



**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 ESTERNO PER N. 5 INCARICHI DI TUTOR ESTERNI - progetto PONFSE PICCOLI PROGRAMMATORI CRESCONO codice identificativo 10.2.2A-FdRPOC-LO-2018-125 CUP H1711700112001**

**IL DIRIGENTE SCOLASTICO**

VISTO il Decreto Interministeriale 129 del 28 agosto 2018 - Nuovo Regolamento di contabilità delle scuole;

VISTO il Regolamento di istituto approvato con la delibera n. 54 del 25 settembre 2018 che stabilisce i criteri per la disciplina degli incarichi agli esperti esterni/interni;

VISTO l'avviso pubblico 2669 del 03/03/2017 Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale “Per la scuola. Competenze e ambienti per l’apprendimento 2014-2020” Asse I – Istruzione – Fondo di rotazione. In coerenza con Asse I Fondo Sociale Europeo (FSE). Obiettivo Specifico 10.2 Azione 10.2.2 sotto-azione 10.2.2A “Competenze di base”;

VISTO il Progetto redatto e deliberato dal Collegio dei docenti del 17/05/2017 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/23793 del 26/07/2018 e dell'elenco dei progetti autorizzati per la regione Lombardia;

VISTA la nota MIUR prot.n. AOODGEFID/28236 del 30/10/2018 di formale autorizzazione del progetto "Piccoli programmatori crescono" 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. 2018 prot. 14639 C24b del 09/11/2018;

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 - Iter di reclutamento del personale " esperto" e relativi aspetti di natura fiscale, previdenziale e assistenziale

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

VISTA la propria determina prot. n. 4085 del 02/05/2019

che sono aperte le procedure di selezione per il reclutamento di personale esterno da impiegare nella realizzazione di moduli formativi relativi al progetto "Piccoli programmatori crescono" codice identificativo 10.2.2A-FdRPOC-LO-2018-125 CUP H17I1700112001 dell'Istituto Comprensivo Como Centro città, progetto ministeriale "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020. Asse I – Istruzione – Fondo di rotazione. In coerenza con Asse I Istruzione - Fondo Sociale Europeo (FSE) -. Obiettivo Specifico 10.2 –Azione 10.2.2 sotto-azione 10.2.2A "Competenze di base", con i seguenti incarichi: n° 5 Docenti Tutor

#### Riepilogo moduli

	Modulo	Durata
1	"IL WEB, DA DENTRO", HTML, CSS	30 ore
		02/09/2019 – 30/09/2019
2	IL PICCOLO BIT	30 ore
		02/09/2019 – 30/09/2019
3	LE SFIDE DEL CODICE	30 ore
		01/10/2019 - 30/06/2020
4	IO, CITTADINO DIGITALE CONSAPEVOLE	30 ore
		01/10/2019 - 30/06/2020
5	TEATRO E STORYTELLING CON IL CODING	30 ore
		01/10/2019 - 30/06/2020

Le attività del modulo si svolgeranno in orario extracurricolare articolandosi in lezioni della durata di due ore. Gli interessati dovranno presentare entro il 21/05/2019:

- Istanza per l'incarico di cui all'allegato modello (**allegato1**);
- Dettagliato CV in formato europeo
- fotocopia di valido documento d'identità e fotocopia del Codice fiscale

#### Criteri generali di selezione

La selezione degli Esperti avviene ad insindacabile giudizio della Commissione appositamente costituita, attraverso la comparazione dei curricula dei candidati con riferimento ai seguenti criteri: I titoli di studio, accademici e culturali vengono valutati secondo i parametri indicati nella Tabella 1. I titoli di servizio ed esperienze nel settore specifico d'intervento vengono valutati secondo i parametri indicati nella Tabella 2.

Si procede all'assegnazione dell'incarico anche in presenza di un solo candidato purché in possesso dei requisiti richiesti.

**Tabella 1- Titoli di studio, accademici, culturali e certificazioni specifiche**

Titoli	Punti	Modalità	Max punti
Possesso di laurea magistrale o vecchio ordinamento coerente con l'incarico richiesto	20	n. 1 titolo	
Possesso di laurea triennale coerente con l'incarico richiesto	10		
Possesso di diploma coerente con l'incarico richiesto	10		
Titoli post laurea attinenti ambito scolastico (dottorato, Master II)	5		10
Pubblicazioni coerenti con l'incarico richiesto (valutabili fino ad un massimo di tre pubblicazioni)	2	Per ogni pubblicazione	6

Tabella 2 - Titoli di servizio ed esperienze specifiche

Titoli	Punti	Modalità	Max punti
Esperienza lavorativa nel settore di riferimento: scuola sec. di I grado	2	per ogni esperienza	20
Esperienza in progetti specifici nel settore: sec. di I grado	5	per ogni esperienza	20
Esperienza in progetti specifici relativi al Modulo nella scuola sec. di I grado (valutabili massimo 4 esperienze)	5	Per ogni esperienza	20
Esperienza in progetti specifici relativi alle competenze di base nella scuola sec. di I grado (valutabili massimo 3 esperienze)	2	Per ogni progetto	6
Partecipazione corsi di formazione sulle competenze o sulla valutazione degli apprendimenti nel primo ciclo (valutabili massimo 4 esperienze)	2	per ogni corso	8
Formatore in corsi per adulti e/o ragazzi (valutabili massimo 4 esperienze)	2	per ogni esperienza	8

