



**Ministero dell'istruzione, dell'università e della ricerca**

Istituto Comprensivo Como Centro Città

Via Gramsci,6 - 22100 COMO

Tel.+39 031267504 – 0312450760 - Fax.+39 031261011

email: [coic852008@istruzione.it](mailto:coic852008@istruzione.it)

posta certificata: [coic852008@pec.istruzione.it](mailto:coic852008@pec.istruzione.it)



**AVVISO DI SELEZIONE PERSONALE INTERNO PER N. 1 INCARICO DI FIGURA DI SUPPORTO - progetto PONFSE "S" como" diamoci per scoprire la città" codice identificativo 10.2.5A-FSEPON-LO-2018-107 CUP H15B17000580007 – DETERMINA A CONTRARRE**

**IL DIRIGENTE SCOLASTICO**

VISTO Il Decreto Interministeriale 1 febbraio 2001 n. 44, relativo al "Regolamento concernente le Istruzioni generali sulla gestione amministrativo-contabile delle istituzioni scolastiche";

VISTO Il Regolamento di istituto approvato con la delibera n. 23 del 27 settembre 2017 che stabilisce i criteri per la disciplina degli incarichi agli esperti esterni/interni;

VISTO l'avviso pubblico 4427 del 02/05/2017 Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale "Potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico" 2014-2020. Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE). Obiettivo Specifico 10.2 – Miglioramento delle competenze chiave degli allievi. Azione 10.2.5 Azioni volte allo sviluppo delle competenze trasversali con particolare attenzione a quelle volte alla diffusione della cultura d'impresa.

VISTO il Progetto redatto e deliberato dal Collegio dei docenti del 30/06/2017 e dal Consiglio di istituto con delibera n. 18 del 03/07/2017 per la realizzazione dei progetti relativi ai Fondi Strutturali Europei-Programma Operativo Nazionale "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" - 2014 – 2020";

PRESO ATTO della nota MIUR prot.n. AOODGEFID/8202 del 29/03/2018 e dell'elenco dei progetti autorizzati per la regione Lombardia;

VISTA la nota MIUR prot.n. AOODGEFID/9286 del 10/04/2018 di formale autorizzazione del progetto "S" como" diamoci per scoprire la città" relativo impegno di spesa di codesta Istituzione Scolastica;

VISTI i Regolamenti Unione Europea e tutta la normativa di riferimento per la realizzazione del suddetto progetto;

VISTE le indicazioni del MIUR per la realizzazione degli interventi;

VISTO il Decreto di assunzione nel bilancio e. f. prot. 4041 C24c del 05/05/2018;

VISTA la nota MIUR AOODGEFID/34815 del 2 agosto 2017 Fondi Strutturali Europei-Programma Operativo Nazionale "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento "2014-2020 - Attività di formazione - lter di reclutamento del personale " esperto" e relativi aspetti di natura fiscale, previdenziale e assistenziale

**Firmato digitalmente da GROHOVAZ VALENTINA**

VISTA la nota MIUR prot. 38115 del 18/12/2017;

**DETERMINA**

**Art. 1** che le premesse fanno parte integrante e sostanziale del presente provvedimento.

**Art. 2** Di avviare una procedura di selezione comparativa, attraverso la valutazione dei curriculum, per la selezione della figura di supporto per il progetto PONFSE "S" **come "diamoci per scoprire la città"** codice identificativo 10.2.5A-FSEPON-LO-2018-107 **CUP H15B17000580007**

**Art. 3** Il compenso previsto è di Euro 1.510,11 lordo stato. Il pagamento avverrà, nei limiti del massimale di spesa autorizzato, alla conclusione delle attività sulla base delle ore effettivamente prestate e nel limite di quelle autorizzate dall'autorità di gestione, ivi incluse le relazioni sull'attività svolta e la relativa registrazione delle medesime sul sistema informativo, previo accreditamento delle somme da parte dell'Autorità di gestione. Non saranno prese in considerazione eventuali richieste di interessi legali e/o oneri di alcun tipo per ritardi nei pagamenti indipendenti dalla volontà di quest'Istituzione Scolastica. Sui compensi saranno applicate le ritenute fiscali nella misura prevista dalle vigenti disposizioni di legge.

