



Ministero dell'Istruzione e del Merito
Istituto Comprensivo di Inverigo

Via Monte Barro, 2 - 22044 INVERIGO (Como) Tel.: 031/60.73.21

e-mail: coic824004@istruzione.it PEC: coic824004@pec.istruzione.it sito: www.icinverigo.edu.it

C.F. 81003850138

Cod. Ministeriale COIC824004

Codice univoco fatturazione: UFZZQA



**ALL'ALBO ON LINE
AL SITO - SEZIONE AMMINISTRAZIONE TRASPARENTE**

AVVISO INTEGRATO RIVOLTO A FIGURE PROFESSIONALI INTERNE ESPERTI E/O TUTOR PER LO SVOLGIMENTO DI Percorsi CO-CURRICULARI IN ORARIO POMERIDIANO NON COINCIDENTE CON L'ORARIO DI SERVIZIO DA CONTRATTUALIZZARE AI SENSI DELL'ART. 45 DEL CCNL

- **PIANO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZA MISSIONE 4: ISTRUZIONE E RICERCA**- Componente 1 – Potenziamento dell'offerta dei servizi di istruzione: dagli asili nido alle Università- Investimento 3.1: Nuove competenze e nuovi linguaggi - Azioni di potenziamento delle competenze STEM e multilinguistiche (D.M. 65/2023)

Codice Progetto: M4C1I3.1-2023-1143- P-31527

CUP G84D23004910006

Titolo progetto: Skills for the future

LA DIRIGENTE SCOLASTICA

VISTO il Decreto Legislativo 30 marzo 2001, n. 165 recante "Norme generali sull'ordinamento del lavoro alle dipendenze della Amministrazioni Pubbliche" e ss.mm.ii.;

VISTO il DPR 275/99, concernente norme in materia di autonomia delle istituzioni scolastiche;

VISTO il decreto del Presidente del Consiglio dei ministri del 30 settembre 2020 n. 166, recante "Regolamento concernente l'organizzazione del Ministero dell'Istruzione";

VISTA la circolare della Funzione Pubblica n.2/2008;

VISTO che ai sensi dell'art. 45 del D.I. 129/2018, l'istituzione scolastica può stipulare contratti di prestazione d'opera con esperti per particolari attività ed insegnamenti, al fine di garantire l'arricchimento dell'offerta formativa, nonché la realizzazione di specifici programmi di ricerca e di sperimentazione;

VISTA la circolare n° 2 del 2 febbraio 2009 del Ministero del Lavoro che regola i compensi, gli aspetti fiscali e contributivi per gli incarichi ed impieghi nella P.A.;

VISTI il Contratto Collettivo Nazionale (CCNL) del Comparto Scuola del 28/01/2024 e il Contratto Collettivo Nazionale (CCNL) dell'Area Istruzione e Ricerca 2016-2018 del 19 aprile 2018;

VISTA la Circolare del Ministero dell'istruzione, dell'università e della ricerca n. 34815, del 2 agosto 2017, relativa alla procedura di individuazione del personale esperto e dei connessi adempimenti di natura fiscale, previdenziale e assistenziale;

Firmato digitalmente da AMATO SABRINA

COIC824004 - A115EA3 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0008505 - 17/09/2024 - IV.5 - U

- VISTO** il Decreto Interministeriale 129/2018, concernente “Regolamento concernente le istruzioni generali sulla gestione amministrativo-contabile delle istituzioni scolastiche”;
- VISTO** il regolamento (UE) 12 febbraio 2021, n. 2021/241, che istituisce il dispositivo per la ripresa e la resilienza;
- VISTO** il regolamento (UE) 2021/1060 del Parlamento europeo e del Consiglio del 24 giugno 2021;
- VISTO** il regolamento delegato (UE) 2021/2106 della Commissione del 28 settembre 2021, che integra il regolamento (UE) 2021/241 del Parlamento europeo e del Consiglio, che istituisce il dispositivo per la ripresa e la resilienza, definendo una metodologia per la rendicontazione della spesa sociale;
- VISTO** il Piano nazionale di ripresa e resilienza (PNRR), la cui valutazione positiva è stata approvata con Decisione del Consiglio ECOFIN del 13 luglio 2021 e notificata all'Italia dal Segretariato generale del Consiglio con nota LT161/21, del 14 luglio 2021 e, in particolare, la Missione 4 – Istruzione e Ricerca – Componente 1 – Potenziamento dell’offerta dei servizi di istruzione: dagli asili nido alle Università – Investimento 1.3 “Piano per le infrastrutture per lo sport nelle scuole”;
- VISTO** il decreto del Ministro dell’istruzione 12 aprile 2023 prot. n° **m_pi. AOOGAMBI. Registro Decreti. R. 000065**, recante “Riparto delle risorse per l’investimento 3.1 “Nuove competenze e nuovi linguaggi” “Intervento straordinario finalizzato realizzazione di percorsi didattici, formativi e di orientamento per alunni e studenti finalizzati a promuovere l’integrazione, all’interno dei curricula di tutti i cicli scolastici, di attività, metodologie e contenuti volti a sviluppare le competenze STEM, digitali e di innovazione, nonché quelle linguistiche, garantendo pari opportunità e parità di genere in termini di approccio metodologico e di attività di orientamento STEM”;
- VISTO** l’Allegato 1 colonna Quota A - Riparto delle risorse alle istituzioni scolastiche in attuazione della linea di investimento 3.1 “Nuove competenze e nuovi linguaggi” nell’ambito della Missione 4 – Componente 1 – del PNRR;
- VISTO** l’Allegato 1 colonna Quota B - Riparto delle risorse alle istituzioni scolastiche in attuazione della linea di investimento 3.1 “Nuove competenze e nuovi linguaggi” nell’ambito della Missione 4 – Componente 1 – del PNRR;
- VISTA** la nota prot. n. m.pi. AOOGAMBI. Registro Decreti. u. 0132935, del 15 novembre 2023 con la quale il Ministro dell’istruzione e del merito ha diramato le istruzioni operative per le “Azioni di potenziamento delle competenze STEM e multilinguistiche”;
- CONSIDERATO** che il PNRR prevede, per l’attuazione della Missione 4 – Componente 1 – Investimento 3.1 “Azioni di potenziamento delle competenze STEM e multilinguistiche” l’individuazione del Ministero dell’istruzione e del merito quale Amministrazione titolare;
- VISTO** l’atto di concessione prot. n° 14075 del 30/01/2024 che costituisce formale autorizzazione all’avvio del progetto e contestuale autorizzazione alla spesa
- VISTA** la delibera del Consiglio d’Istituto n. n. 86 del 18 dicembre 2023 e successive modificazioni e integrazioni con la quale è stato approvato il P.T.O.F. per gli anni scolastici 2022/2025
- VISTA** la Delibera del Consiglio d’Istituto n. 94 del 12 febbraio 2024 di approvazione del Programma Annuale dell’Esercizio finanziario 2024;
- VISTO** l’articolo 53 del D.Lgs. 165/2001 che al comma 2 declina: “Le pubbliche amministrazioni non possono conferire ai dipendenti incarichi, non compresi nei compiti e doveri di ufficio, che non siano espressamente previsti o disciplinati da legge o altre fonti normative, o che non siano espressamente autorizzati”;
- RITENUTO** pertanto di poter procedere con la individuazione di professionalità interne;
- VISTA** la necessità di individuare docenti in qualità di ESPERTI e in qualità di TUTOR per la corretta esecuzione del progetto in oggetto;

