Ore	30
Distribuzione lezioni	Il monte ore del modulo sarà ripartito in dieci incontri di 2 ore dalle ore 14.30 alle ore 16.30
Sede	Sede Nicholas Green
Destinatari	24 alunni classi I e II della scuola secondaria di primo grado
Costo Intervento	7.082,00 €
Costo Base Formazione	Totale: 3.000,00 € <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Compenso Esperto: 2.100,00 €</li> <li>▪ Compenso Tutor: 900,00 €</li> </ul>
Spese Generali Gestione	2.082,00 € (3,47 € x 20 allievi x30 h)
<b>Esperto richiesto</b>	<p><b>n. 1 esperto in possesso di Laurea e/o titolo equipollente con:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ comprovata esperienza nella conduzione di attività finalizzate allo sviluppo dei linguaggi tecnologici e competenze nella didattica attinente agli obiettivi del progetto Pensiero computazionale e creatività digitale; ▪ pregresse esperienze di docenza in corsi PON/POR;</li> <li>▪ significative esperienze in percorsi didattici con metodologia didattica innovativa (coding, robotica educativa, ...); ▪ competenze informatiche e digitali</li> </ul>
<b>Tutor</b>	<p><b>N. 1 docente della scuola secondaria</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Titoli accademici, culturali e certificazioni specifiche</li> <li>▪ Attività di docenza e/o tutoraggio in corsi similari</li> <li>▪ Competenze nell'uso delle tecnologie informatiche e digitali</li> <li>▪ Buone capacità relazionali e di gestione di gruppi misti</li> </ul>

#### COMPITI DELL'ESPERTO

L'Esperto dovrà elaborare un piano di lavoro partendo dal Progetto presentato dalla Scuola da cui risultino i contenuti, le modalità, i tempi e gli strumenti che garantiranno l'effettiva realizzazione del Progetto. L'Esperto deve collaborare con il Tutor e deve essere in possesso delle conoscenze, competenze ed esperienze specifiche richieste dai singoli Moduli. L'Esperto:

- Predisporre, in collaborazione con il Tutor, una programmazione dettagliata dei contenuti dell'intervento;
- Inserisce i dati di propria competenza relativi all'attività svolta nel Modulo, il calendario, le prove di verifica e i materiali prodotti nel sistema GPU;
- Partecipa alle riunioni programmate dall'Istituzione Scolastica in merito alla realizzazione del modulo e tale attività rientra nel suo incarico;
- Predisporre le lezioni, elabora e fornisce ai corsisti dispense sugli argomenti trattati e/o schede di lavoro, materiale di approfondimento e quant'altro attinente alle finalità didattiche del singolo percorso formativo;

Firmato digitalmente da MARIA LOMBARDI



- Gestisce la documentazione online della programmazione degli interventi e la relativa documentazione in base a quanto richiesto dal portale dei FSE;
- Elabora e concorda con il valutatore e il tutor d'aula le prove di verifica e valutazione in ingresso, in itinere e finali;
- Programma la realizzazione di un prodotto finale del lavoro svolto che sarà presentato in un specifico incontro finale e visionato dalle famiglie;
- Consegna a conclusione dell'incarico - al Dirigente Scolastico o al suo staff di supporto - i risultati con gli elaborati corretti entro i termini previsti, insieme al programma svolto, la relazione finale, il cd con il materiale svolto dai corsisti e le schede personali dei singoli corsisti con le competenze raggiunte dagli stessi.

### ▀ COMPITI DEL TUTOR

Il Tutor d'aula ha il compito di facilitare i processi di apprendimento degli allievi e collaborare con i docenti esperti nella conduzione delle attività dei moduli didattici. In tutti i casi è indispensabile il possesso della competenza informatica.

Il tutor d'aula partecipa con gli esperti alla valutazione/certificazione degli esiti formativi degli allievi.

In particolare:

- Collabora con l'esperto alla realizzazione del progetto didattico inerente il modulo;
- Affianca il docente esperto responsabile della formazione durante le attività didattiche nei giorni, nelle ore e nelle sedi definiti dal calendario del Progetto;
- Cura che nel registro didattico e delle presenze vengano annotate le presenze e le firme dei partecipanti, dell'esperto e la propria, nonché l'orario di inizio e di fine delle attività giornaliere e le attività svolte;
- Collabora per la rilevazione delle competenze in ingresso degli allievi, curando la produzione, la raccolta e l'archiviazione di tutta la documentazione didattica utile alla valutazione complessiva dell'intervento
- Segnala in tempo reale se il numero dei partecipanti scende di oltre un terzo del minimo (pari a 9);
- Cura il monitoraggio fisico del corso, contattando le famiglie degli alunni in caso di assenza ingiustificata e ne sollecita la regolare partecipazione;
- Partecipa alle riunioni periodiche di carattere organizzativo pianificate dal Dirigente Scolastico;
- Mantiene il contatto con i consigli di classe/interclasse di appartenenza degli alunni per monitorare la ricaduta dell'intervento sul curricolare;
- Inserisce tutti i dati in piattaforma e gestisce la documentazione online della programmazione degli interventi e la relativa documentazione in base a quanto richiesto dal portale dei FSE;
- Consegna a conclusione dell'incarico una relazione finale sull'attività di tutoraggio svolta.