**Art. 4** La selezione degli esperti avverrà ad insindacabile giudizio della Commissione operativa di progetto (COP), attraverso la comparazione dei curricula dei candidati con riferimento criteri indicati nella tabella 1. Si precede all'assegnazione dell'incarico anche in presenza di un solo candidato purché in possesso dei requisiti richiesti.

<b>TITOLI VALUTABILI</b>	<b>PUNTI</b>
Laurea specialistica o vecchio ordinamento 110 con lode: 12 punti 110 - 106: 10 punti 105 -101: 8 punti Pari o inferiore a 100: 5 punti	Max 12 p.
Laurea Triennale <i>(Solo se non si è in possesso di laurea specialistico o vecchio ordinamento)</i> 110 con lode: 7 punti 110 - 106: 5 punti 105 -101: 3 punti Pari o inferiore a 100: 2 punti	Max 7 p.
Specializzazioni post-lauream: perfezionamenti, master e abilitazioni <i>(1 punto per ogni titolo) (Specificare i singoli titoli)</i>	Max 3 p.
Competenze informatiche (ECDL, Ei pass-7, Cisco) 3 punti per ogni certificazione <i>(Specificare le certificazioni)</i>	Max 9 p.
Esperienza di gestione della piattaforma GPU <i>(2 punti per ogni esperienza max 10) (specificare le esperienze)</i>	Max 20 p.
Attività di coordinatore/referente/tutor in progetti <i>(2 punti per esperienza) (specificare le esperienze)</i>	Max 10 p.
Esperienze concluse di Facilitatore o valutatore in progetti PON/FSE <i>(2 punti per esperienza) (specificare le esperienze)</i>	Max 10 p.
Esperienze di tutor PON/POR in progetti FSE. <i>(2 punti per esperienza) (specificare le esperienze)</i>	Max 10 p.
Incarichi di Funzione Strumentale e/o di supporto alla Dirigenza <i>(2 punti per esperienza) (specificare le esperienze)</i>	Max 10 p.

**Art. 5** Ai sensi dell'art. 31 del D.Lgs 50/2016 e dell'art. 5 della legge 241/1990, il Responsabile del Procedimento è la dott.ssa Valentina Grohovaz, Dirigente scolastico.

Il Dirigente scolastico

dott.ssa Valentina Grohovaz

Documento informatico firmato

digitalmente ai sensi del D.Lgs 82/2005

CAD (art. 45- Valore giuridico della trasmissione),

ss.mm.ii e norme collegate

## Schede di progetto

<b>Nome del progetto</b>	<b>Il nostro museo Casartelli – Parte prima</b>
<b>destinatari</b>	20 alunni scuola sec. di I grado
Obiettivi del progetto	<p>Il nostro progetto, della durata annuale rivolto alle classi della scuola secondaria di primo grado, prevede la creazione di un sito internet costruito dai ragazzi per i ragazzi.</p> <p>L'intenzione è quella di far conoscere il Museo Casartelli di Como, in modo innovativo per renderlo più attraente soprattutto agli occhi delle nuove generazioni e dei giovani di varie culture, per i quali la tecnologia è uno strumento di comunicazione imprescindibile.</p> <p>Verranno riprodotti e filmati esperimenti relativi ad alcuni di questi strumenti: l'elettroforo ed elettroscopio di Volta, la macchina di Ramsden, le bottiglie di Leyda, la Pila di Volta, la Ruota di Barlow, il Disco di Faraday. Per quanto riguarda i modelli botanici ed animali, saranno realizzate fotografie particolari che, posizionate in gallerie fotografiche, saranno pubblicate in rete con relativa descrizione didascalica.</p> <p>Il primo modulo di 30 ore sarà destinato allo studio, alla riproduzione fotografica alla schedatura degli oggetti del museo e all'imparare a come fare e gestire un sito web aiutati da un esperto di settore.</p> <p>Il secondo modulo di altre 30 ore sarà di implementazione con i dati raccolti del sito e la sua implementazione e promozione dello stesso. I ragazzi si cimenteranno anche nella sperimentazione di un altro strumento di comunicazione, da lasciare nelle mani di visitatori più giovani, un piccolo libro illustrato di fiabe che avrà come protagonisti alcuni oggetti esposti nel Museo.</p>