Firmato digitalmente da AMATO SABRINA

DETERMINA

Art. 1 Oggetto

DI AVVIARE una procedura di selezione comparativa, attraverso la valutazione dei curriculum, per la selezione delle seguenti figure professionali e per gli elencati percorsi:

Intervento A

Realizzazione di percorsi di orientamento e formazione per il potenziamento delle competenze STEM, digitali e di innovazione

	n° ore	Nr. esperti	Nr. tutor	Titolo e Descrizione sintetica
Intervento A	Ore 14	1	1	<p>Titolo: “DAL CORPO AL PENSIERO COMPUTAZIONALE: esperienze di coding alla scuola dell’infanzia”. Scuola Infanzia</p> <p>Fare coding alla scuola dell’infanzia significa aiutare i bambini a sviluppare un “pensiero computazionale”, alla base del problem solving, ossia la capacità di risolvere un problema scomponendolo in parti più piccole e permettendo una soluzione efficace e il superamento dell’ostacolo in modo creativo. Vuol dire, attivare nel bambino, uno sviluppo logico - cognitivo utilizzabile nella vita e nelle discipline scolastiche.</p> <p>Sviluppare l'intelligenza sequenziale e il pensiero procedurale insegna come scomporre il problema in componenti più semplici insegna a trovare eventuali errori se il procedimento non funziona.</p> <p>I bambini apprendono costruendo artefatti, creando problemi e ricercando soluzioni</p> <ul style="list-style-type: none"> • comprendono un problema in modo diretto • comprendono l'importanza dell'errore • ipotizzano più soluzioni a un problema • imparano per tentativi e strategie • condividono ciò che si è appreso • imparano dagli altri • considerano la libertà di sbagliare <p>Il coding infatti non è una disciplina ma “un metodo didattico” perciò trasversale a tutti i campi di esperienza.</p>
Intervento A	Ore 14	1	1	<p>Titolo: “Il mio primo coding” Scuola primaria Villa</p> <p>Progetto rivolto agli alunni di classe prima.</p> <p>Attraverso l’utilizzo prima del corpo e poi in un secondo momento delle carte di Cody Roby e delle Bee Bot, gli alunni sperimentano, sul reticolo, le basi della robotica educativa.</p>
Intervento A	Ore 14	1	1	<p>Titolo: “In viaggio con le BeeBot” Scuola primaria Villa</p> <p>Progetto rivolto agli alunni di classe seconda.</p> <p>I bambini ritrovano nel robot un amico facile da usare che rinforza la loro capacità di muoversi nello spazio, li incuriosisce, crea condizioni per un apprendimento attivo, costruttivo e collaborativo. Attraverso attività con le Bee boat i bambini possono sviluppare in modo creativo diverse competenze e capacità, tra le quali risolvere problemi; prevedere attraverso un ragionamento logico una serie di semplici comandi; ascoltare e argomentare; assimilare il processo di lateralizzazione;</p> <p>fare esperienze di programmazione creando semplici sequenze logiche di comandi (algoritmi);</p> <p>eseguire sequenze con il corpo e poi attraverso la Bee bot (coding); progettare e realizzare un percorso con indicazioni (avanti/indietro, gira a destra/sinistra, prosegui, ecc.); utilizzare il vocabolario relativo a posizione, rotazione, direzione.</p>

Firmato digitalmente da AMATO SABRINA

	n° ore	Nr. esperti	Nr. tutor	Titolo e Descrizione sintetica
Intervento A	Ore 14	1	1	Titolo: “Digital Storytelling Lab” Scuola primaria Villa Corso rivolto agli alunni di classe terza. Attraverso attività di Storytelling si valorizzano e sviluppano competenze e conoscenze di scrittura e narrazione affiancando capacità creative, abilità tecnologiche di produzione mediale. Inoltre i progetti di Digital Storytelling costituiscono un momento di apprendimento mirato all’alfabetizzazione digitale e allo sviluppo di capacità e sintesi.
Intervento A	Ore 14	1	1	Titolo: “Corso base Lego Education Spike Essential” Scuola primaria Villa Corso LEGO® Education SPIKE™ Essential rivolto agli alunni di classe quarta. Questo progetto mira a stimolare negli alunni della scuola primaria l’interesse per l’apprendimento delle materie STEAM attraverso il gioco, la risoluzione dei problemi e la narrazione, preparandoli a sviluppare una mentalità resiliente e indipendente. SPIKE™ Essential combina la programmazione a blocchi basata su icone e parole con un hardware semplice, che include un hub intelligente, motori, una matrice luce e un sensore di colore per dare vita ai concetti delle materie STEAM. Gli alunni si scambiano idee e sviluppano soluzioni creative attraverso tentativi ed errori mentre collaborano con i compagni.
Intervento A	Ore 14	1	1	Titolo: “Corso base Lego education Spike Essential”. Scuola primaria Villa Corso LEGO® Education SPIKE™ Essential rivolto agli alunni di classe quinta. Questo progetto mira a stimolare negli alunni della scuola primaria l’interesse per l’apprendimento delle materie STEAM attraverso il gioco, la risoluzione dei problemi e la narrazione, preparandoli a sviluppare una mentalità resiliente e indipendente. SPIKE™ Essential combina la programmazione a blocchi basata su icone e parole con un hardware semplice, che include un hub intelligente, motori, una matrice luce e un sensore di colore per dare vita ai concetti delle materie STEAM. Gli alunni si scambiano idee e sviluppano soluzioni creative attraverso tentativi ed errori mentre collaborano con i compagni.
Intervento A	Ore 14	1	1	Titolo: “CODING” Scuola primaria Cremnago Progetto che permette agli alunni coinvolti di sviluppare il pensiero computazionale, potenziando l’attitudine al problem solving, competenza trasversale che orienta il pensiero al raggiungimento di uno scopo in una situazione in cui non esiste una procedura risolutiva preconstituita. Attraverso attività ludiche che partano dalla sperimentazione corporea, il coding consente di comprendere gli step necessari a qualsiasi procedura operativa, costruendo gradualmente le fondamenta per la programmazione informatica in modo pratico e divertente. Il Coding rappresenta uno strumento trasversale a tutte le discipline, che favorisce lo sviluppo logico del pensiero, un approccio curioso di fronte alla realtà e la capacità di provare a risolvere i problemi o di ripartire dagli errori o dagli ostacoli incontrati nei processi formativi. Il potenziamento del pensiero computazionale nella pratica didattica è indicato dal PNSD (Piano Nazionale Scuola Digitale) come attività essenziale per la formazione degli studenti nell’era digitale. Il progetto è strutturato in modo graduale, partendo da attività pratiche di coding unplugged (percorsi in palestra ed attività grafiche) per giungere alla sperimentazione digitale di coding plugged (utilizzo del computer con piattaforme online).
Intervento	Ore 14	1	1	Titolo: “ROBOTICA EDUCATIVA”. Scuola primaria Cremnago Progetto che consente agli studenti coinvolti di avvicinarsi ai concetti di