### ▀ COMPITI DELLA FIGURA AGGIUNTIVA

La figura aggiuntiva è di supporto agli studenti e alla realizzazione del progetto. Ha il compito di facilitare i processi di apprendimento degli allievi diversamente abili e di collaborare con i docenti esperti e tutor nella conduzione delle attività dei moduli didattici.

## Art.3 CONDIZIONI DI AMMISSIBILITÀ

Possono presentare domanda ai fini della selezione i candidati che producano apposita dichiarazione di:

- essere in possesso della cittadinanza italiana o di uno degli Stati membri dell'Unione Europea;
- godere dei diritti civili e politici;

- non aver riportato condanne penali e non essere destinatario/a di provvedimenti che riguardano l'applicazione di misure di prevenzione, di decisioni civili e di provvedimenti amministrativi iscritti nel casellario giudiziale;
- suddetti requisiti devono essere posseduti alla data di scadenza del termine utile per la presentazione della domanda di partecipazione.

I docenti interni interessati a ricoprire il ruolo previsto e sopra specificato all'art.1 sub lettera a) e b) dovranno far pervenire:

- a) il modulo-domanda e la scheda di autovalutazione dei titoli (V. allegati) debitamente compilati e firmati;
- b) il curriculum vitae in formato europeo;
- c) la fotocopia del documento di riconoscimento,

In caso di più domande, il Dirigente Scolastico procederà ad una valutazione comparativa della documentazione prodotta utilizzando i seguenti parametri e tabella di valutazione:

- ✓ Titoli accademici, culturali e certificazioni specifiche
- ✓ Titoli di servizio ed esperienze specifiche omogenee e coerenti
- ✓ Certificazioni informatico - digitali
- ✓ Pubblicazioni
- ✓ Pregressa collaborazione con l'istituto

#### **Art.4 MODALITÀ DI PRESENTAZIONE DELLE DOMANDE E TERMINI**

Per manifestare il proprio interesse, gli aspiranti dovranno produrre a mano o via posta, in busta chiusa, la relativa domanda con allegati, pena l'inammissibilità, **entro e non oltre le ore 13.00 del 24 Febbraio 2020** presso l'Ufficio protocollo dell'IC di Argelato via I Maggio n.8

La scuola non si assume alcuna responsabilità per ritardi e disguidi imputabili ai servizi di consegna.

In alternativa le domande potranno essere inviate al seguente indirizzo e-mail [boic833002@istruzione.it](mailto:boic833002@istruzione.it)

Le istanze di partecipazione devono essere consegnate corredate, degli allegati richiesti e di tutto ciò esplicitato nel presente avviso. Nel caso cui le domande pervenute risultassero incomplete o non rispondenti a quanto richiesto, non saranno considerate valide ai fini della valutazione comparativa.

Il presente avviso viene reso pubblico sul sito ufficiale della scuola all'indirizzo web <http://www.icargelato.org> in ottemperanza agli obblighi di legge ed agli obblighi di pubblicità delle azioni PON finanziate con i Fondi FSE.

#### **Art.5 MODALITÀ DI ATTRIBUZIONE**

In seguito al presente avviso, le domande pervenute e riconosciute formalmente ammissibili saranno valutate dal Dirigente Scolastico, coadiuvato dal DSGA, secondo i titoli dichiarati, le capacità tecniche e professionali degli aspiranti e la disponibilità degli stessi a svolgere i relativi incarichi.

L'Istituzione provvederà a stilare un elenco degli aspiranti consultabile in sede.

**Le risultanze delle candidature pervenute verranno pubblicate da questa Istituzione Scolastica entro il 26/02/2020.** Eventuali reclami potranno essere presentati entro e non oltre giorni 5 dalla data di affissione all'albo dell'Istituzione Scolastica.

L'incarico sarà attribuito anche nel caso in cui dovesse pervenire un solo curriculum.