<b>Nome del progetto</b>	<b>Il nostro museo Casartelli – Parte seconda</b>
<b>destinatari</b>	20 alunni scuola sec. di I grado
Obiettivi del progetto	<p>Il nostro progetto, della durata annuale rivolto alle classi della scuola secondaria di primo grado, prevede la creazione di un sito internet costruito dai ragazzi per i ragazzi.</p> <p>L'intenzione è quella di far conoscere il Museo Casartelli di Como, in modo innovativo per renderlo più attraente soprattutto agli occhi delle nuove generazioni e dei giovani di varie culture, per i quali la tecnologia è uno strumento di comunicazione imprescindibile.</p> <p>Verranno riprodotti e filmati esperimenti relativi ad alcuni di questi strumenti: l'elettroforo ed elettroscopio di Volta, la macchina di Ramsden, le bottiglie di Leyda, la Pila di Volta, la Ruota di Barlow, il Disco di Faraday. Per quanto riguarda i modelli botanici ed animali, saranno realizzate fotografie particolari che, posizionate in gallerie fotografiche, saranno pubblicate in rete con relativa descrizione didascalica.</p> <p>Il primo modulo di 30 ore sarà destinato allo studio, alla riproduzione fotografica alla schedatura degli oggetti del museo e all'imparare a come fare e gestire un sito web aiutati da un esperto di settore.</p> <p>Il secondo modulo di altre 30 ore sarà di implementazione con i dati raccolti del sito e la sua implementazione e promozione dello stesso. I ragazzi si cimenteranno anche nella sperimentazione di un altro strumento di comunicazione, da lasciare nelle mani di visitatori più giovani, un piccolo libro illustrato di fiabe che avrà come protagonisti alcuni oggetti esposti nel Museo.</p>

<b>Nome del progetto</b>	<b>Il sentiero dell'acqua - Parte prima</b>
<b>Destinatari</b>	20 alunni scuola sec. di I grado
<b>Obiettivi del progetto</b>	<p>Il "Sentiero dell'Acqua", un percorso ad anello dal cimitero di Drezzo, nel Parco Spina Verde, territorio adiacente alla città comasca, si presenta interessante sotto diversi punti di vista: in primo luogo la natura, che presenta aspetti geologici e vegetazionali particolari, l'archeologia, per via dei resti della Como protostorica e la storia. Il "Sentiero dell'Acqua" è caratterizzato dalla presenza di numerosi ruscelli che scorrono in superficie del terreno roccioso per confluire nel torrente Faloppia e, quindi, sfociare nel Breggia, tributario del lago di Como. Un'opportunità per scoprire l'area del parco, conoscere la natura attraverso l'esperienza diretta e creare un legame affettivo con l'ambiente e che induca comportamenti responsabili nei confronti del patrimonio del parco</p> <p>L'intento è di far conoscere questo sentiero attraverso l'ideazione di "stazioni artistiche", che raccontino attraverso installazioni grafico pittoriche, tridimensionali il ciclo dell'acqua, e la biodiversità del luogo. Anche questo modulo sarà diviso in due parti: la prima di 30 ore avrà un carattere esplorativo, conoscitivo del percorso e di catalogazione della biodiversità.</p> <p>La seconda parte sarà di ideazione delle stazioni artistiche e la loro messa in opera.</p>

<b>Nome del progetto</b>	<b>Il sentiero dell'acqua – Parte seconda</b>
<b>Destinatari</b>	20 alunni scuola sec. di I grado
<b>Obiettivi del progetto</b>	<p>Il "Sentiero dell'Acqua", un percorso ad anello dal cimitero di Drezzo, nel Parco Spina Verde, territorio adiacente alla città comasca, si presenta interessante sotto diversi punti di vista: in primo luogo la natura, che presenta aspetti geologici e vegetazionali particolari, l'archeologia, per via dei resti della Como protostorica e la storia. Il "Sentiero dell'Acqua" è caratterizzato dalla presenza di numerosi ruscelli che scorrono in superficie del terreno roccioso per confluire nel torrente Faloppia e, quindi, sfociare nel Breggia, tributario del lago di Como. Un'opportunità per scoprire l'area del parco, conoscere la natura attraverso l'esperienza diretta e creare un legame affettivo con l'ambiente e che induca comportamenti responsabili nei confronti del patrimonio del parco</p> <p>L'intento è di far conoscere questo sentiero attraverso l'ideazione di "stazioni artistiche", che raccontino attraverso installazioni grafico pittoriche, tridimensionali il ciclo dell'acqua, e la biodiversità del luogo. Anche questo modulo sarà diviso in due parti: la prima di 30 ore avrà un carattere esplorativo, conoscitivo del percorso e di catalogazione della biodiversità.</p> <p>La seconda parte sarà di ideazione delle stazioni artistiche e la loro messa in opera..</p>