	n° ore	Nr. esperti	Nr. tutor	Titolo e Descrizione sintetica
A				coding, elettronica e robotica tramite un approccio pratico-laboratoriale. Gli alunni, attraverso una metodologia ludico – sperimentale, conoscono i fondamenti della programmazione basata su blocchi, aprendosi alla possibilità di sviluppare le proprie capacità logiche e di progettazione. La presenza della robotica educativa a scuola permette, inoltre, di ampliare la dimensione interattiva/cooperativa negli alunni, di potenziare la loro autostima eliminando la visione dell'errore come elemento da evitare e di rendere più efficace la didattica sviluppando una più ampia conoscenza della tecnologia e delle scienze. Il progetto prevede un percorso che gradualmente porta gli alunni ad apprendere in modo semplice ed intuitivo le modalità di programmazione di piccoli robot, Bee Bot e Blue Bot: partendo dalla programmazione analogica di Bee Bot con grandi reticoli a pavimento (anche attraverso attività narrative e di storytelling) si giungerà alla programmazione con tools digitali (tablet) di Blue Bot.
Intervento A	Ore 14	1	1	Titolo: "Giocando imparo". Scuola primaria Inverigo Le attività proposte agli alunni saranno progettate per stimolare lo sviluppo del pensiero computazionale utilizzando il coding e la robotica educativa con l'apina robotica Blue Bot. Saranno introdotte attività per favorire un approccio didattico attivo e collaborativo. Attraverso giochi e storytelling, gli studenti avranno l'opportunità di migliorare diverse capacità, inclusi aspetti linguistici come la capacità di raccontare e inventare storie, e capacità matematiche come contare i passi, cambiare direzione e orientarsi nello spazio. In particolare, saranno incoraggiati a consolidare la loro abilità di orientarsi sulla griglia e a rinforzare i concetti topologici, contribuendo così alla formazione di una base solida per la loro comprensione della geometria e del pensiero spaziale.
Intervento A	Ore 14	1	1	Titolo: "Blue-Boot e tablet" Scuola primaria Inverigo Il progetto mira a potenziare le abilità linguistiche, matematiche e di problem-solving attraverso l'apprendimento della programmazione tramite l'utilizzo dei tablet per creare sequenze logiche di comandi per le Blue-Bot. Mediante questa metodologia, gli studenti non solo affineranno le loro competenze linguistiche nel formulare istruzioni chiare e concise, ma anche le capacità matematiche nel contare passi, cambiare direzione e misurare distanze. Inoltre, il processo di risoluzione dei problemi sarà potenziato mentre gli studenti pianificano e testano le loro sequenze di comandi per raggiungere gli obiettivi desiderati con le Blue-Bot.
Intervento A	Ore 14	1	1	Titolo: "Avvio agli strumenti digitali" Scuola primaria Inverigo Il progetto si propone di potenziare le competenze digitali degli studenti attraverso l'impiego di piattaforme digitali online specificamente progettate per stimolare la creatività e favorire la creazione di contenuti personalizzati, risorse e materiali didattici interattivi. Questo approccio consente agli studenti di applicare le conoscenze acquisite nelle diverse discipline scolastiche in contesti pratici e innovativi. In particolare, il progetto mira a promuovere la capacità degli studenti di comunicare in modo chiaro utilizzando la tecnologia come strumento. Utilizzando le piattaforme digitali, gli studenti avranno l'opportunità di esplorare diverse modalità di presentazione e di esprimere le proprie idee in modo creativo e coinvolgente. Questo processo non solo favorisce lo sviluppo delle competenze digitali, ma anche la capacità di comunicazione efficace, essenziale per il successo in molteplici contesti personali e professionali nel mondo digitale odierno.

	n° ore	Nr. esperti	Nr. tutor	Titolo e Descrizione sintetica
Intervento A	Ore 14	1	1	<p>Titolo: “Robotica con i Lego WeDo” Scuola primaria Inverigo</p> <p>Il progetto consente di sviluppare un percorso didattico coinvolgente utilizzando kit robotici come strumenti per facilitare l'apprendimento e motivare gli studenti nel raggiungimento degli obiettivi progettuali. L'uso dei kit robotici agisce come catalizzatore per stimolare la curiosità degli studenti e favorire un approccio entusiasta all'apprendimento di concetti legati alla robotica, al coding, alle scienze, alla tecnologia, all'informatica e alla matematica.</p> <p>Attraverso attività di gruppo, problem-solving e metodologie cooperative, il progetto promuove l'inclusione di tutti gli studenti, valorizzando le diverse abilità e prospettive all'interno del processo educativo. L'approccio basato sul "learning by doing" consente agli studenti di sperimentare direttamente concetti teorici, acquisendo competenze pratiche in un ambiente di apprendimento coinvolgente e stimolante.</p> <p>In questo contesto, gli studenti diventano protagonisti attivi del proprio processo di apprendimento, costruendo conoscenze e competenze in modo autonomo e motivato.</p>
Intervento A	Ore 14	1	1	<p>Titolo: “Laboratorio creativo Google” Scuola primaria Inverigo</p> <p>Progetto che permette agli alunni coinvolti di utilizzare in modo creativo le principali risorse offerte dalla Piattaforma G-Suite per stimolare la creatività, incoraggiare l'apprendimento pratico e promuovere in modo trasversale lo sviluppo delle competenze digitali. Questo modulo è mirato a sviluppare la competenza alfabetica funzionale, le capacità di individuare, comprendere, esprimere, creare storie e racconti, documentare esperienze. Il progetto da attuarsi in maniera graduale, parte da percorsi pratici per giungere alla sperimentazione e all'uso delle piattaforme digitali in modo inclusivo per imparare a lavorare in modo collaborativo e condiviso.</p>
Intervento A	Ore 14	1	1	<p>Titolo: “CODING 1” Scuola primaria Arosio</p> <p>Il coding aiuta a pensare meglio e in modo creativo, stimola la loro curiosità attraverso quello che apparentemente può sembrare solo un gioco. Consente di imparare le basi della programmazione informatica, insegna a “dialogare” con il computer, a impartire alla macchina comandi in modo semplice e intuitivo.</p> <p>Lo scopo è quello di educare i più piccoli al pensiero computazionale, che è la capacità di risolvere problemi, anche complessi, applicando la logica, ragionando passo passo sulla strategia migliore per arrivare alla soluzione.</p>
Intervento A	Ore 14	1	1	<p>Titolo: “CODING 2” Scuola primaria Arosio</p> <p>Il coding aiuta a pensare meglio e in modo creativo, stimola la loro curiosità attraverso quello che apparentemente può sembrare solo un gioco. Consente di imparare le basi della programmazione informatica, insegna a “dialogare” con il computer, a impartire alla macchina comandi in modo semplice e intuitivo.</p> <p>Lo scopo è quello di educare i più piccoli al pensiero computazionale, che è la capacità di risolvere problemi, anche complessi, applicando la logica, ragionando passo passo sulla strategia migliore per arrivare alla soluzione.</p>
Intervento A	Ore 14	1	1	<p>Titolo: “GAMIFICATION Base 6-8” Scuola primaria Arosio</p> <p>Il game based learning e la gamification possono diventare metodi molto utili a scuola e nell'apprendimento, specialmente ora che la didattica digitale ha assunto un ruolo fondamentale. Con il corso si intende</p>