**Firmato digitalmente da MARIA LOMBARDI**

L'aspirante selezionato per l'incarico si impegna a presentare, in occasione della firma del contratto di incarico, la dichiarazione sostitutiva dell'atto di notorietà dell'autenticità dei titoli indicati nel curriculum vitae.

Trascorsi gg. 5 senza reclami scritti si procederà al conferimento degli incarichi mediante lettera di incarico.

I reclami possono concernere solo ed esclusivamente eventuali errate attribuzioni di punteggio ai titoli dichiarati nella domanda da parte della Commissione di valutazione. Non sono ammessi reclami per l'inserimento di nuovi titoli valutabili o per la specificazione di titoli dichiarati cumulativamente e casi simili.

L'Istituzione provvederà a contattare direttamente gli aspiranti. Il termine di preavviso per l'inizio delle prestazioni sarà almeno di tre giorni. L'inserimento nell'elenco non comporta alcun diritto da parte dell'aspirante se non il conferimento dell'incarico in relazione alla propria posizione in graduatoria.

## **Art.6 MOTIVI DI INAMMISSIBILITÀ ED ESCLUSIONE**

Sono causa di inammissibilità:

- domanda pervenuta in ritardo rispetto ai tempi indicati nel presente Bando;
- assenza della domanda di candidatura o di altra documentazione individuata come condizione di ammissibilità;
- altri motivi rinvenibili nell'Avviso presente.

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

- mancanza di firma autografa apposta sulla domanda, sul curriculum, la scheda dichiarazione punteggio e fotocopia documento;
- non certificata esperienza professionale per l'ambito di competenza indicato;
- 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 conduzioni contrattuali.

## **Art.7 CONDIZIONI CONTRATTUALI E FINANZIARIE**

L'attribuzione degli incarichi avverrà tramite lettera di incarico.

La durata dei contratti sarà determinata in funzione delle esigenze operative dell'Amministrazione beneficiaria.

La determinazione del calendario, della scansione oraria e di ogni altro aspetto organizzativo rimane, per ragioni di armonizzazione dell'offerta formativa extrascolastica, nella sola disponibilità dell'Istituto.

L'IC di Argelato prevede con il presente avviso l'adozione della clausola risolutiva espressa secondo cui lo stesso può recedere dal presente bando in tutto o in parte con il mutare dell'interesse pubblico che ne ha determinato il finanziamento.

La **retribuzione oraria** dei diversi soggetti incaricati - conforme alla normativa comunitaria e nazionale - si intende lordo stato ed è comprensiva di ogni eventuale onere, fiscale e previdenziale, ecc., a totale carico del beneficiario.

La liquidazione della retribuzione spettante, opportunamente contrattualizzata e proporzionale alle ore effettivamente prestate non supererà, in ogni caso, le soglie considerate ammissibili dalla normativa vigente.

Si comunica, inoltre, che il trattamento economico, previsto dal Piano Finanziario autorizzato, sarà corrisposto solo dopo l'effettiva erogazione dei fondi comunitari.

I dati dei quali l'Istituto entrerà in possesso a seguito del presente avviso pubblico saranno trattati nel rispetto del "*nuovo regolamento privacy 2018 UE 2016/679*".

## **Art.8 PUBBLICIZZAZIONE DELL'AVVISO**

Il presente avviso viene pubblicizzato come segue:

- Albo della scuola
- Sito Web istituzionale <http://www.icargelato.org>

Esso ha valore di notifica per tutto il personale dell'Istituto.

I dati personali che entreranno in possesso dell'Istituto, a seguito del presente Avviso, verranno trattati nel rispetto della normativa vigente. I candidati dovranno esprimere il consenso al trattamento dei propri dati personali in sede di presentazione delle domande di partecipazione, pena la non ammissione alle selezioni.

## **Art.9 RESPONSABILE DEL PROCEDIMENTO**

Ai sensi di quanto disposto dall'art. 5 della legge 7 agosto 1990, n. 241, il responsabile del procedimento nella presente selezione è il Dirigente Scolastico Maria Lombardi, in qualità di responsabile con potere di gestione del personale, dipendente e non, ivi compresa la stipula dei contratti di lavoro, di prestazione d'opera e di ricerca.

## **Art. 10 ALLEGATI**

I candidati sono invitati ad utilizzare la modulistica allegata relativa al proprio profilo e composta da

**Allegato A1:** Domanda di partecipazione

**Allegato A2:** Autodichiarazione punteggio titoli predisposte per le diverse figure professionali richieste dal piano.

Firmato digitalmente  
Il Dirigente Scolastico  
Maria Lombardi