<b>Nome del progetto</b>	<b>'ndemm a Comm - Parte prima</b>
<b>Destinatari</b>	17 alunni scuola sec. di I grado
<b>Obiettivi del progetto</b>	<p>L'intento è quello di ideare un gioco da tavolo pensato per far conoscere i luoghi caratteristici e storico artistici della città costruendo un tabellone prendendo deliberatamente spunto dalla toponomastica della città. Il gioco sarà progettato sia in italiano sia in inglese. Attraverso l'ideazione del gioco, gli studenti apprendono nozioni di storia, geografia, cultura</p>

	<p>generale, curiosità della loro città. Città bellissima di confine in contatto perenne con diverse popolazioni e culture.</p> <p>Como sorge sullo splendido lago, che attira tantissimi visitatori da ogni parte d'Europa e del mondo. La città ricopre magistralmente i ruoli innovativi del centro industriale e turistico, in un connubio vincente e ottimale.</p> <p>Il modulo sarà diviso in due parti: la prima sarà di studio e scoperta dei luoghi della convalle interessanti dal punto di vista storico, artistico, geografico e ambientale e di pianificazione delle regole del gioco stesso. La seconda parte sarà la creazione del prototipo, la ricerca di sponsor per la produzione e la promozione dello stesso.</p> <p>Il gioco, costituisce la tappa finale di un percorso didattico laboratoriale di approfondimento della conoscenza del territorio lariano, che coinvolgerà i docenti di geografia, di arte e di lingue straniere. Creando una versione portatile, si pensa che possa diventare un gadget turistico della città, stimolando gli studenti alla promozione dello stesso, sul territorio comasco.</p> <p>Nella realizzazione concreta del “ 'ndemm a Com”, gli studenti, guidati da un esperto di settore, hanno la possibilità di esplorare una vasta gamma di strumenti di progettazione grafica, imparando a impiegare metodi classici della tipografia e calligrafia, così come le più recenti tecniche digitali, con un forte accento sull'advertising, la comunicazione e la fotografia.</p>
--	--

<b>Nome del progetto</b>	<b>'ndemm a Comm - Parte seconda</b>
Destinatari	17 alunni scuola sec. di I grado
Obiettivi del progetto	<p>L'intento è quello di ideare un gioco da tavolo pensato per far conoscere i luoghi caratteristici e storico artistici della città costruendo un tabellone prendendo deliberatamente spunto dalla toponomastica della città. Il gioco sarà progettato sia in italiano sia in inglese. Attraverso l'ideazione del gioco, gli studenti apprendono nozioni di storia, geografia, cultura generale, curiosità della loro città. Città bellissima di confine in contatto perenne con diverse popolazioni e culture.</p> <p>Como sorge sullo splendido lago, che attira tantissimi visitatori da ogni parte d'Europa e del mondo. La città ricopre magistralmente i ruoli innovativi del centro industriale e turistico, in un connubio vincente e ottimale.</p> <p>Il modulo sarà diviso in due parti: la prima sarà di studio e scoperta dei luoghi della convalle interessanti dal punto di vista storico, artistico, geografico e ambientale e di pianificazione delle regole del gioco stesso. La seconda parte sarà la creazione del prototipo, la ricerca di sponsor per la produzione e la promozione dello stesso.</p> <p>Il gioco, costituisce la tappa finale di un percorso didattico laboratoriale di approfondimento della conoscenza del territorio lariano, che coinvolgerà i docenti di geografia, di arte e di lingue straniere. Creando una versione portatile, si pensa che possa diventare un gadget turistico della città, stimolando gli studenti alla promozione dello stesso, sul territorio comasco.</p> <p>Nella realizzazione concreta del “ 'ndemm a Com”, gli studenti, guidati da un esperto di settore, hanno la possibilità di esplorare una vasta gamma di strumenti di progettazione grafica, imparando a impiegare metodi classici della tipografia e calligrafia, così come le più recenti tecniche digitali, con un forte accento sull'advertising, la comunicazione e la fotografia.</p>