	n° ore	Nr. esperti	Nr. tutor	Titolo e Descrizione sintetica
				sviluppare l'apprendimento attraverso l'uso di giochi o videogiochi, che a volte possono nascere come strumenti di intrattenimento ma che poi vengono utilizzati, con o senza modifiche, per raggiungere un obiettivo educativo.
Intervento A	Ore 14	1	1	Titolo: "GAMIFICATION 9-11" Scuola primaria Arosio Il game based learning e la gamification possono diventare metodi molto utili a scuola e nell'apprendimento, specialmente ora che la didattica digitale ha assunto un ruolo fondamentale. Con il corso si intende sviluppare l'apprendimento attraverso l'uso di giochi o videogiochi, che a volte possono nascere come strumenti di intrattenimento ma che poi vengono utilizzati, con o senza modifiche, per raggiungere un obiettivo educativo. Utilizzo di giochi di logica, escape game e giochi di società.
Intervento A	Ore 14	1	1	Titolo: "Corso base LEGO® Education SPIKE™ Essential" Scuola primaria Arosio Corso LEGO® Education SPIKE™ Essential con il quale scopriranno il lato creativo della tecnologia con cui hanno a che fare quotidianamente. Divertendosi, acquisiranno soft-skills che saranno loro utili per il futuro, qualsiasi strada sceglieranno di intraprendere: dal pensiero analitico alla capacità di risolvere i problemi, fino all'importanza di lavorare in squadra, cooperando come in un vero e proprio Team.
Intervento A	Ore 14	1	1	Titolo: "Corso avanzato di Lego spike e robotica" Scuola Secondaria Inverigo Corso avanzato di Lego spike e robotica prioritariamente rivolto alle classi terze di scuola secondaria di primo grado di Inverigo e alle classi seconde
Intervento A	Ore 14	1	1	Titolo: "Corso base di Lego spike e robotica" Scuola Secondaria Inverigo Corso base di Lego spike e robotica prioritariamente rivolto alle classi prime di scuola secondaria di primo grado di Inverigo e alle classi seconde
Intervento A	Ore 14	1	1	Titolo: "Corso di consolidamento di Lego spike e robotica" Scuola Secondaria Inverigo Corso di consolidamento di Lego spike e robotica rivolto agli alunni di scuola secondaria di primo grado di Inverigo Filippo Meda
Intervento A	Ore 14	1	1	Titolo: "LogicaMente 3" Scuola Secondaria Arosio classi terze Laboratorio dedicato allo sviluppo delle competenze logico-matematiche, attraverso una serie di attività basate su esercizi di logica, giochi matematici, giochi di società. Le fasi, interconnesse tra loro, in cui è articolato questo laboratorio sono la fase di sensibilizzazione e la fase attiva. La prima ha come scopo quello di far comprendere agli alunni che la logica e la matematica sono dei mezzi utili per affrontare problemi derivanti da situazioni concrete, mentre la seconda punta, utilizzando il lavoro per singoli e per gruppi, alla risoluzione di "nodi problematici" proposti da svariati quesiti applicativi. Gli strumenti che caratterizzeranno le attività saranno i giochi da tavolo e i giochi matematici.
Intervento A	Ore 14	1	1	Titolo: "Let's start coding" Scuola Secondaria Arosio (Classi prime e/o seconde) Il modulo consisterà nello sviluppo sia del CODING UNPLUGGED (utilizzo di Cody-Roby, Pixel-Art) che del CODING applicato all'informatica (utilizzo di Scratch e Code.org)

	n° ore	Nr. esperti	Nr. tutor	Titolo e Descrizione sintetica
				<p>IL CODING UNPLUGGED consiste in quelle attività che utilizzano strumenti non digitali (Cody-Roby, Pixel-art) per la realizzazione di attività che introducono ai concetti fondamentali dell'informatica e alle logiche della programmazione.</p> <p>Fare Coding unplugged è PROPEDEUTICO così che i ragazzi si esercitino ad accedere in modo naturale ai meccanismi alla base dei linguaggi di programmazione che saranno pronti, poi, a tradurre al computer con altri linguaggi grafici (Scratch –Code.org) pensati specificamente per l'apprendimento.</p> <p>ATTIVITA' DI CODING Imparare a fare il coding non significa solo "programmare", ma anche imparare a organizzare le idee, sviluppare il pensiero logico e critico e le capacità di problem solving. L'utilizzo di scratch, uno dei tanti software didattici innovativi (come code.org), farà conoscere agli studenti un ambiente di programmazione a blocchi (oggetti), utilizzare questo linguaggio promuove l'intuitività del linguaggio di programmazione al fine di imparare importanti concetti di calcolo matematico, a ragionare in modo sistematico, usando la logica, e pensare in modo creativo e allo stesso tempo con semplicità. Gli studenti vengono messi in grado, già dopo le prime lezioni, di elaborare storie interattive, giochi, animazioni, dai livelli più semplici fino ai livelli avanzati. In pratica la programmazione avviene tramite la scrittura di diverse istruzioni (gli script) che permettano ad un oggetto di fare determinate cose, svolgere la sua funzione o raggiungere uno scopo secondo il ragionamento deduttivo dello studente. L'interfaccia accattivante e le infinite combinazioni che gli studenti possono ottenere rende gli argomenti più semplici da affrontare e divertenti nello sviluppo. Il raggiungimento di questo obiettivo è uno dei fini progettuali e cioè utilizzare il pensiero computazionale e i suoi algoritmi per raggiungere un risultato che normalmente avverrebbe con più difficoltà.</p>
Intervento A	Ore 14	1	1	<p>Titolo: "Disegnare con Sketchup" Scuola Secondaria Arosio (classi seconde)</p> <p>Le tecniche di rappresentazione del disegno tecnico sopravvivono pressoché immutate da centinaia di anni; costruire geometricamente un quadrato o rappresentare in assonometria un cono si fa praticamente allo stesso modo da sempre. Ciò che invece è cambiato sono gli strumenti. All'inizio i disegnatori utilizzavano matite, squadrette e righe, poi è stata la volta del tecnigrafo, tavolo specifico per il disegno tecnico che ha semplificato di molto il lavoro dei professionisti. Ma il vero passo avanti è stato compiuto con la diffusione del personal computer, che ha consentito lo sviluppo di software specializzati, chiamati CAD per disegnare in digitale, sostituendo foglio e matita con hardware e software grafici che permettono lo sviluppo di soluzioni in progetti sempre più complessi. Da qui, stando al passo con questi cambiamenti, gli studenti devono essere sempre più preparati, avere le competenze tecniche, per affrontare le sfide del mondo del lavoro risolvendo i problemi che via via gli si presentano. Partendo da una breve introduzione che illustra cos'è un CAD, ci si addentra subito negli aspetti più pratici, utilizzando il programma Sketchup nel realizzare dapprima semplici solidi geometrici, per poi passare ai metodi di rappresentazione grafica (proiezioni ortogonali e assonometrie) di solidi. Segue infine una fase progettuale per creare spazi abitabili e arredabili.</p>
Intervento	Ore 14	1	1	<p>Titolo: "Uso risorse informatiche" Scuola Secondaria Arosio (classi prime)</p> <p>Progetto che permette agli alunni coinvolti di conseguire una buona conoscenza delle principali risorse offerte dalla Piattaforma G-Suite con</p>

	n° ore	Nr. esperti	Nr. tutor	Titolo e Descrizione sintetica
A				<p>potenziamento delle Competenze Digitali come obiettivo trasversale alle discipline scolastiche e obiettivo previsto nel Certificato delle Competenze attraverso una didattica trasversale mirata si vuole sviluppare una autonomia sufficiente nella gestione del supporto PC e delle maggiori applicazioni a esso connesse e soprattutto sviluppare la competenza dell'Imparare a imparare che permetta una crescita costante nel percorso scolastico e soprattutto di vita.</p> <p>Questo modulo si prefigge di alfabetizzare in modo sistematico e approfondito gli alunni della Secondaria di Primo Grado nel corretto uso della Piattaforma G-Suite nelle sue varie applicazioni previste, al fine di formare studenti autonomi e consapevoli nell'utilizzo base delle piattaforme online gratuite.</p>

Per gli incarichi affidati e per le ore previste il **compenso è di 79,00 euro/ora per gli esperti e 34,00 euro/ora per i tutor**, onnicomprensivi di ogni onere e ritenuta.

L'incarico avrà durata dalla data della nomina fino alla fine delle attività progettuali previste ovvero fino al 31/06/2025.

Art. 2 Presentazione domande

Le istanze di partecipazione, redatte sull'allegato modello A, debitamente firmata in calce, corredate dall'allegato B – autovalutazione titoli, dalla dichiarazione di insussistenza di cause ostative e dal curriculum redatto secondo il modello europeo (anche esse debitamente firmate), e da un documento di identità in corso di validità devono pervenire, **entro le ore 13:00 del 25 settembre 2024** esclusivamente a mano presso la segreteria dell'istituto o a mezzo PEC all'indirizzo coic824004@pec.istruzione.it

Il Curriculum Vitae deve essere numerato in ogni titolo, esperienza o formazione, per cui si richiede l'attribuzione di punteggio, e i numeri che la contraddistinguono devono essere riportati nella scheda di autovalutazione allegato.

Art. 3 Cause di esclusione:

saranno cause tassative di esclusione:

- 1) istanza di partecipazione pervenuta oltre il termine o con mezzi non consentiti
- 2) Curriculum Vitae non in formato europeo
- 3) Curriculum Vitae non contenente le dichiarazioni relative agli art.38-46 del DPR 445/00, e l'autorizzazione al trattamento dei dati personali
- 4) Omissione anche di una sola firma sulla documentazione
- 5) Documento di identità scaduto o illeggibile
- 6) Curriculum vitae non numerato secondo l'**art. 2**
- 7) Scheda valutazione titoli non riportante il rispettivo numero del curriculum secondo l'**art. 2**
- 8) Requisiti di ammissione mancanti o non veritieri

Art. 4 Partecipazione

Ogni facente istanza può concorrere sia per il ruolo di ESPERTO che per il ruolo di TUTOR, presentando un'unica istanza di partecipazione.

In relazione al ruolo di esperto e al ruolo di tutor è possibile **candidarsi per uno o più percorsi** purchè in possesso dei requisiti di ammissione, ed esprimendo la preferenza di attribuzione incarico.

In caso di omessa o incerta espressione delle preferenze, l'incarico sarà attribuito d'ufficio dal Dirigente Scolastico e sarà immodificabile.

La griglia di valutazione, che costituisce anche comunicazione in merito ai criteri di ammissione e di valutazione, deve essere firmata e allegata alla istanza di partecipazione insieme al CV e ad un documento di identità. In caso di assenza di candidature per una o più delle figure professionali richieste sarà a discrezione del DS, e con l'accordo tra le parti, coprire le figure mancanti assegnando più incarichi ai partecipanti ovvero indire nuovo avviso oppure ricercare all'esterno la figura professionale mancante.

Art. 5 Selezione

La selezione verrà effettuata dal Dirigente Scolastico, eventualmente anche senza la nomina di apposita commissione di valutazione, attraverso la comparazione dei curricula, in funzione delle griglie di valutazione allegate, delle preferenze espresse e di un eventuale colloquio informativo-motivazionale con il candidato. Gli incarichi verranno assegnati, nel rispetto dei principi di equità-trasparenza-rotazione-pari opportunità, seguendo l'ordine di graduatoria e, in subordine, le preferenze espresse.

Verranno redatte n° 2 graduatorie distinte divise in "ESPERTI" e "TUTOR".

In osservanza del principio di rotazione e di equa distribuzione degli incarichi, verrà prioritariamente assegnato un incarico ad ogni candidato dichiarato ammesso seguendo l'ordine di graduatoria. In caso di partecipazione ad entrambi i ruoli, fermo restando che il candidato sia collocato in posizione utile per entrambi i ruoli, verrà assegnato d'ufficio il ruolo di esperto.

Il Dirigente Scolastico si riserva la facoltà, in caso di assenza ovvero insufficiente numero di candidature pervenute, in accordo con le parti, di aumentare il numero di ore relative all'incarico inerente allo specifico ruolo richiesto.

Il Dirigente scolastico si riserva la facoltà di dividere gli incarichi, in accordo con le parti, in relazione al numero di istanze pervenute.

Il Dirigente Scolastico si riserva in ogni caso la facoltà, in caso di numero insufficiente di candidature pervenute in relazione ai singoli ruoli richiesti, di reiterare l'avviso interno ovvero di adottare sistemi di reclutamento per le figure mancanti, all'esterno della istituzione scolastica.

Art. 6 Casi particolari

In caso di candidature ritenute valide strettamente sufficienti a coprire l'incarico ovvero in qualsiasi altro caso dovesse essere ritenuta non necessaria la nomina di una commissione di valutazione, il D.S. procederà in autonomia alla assegnazione immediata dell'incarico.

Art. 7 Compiti delle figure professionali

Ruolo di figura professionale ESPERTO

L'esperto ha il compito di:

- Verificare i livelli di ingresso dei destinatari individuati in sede di candidatura
- Individuare le aree tematiche in cui dividere il percorso
- Rimodulare il percorso formativo a seconda degli obiettivi proposti
- Definire gli obiettivi da raggiungere e predisporre gli strumenti di valutazione del raggiungimento degli stessi
- Comunicare preventivamente eventuali impedimenti all'attività di docenza per eventuale tempestiva rimodulazione del calendario
- Effettuare durante il percorso valutazioni finali per la certificazione dell'Unità Formativa Didattica di competenza
- Condividere periodicamente con il GRUPPO DI LAVORO e con il Dirigente Scolastico i risultati raggiunti
- Caricare la documentazione in piattaforma di gestione ove richiesto
- Controllare l'avanzamento dei percorsi
- Alimentare la piattaforma di avanzamento
- Redigere relazione periodica concordata con il Team
- Redigere relazione finale individuale contenente obiettivi strategie metodologie e strumenti utilizzati, metodi di misurazione adottati e livelli raggiunti da ogni singolo alunno

Ruolo di figura professionale TUTOR

Il tutor ha come compito essenziale quello di facilitare i processi di apprendimento dei discenti e collaborare con gli esperti nella conduzione delle attività. In particolare, il tutor:

- predispone, in collaborazione con l'esperto, una programmazione dei tempi e dei metodi
- cura che nel registro didattico e di presenza vengano annotate le presenze e le firme dei partecipanti, degli esperti e la propria, l'orario d'inizio e fine della lezione;
- accerta l'avvenuta compilazione della scheda allievo, la stesura e la firma dell'eventuale patto formativo;
- segnala in tempo reale al Dirigente Scolastico se il numero dei partecipanti scende al di sotto del previsto in relazione al numero minimo di attestazioni da raggiungere;
- cura il monitoraggio fisico del corso, contattando gli alunni in caso di inadempienza ai propri compiti in itinere o anche prima/dopo l'intervento formativo;
- partecipa alle riunioni con il Team laddove ritenuto necessario, anche in orario pomeridiano
- Inserisce i dati relativi alla gestione del percorso

Firmato digitalmente da AMATO SABRINA

- registra le anagrafiche
- inserisce la programmazione giornaliera delle attività
- concorda l'orario con gli esperti
- provvede alla gestione della classe
- descrive e documenta i prodotti dell'intervento
- inserisce un resoconto (in termini di ore e importo) delle azioni di accompagnamento eventualmente messe in atto

Art. 8 Requisiti minimi di accesso

Vista l'elevata professionalità occorrente per la realizzazione di quanto richiesto dal progetto in oggetto saranno considerati requisiti inderogabili di accesso:

Per il ruolo di ESPERTO:

- Essere in possesso di Laurea magistrale inerente alla tematica STEM del percorso formativo ovvero in alternativa
- essere in possesso di competenze certificate sulle metodologie didattiche STEM

Per il Ruolo di TUTOR:

- Essere in possesso di competenze verificabili in merito al ruolo di tutor d'aula

Art. 7 Responsabile del Procedimento

Ai sensi della legge 7 agosto 1990, n. 241, viene nominato Responsabile del Procedimento la dirigente Scolastica Sabrina Amato.

Il RUP Dirigente Scolastico
Sabrina Amato

Al Dirigente Scolastico

Il/la sottoscritto/a _____

nato/a a _____ il _____

codice fiscale | _ | _ | _ | _ | _ | _ | _ | _ | _ | _ | _ | _ | _ | _ | _ | _ |

residente a _____ via _____

recapito tel. _____ recapito cell. _____

indirizzo E-Mail _____ indirizzo PEC _____

in servizio presso _____ con la qualifica di _____

CHIEDE

Di partecipare alla selezione per l'attribuzione dell'incarico di:

PERCORSI FORMATIVI	N° figure richieste nei ruoli di ESPERTO	Ore di impegno ESPERTO	Preferenza
"DAL CORPO AL PENSIERO COMPUTAZIONALE: esperienze di coding alla scuola dell'Infanzia".	1	14	
"Il mio primo coding" Scuola primaria Villa	1	14	
"In viaggio con le BeeBot" Scuola primaria Villa	1	14	
"Digital Storytelling Lab" Scuola primaria Villa	1	14	
"Corso base Lego Education Spike Essential" Scuola primaria Villa	1	14	
"Corso base Lego education Spike Essential". Scuola primaria Villa	1	14	
"CODING" Scuola primaria Cremnago	1	14	
"ROBOTICA EDUCATIVA". Scuola primaria Cremnago	1	14	
"Giocando imparo". Scuola primaria Inverigo	1	14	
"Blue-Boot e tablet" Scuola primaria Inverigo	1	14	
"Avvio agli strumenti digitali" Scuola primaria Inverigo	1	14	
"Robotica con il Lego WeDo" Scuola primaria Inverigo	1	14	
"Laboratorio creativo Google" Scuola primaria Inverigo	1	14	
"CODING 1" Scuola primaria Arosio	1	14	
"CODING 2" Scuola primaria Arosio	1	14	

"GAMIFICATION Base 6-8" Scuola primaria Arosio	1	14	
"GAMIFICATION 9-11" Scuola primaria Arosio	1	14	
"Corso base LEGO® Education SPIKE™ Essential" Scuola primaria Arosio	1	14	
"Corso avanzato di Lego spike e robotica" Scuola Secondaria Inverigo	1	14	
"Corso base di Lego spike e robotica" Scuola Secondaria Inverigo	1	14	
"Corso di consolidamento di Lego spike e robotica" Scuola Secondaria Inverigo	1	14	
"LogicaMente 3" Scuola Secondaria Arosio classi terze	1	14	
Titolo: "Let's start coding" Scuola Secondaria Arosio (Classi prime e/o seconde)	1	14	
Titolo: "Disegnare con Sketchup" Scuola Secondaria Arosio (classi seconde)	1	14	
"Uso risorse informatiche" Scuola Secondaria Arosio (classi prime)	1	14	

N.B.: barrare la casella relativa al ruolo che si richiede. In caso di candidatura per più ruoli, indicare la preferenza con la numerazione da 1 (preferenza più alta, a 4 (preferenza più bassa)

PERCORSI FORMATIVI	N° figure richieste nei ruoli di TUTOR	Ore di impegno TUTOR	Preferenza
"DAL CORPO AL PENSIERO COMPUTAZIONALE: esperienze di coding alla scuola dell'Infanzia".	1	14	
"Il mio primo coding" Scuola primaria Villa	1	14	
"In viaggio con le BeeBot" Scuola primaria Villa	1	14	
"Digital Storytelling Lab" Scuola primaria Villa	1	14	
"Corso base Lego Education Spike Essential" Scuola primaria Villa	1	14	
"Corso base Lego education Spike Essential". Scuola primaria Villa	1	14	
"CODING" Scuola primaria Cremona	1	14	
"ROBOTICA EDUCATIVA". Scuola primaria Cremona	1	14	
"Giocando imparo". Scuola primaria Inverigo	1	14	
"Blue-Boot e tablet" Scuola primaria Inverigo	1	14	
"Avvio agli strumenti digitali" Scuola primaria Inverigo	1	14	
"Robotica con il Lego WeDo" Scuola primaria Inverigo	1	14	
"Laboratorio creativo Google" Scuola primaria Inverigo	1	14	

"CODING 1" Scuola primaria Arosio	1	14	
"CODING 2" Scuola primaria Arosio	1	14	
"GAMIFICATION Base 6-8" Scuola primaria Arosio	1	14	
"GAMIFICATION 9-11" Scuola primaria Arosio	1	14	
"Corso base LEGO® Education SPIKE™ Essential" Scuola primaria Arosio	1	14	
"Corso avanzato di Lego spike e robotica" Scuola Secondaria Inverigo	1	14	
"Corso base di Lego spike e robotica" Scuola Secondaria Inverigo	1	14	
"Corso di consolidamento di Lego spike e robotica" Scuola Secondaria Inverigo	1	14	
"LogicaMente 3" Scuola Secondaria Arosio classi terze	1	14	
Titolo: "Let's start coding" Scuola Secondaria Arosio (Classi prime e/o seconde)	1	14	
Titolo: "Disegnare con Sketchup" Scuola Secondaria Arosio (classi seconde)	1	14	
"Uso risorse informatiche" Scuola Secondaria Arosio (classi prime)	1	14	

A tal fine, consapevole della responsabilità penale e della decadenza da eventuali benefici acquisiti. Nel caso di dichiarazioni mendaci, **dichiara** sotto la propria responsabilità quanto segue:

- di aver preso visione delle condizioni previste dal bando
- di essere in godimento dei diritti politici
- di non aver subito condanne penali ovvero di avere i seguenti provvedimenti penali _____
- di non avere procedimenti penali pendenti, ovvero di avere i seguenti procedimenti penali pendenti: _____
- di impegnarsi a documentare puntualmente tutta l'attività svolta
- di essere disponibile ad adattarsi al calendario definito dal Gruppo Operativo di Piano
- di non essere in alcuna delle condizioni di incompatibilità con l'incarico previsti dalla norma vigente
- di avere la competenza informatica l'uso della piattaforma on line "Gestione progetti PNRR"

Data _____ firma _____

Si allega alla presente

- Documento di identità in fotocopia
- Allegato B (griglia di valutazione)
- dichiarazione assenza di incompatibilità
- Curriculum Vitae

N.B.: La domanda priva degli allegati e non firmati non verrà presa in considerazione

Firmato digitalmente da AMATO SABRINA

DICHIARAZIONI AGGIUNTIVE

**Il/la sottoscritto/a, AI SENSI DEGLI ART. 46 E 47 DEL DPR 28.12.2000 N. 445, CONSAPEVOLE DELLA
RESPONSABILITA' PENALE CUI PUO' ANDARE INCONTRO IN CASO DI AFFERMAZIONI MENDACI AI SENSI
DELL'ART. 76 DEL MEDESIMO DPR 445/2000 DICHIARA DI AVERE LA NECESSARIA CONOSCENZA DELLA
PIATTAFORMA PNRR E DI QUANT'ALTRO OCCORRENTE PER SVOLGERE CON CORRETTEZZA TEMPESTIVITA' ED EFFICACIA I COMPITI
INERENTI ALLA FIGURA PROFESSIONALE PER LA QUALE SI PARTECIPA OVVERO DI ACQUISIRLA NEI TEMPI PREVISTI DALL'INCARICO**

Data _____ firma _____

Il/la sottoscritto/a, ai sensi della legge 196/03, autorizza e alle successive modifiche e integrazioni GDPR 679/2016, autorizza l'istituto al trattamento dei dati contenuti nella presente autocertificazione esclusivamente nell'ambito e per i fini istituzionali della Pubblica Amministrazione

data _____ firma _____

ALLEGATO B: GRIGLIA DI VALUTAZIONE DEI TITOLI PER ESPERTO

Criteria di ammissione:

- essere in possesso dei requisiti di cui all'articolo 8 per il ruolo per cui si presenta domanda
- essere docente in servizio per tutto il periodo dell'incarico

L' ISTRUZIONE, LA FORMAZIONE NELLO SPECIFICO DIPARTIMENTO IN CUI SI CONCORRE			n. riferimento del curriculum	da compilare a cura del candidato	da compilare a cura della commissione
A1. LAUREA INERENTE AL RUOLO SPECIFICO (vecchio ordinamento o magistrale)	Verrà valutata una sola laurea	PUNTI			
		20			
A2. LAUREA TRIENNALE INERENTE AL RUOLO SPECIFICO (in alternativa al punto A1)	Verrà valutata una sola laurea	10			
A3. DIPLOMA DI ISTRUZIONE SECONDARIA (in alternativa ai punti A1 e A2)	Verrà valutato un solo titolo	5			
A4. DOTTORATO DI RICERCA ATTINENTE ALLA SELEZIONE		5			
A5. MASTER UNIVERSITARIO DI II LIVELLO ATTINENTE ALLA SELEZIONE		5			
A6. MASTER UNIVERSITARIO DI I LIVELLO ATTINENTE ALLA SELEZIONE (in alternativa al punto A3)		5			
LE CERTIFICAZIONI OTTENUTE <u>NELLO SPECIFICO SETTORE IN CUI SI CONCORRE</u>					
B1. COMPETENZE I.C.T. CERTIFICATE riconosciute dal MIUR	Max 2 cert.	5 punti cad			
LE ESPERIENZE <u>NELLO SPECIFICO SETTORE IN CUI SI CONCORRE</u>					
C1. CONOSCENZE SPECIFICHE DELL' ARGOMENTO (documentate attraverso esperienze di esperto in tematiche inerenti all'argomento della selezione presso scuole statali)	Max 10	2 punti cad.			

C2. CONOSCENZE SPECIFICHE DELL'ARGOMENTO (documentate attraverso pubblicazioni, anche di corsi di formazione online, inerenti all'argomento della selezione)	Max 5	2 punti cad.			
C3. CONOSCENZE SPECIFICHE DELL'ARGOMENTO (documentate attraverso esperienze di esperto in tematiche inerenti all'argomento della selezione se non coincidenti con quelli del punto C1)	Max 10	1 punti cad.			
C4. CONOSCENZE SPECIFICHE DELL'ARGOMENTO (documentate attraverso corsi di formazione seguiti min. 12 ore, con rilascio di attestato)	Max 10	1 punti cad.			
C4. CONOSCENZE SPECIFICHE DELL'ARGOMENTO (documentate attraverso esperienze lavorative professionali inerenti all'oggetto dell'incarico e alla tematica dello stesso se non coincidenti con i punti C1 e C3)	Max 10	1 punto cad.			
TOTALE MAX	100				

GRIGLIA DI VALUTAZIONE DEI TITOLI PER TUTOR D'AULA

Criteria di ammissione:

- essere in possesso dei requisiti di cui all'articolo 8 per il ruolo per cui si presenta domanda
- in aggiunta, per le sole istanze per collaborazione plurima, essere docente in servizio per tutto il periodo dell'incarico

L' ISTRUZIONE, LA FORMAZIONE NELLO SPECIFICO SETTORE IN CUI SI CONCORRE			n. riferimento del curriculum	da compilare a cura del candidato	da compilare a cura della commissione
A1. LAUREA (vecchio ordinamento o magistrale)		PUNTI			
	Verrà valutata una sola laurea	15			
A2. LAUREA (triennale in alternativa al punto A1)	Verrà valutata una sola laurea	10			
A3. DIPLOMA SCUOLA SECONDARIA (in alternativa al punto A1 e A2)	Verrà valutato un solo titolo	5			
LE CERTIFICAZIONI OTTENUTE					
B1. COMPETENZE I.C.T. CERTIFICATE riconosciute dal MIUR	Max 1	5 punti			
LE ESPERIENZE <u>NELLO SPECIFICO SETTORE IN CUI SI CONCORRE</u>					
C1. ESPERIENZE DI TUTOR D'AULA/DIDATTICO (min. 20 ore) NEI PROGETTI FINANZIATI DAL FONDO SOCIALE EUROPEO (PON – POR- PNRR ETC.)	Max 10	3 punti cad.			
C2. ESPERIENZE DI FACILITATORE (min. 20 ore) NEI PROGETTI FINANZIATI DAL	Max 10	2 punti cad.			

FONDO SOCIALE EUROPEO (PON – POR- PNRR ETC.)					
C3. ESPERIENZE DI TUTOR COORDINATORE (min. 20 ore) NEI PROGETTI FINANZIATI DAL FONDO SOCIALE EUROPEO (PON – POR- PNRR ETC.))	Max 10	2 punti cad.			
C4. CONOSCENZE SPECIFICHE DELL' ARGOMENTO DELLA FORMAZIONE (documentate attraverso pubblicazioni o corsi seguiti (min 12 ore) per i quali è stato rilasciato un attestato)	Max. 5	2 punti cad.			
TOTALE		100			



Ministero dell'Istruzione e del Merito

Istituto Comprensivo di Inverigo

Via Monte Barro, 2 - 22044 INVERIGO (Como) Tel.: 031/60.73.21

e-mail: coic824004@istruzione.it PEC: coic824004@pec.istruzione.it sito: www.icinverigo.edu.it

C.F. 81003850138 Cod. Ministeriale COIC824004 Codice univoco fatturazione: UFZZQA



OGGETTO: DICHIARAZIONE DI INSUSSISTENZA CAUSE OSTATIVE PER IL RUOLO DI ESPERO E/O TUTOR

Il sottoscritto _____

Nato a _____ il _____ residente a _____ Provincia di _____

Via _____ Codice Fiscale _____

Partecipante alla selezione in qualità di _____ nel progetto di cui in oggetto

DICHIARA

ai sensi dell'art. 75 del d.P.R. n. 445 del 28 dicembre 2000 consapevole degli artt. 46 e 47 del d.P.R. n. 445 del 28 dicembre 2000:

- a) non trovarsi in situazione di incompatibilità, ai sensi di quanto previsto dal d.lgs. n. 39/2013 e dall'art. 53, del d.lgs. n. 165/2001;
- b) di non avere, direttamente o indirettamente, un interesse finanziario, economico o altro interesse personale nel procedimento in esame ai sensi e per gli effetti di quanto
 - non coinvolge interessi propri;
 - non coinvolge interessi di parenti, affini entro il secondo grado, del coniuge o di conviventi, oppure di persone con le quali abbia rapporti di frequentazione abituale;
 - non coinvolge interessi di soggetti od organizzazioni con cui egli o il coniuge abbia causa pendente o grave inimicizia o rapporti di credito o debito significativi;
 - non coinvolge interessi di soggetti od organizzazioni di cui sia tutore, curatore, procuratore o agente, titolare effettivo, ovvero di enti, associazioni anche non riconosciute, comitati, società o stabilimenti di cui sia amministratore o gerente o dirigente;
- c) che non sussistono diverse ragioni di opportunità che si frappongano al conferimento dell'incarico in questione;
- d) di aver preso piena cognizione del D.M. 26 aprile 2022, n. 105, recante il Codice di Comportamento dei dipendenti del Ministero dell'istruzione e del merito;
- e) di impegnarsi a comunicare tempestivamente all'Istituzione scolastica eventuali variazioni che dovessero intervenire nel corso dello svolgimento dell'incarico;
- f) di impegnarsi altresì a comunicare all'Istituzione scolastica qualsiasi altra circostanza sopravvenuta di carattere ostativo rispetto all'espletamento dell'incarico;
- g) di essere stato informato, ai sensi dell'art. 13 del Regolamento (UE) 2016/679 del Parlamento europeo e del Consiglio del 27 aprile 2016 e del decreto legislativo 30 giugno 2003, n. 196, circa il trattamento dei dati personali raccolti e, in particolare, che tali dati saranno trattati, anche con strumenti informatici, esclusivamente per le finalità per le quali le presenti dichiarazioni vengono rese e fornisce il relativo consenso;

Firmato