**Saranno valutate le esperienze ed attività inserite nella Tabella 2 a partire dall'anno scolastico 2011/2012.**

Le attività si svolgeranno presso le sedi dell'istituto Comprensivo Como Centro città. L'incarico di Tutor comporterà i seguenti compiti esplicitamente definiti dalla Commissione operativa di progetto (COP):

1. Predisporre prima dell'inizio delle attività, insieme all'Esperto del percorso formativo di riferimento, un piano di lavoro progettuale dal quale si evidenziano obiettivi, competenze attese, strategie metodologiche, attività, contenuti ed eventuali materiali prodotti. Il progetto dovrà essere coerente con gli obiettivi dell'azione 10.2.2 -sotto-azione 10.2.2A.
2. Partecipa ad eventuali incontri propedeutici alla realizzazione delle attività e, su richiesta del D.S. , agli incontri della COP.
3. Svolge l'incarico secondo il calendario predisposto dalla COP.
4. Coadiuvare il responsabile della valutazione nel predisporre il materiale necessario per la rilevazione delle competenze.
5. Utilizza il materiale necessario per la realizzazione delle azioni programmate predisposto dall'Istituto.
6. Documenta, insieme all'Esperto, le attività di ogni percorso per "tracciare" l'iter del processo attivato e lasciarne traccia nella scuola.
7. Predisporre, con la collaborazione dell'esperto, gli strumenti di verifica e valutazione, iniziale, intermedia, finale.
8. Predisporre, con la collaborazione dell'Esperto, una dettagliata relazione finale. Tale relazione, da consegnare anche su supporto digitale, dovrà esplicitare le logiche, le metodologie e i risultati delle attività realizzate, nonché le positività e le criticità dell'esperienza.
9. Documenta tutta l'attività formativa tramite l'inserimento nella piattaforma del progetto dei materiali richiesti predisposta dall'Autorità di gestione ai fini del monitoraggio telematico. Requisito obbligatorio per l'assegnazione dell'incarico e il possesso di competenze informatiche tali da consentire l'interazione con la piattaforma ministeriale PON 2014/2020.

Il compenso orario, sarà di € 30,00, e deve ritenersi onnicomprensivo di qualsiasi onere fiscale, previdenziale, contributivo e spese (trasporto ecc.). 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, da corrispondere con riferimento alle ore effettivamente svolte, saranno applicate le ritenute fiscali nella misura prevista dalle vigenti disposizioni di legge.

Nulla sarà dovuto dall'Amministrazione ai Tutor in caso di mancata prestazione d'opera a causa di fenomeni non imputabili all'Amministrazione stessa. Inoltre è opportuno ricordare che se il corso sarà annullato (secondo quanto previsto dal bando stesso), conseguentemente non potranno essere riconosciute competenze acquisite, né liquidati compensi ad esso inerenti, se non quelli rispondenti all'attività effettivamente svolta fino al momento dell'annullamento.

Gli incarichi saranno attribuiti anche in presenza di un solo curriculum per ognuna delle prestazioni professionali richieste, purché lo stesso sia rispondente alle esigenze progettuali e ai requisiti di partecipazione indicati nel presente bando. Sulla base dei curricula pervenuti, la COP stilerà un elenco delle figure in possesso dei requisiti richiesti ed effettuerà la selezione tenendo conto dei criteri esplicitamente definiti. Salvo sovrapposizione, sarà possibile attribuire anche più di un incarico alla medesima persona.

Entro i cinque giorni successivi alla data di pubblicazione della graduatoria provvisoria è possibile produrre reclamo avverso la graduatoria stessa. Dopo tale data, la graduatoria sarà definitiva. I candidati selezionati verranno convocati telefonicamente o verbalmente. Alla stipula del contratto i soggetti aggiudicatari, a richiesta dell'Amministrazione, sono tenuti a produrre la documentazione e ogni attestazione a riprova di quanto dichiarato nel curriculum; ove sia accertata la mancanza o la carenza dei requisiti, l'Istituto procederà all'affidamento degli incarichi ad altro esperto-concorrente ritenuto idoneo.

Le domande, indirizzate al Dirigente Scolastico dell'IC Como Centro città - Via Gramsci, 6- 22100 Como, dovranno essere consegnate *brevi manu* in Segreteria.

Sul plico contenente la domanda dovrà essere indicato il mittente, la dicitura "SELEZIONE TUTOR PONFSE" con l'indicazione del MODULO formativo a cui si intende partecipare, pena esclusione.

La domanda di partecipazione alla selezione, su apposito modulo (**ALLEGATO 1**) allegato al presente Bando, debitamente datato e firmato in originale, corredata da curriculum professionale (modello europeo) debitamente firmato, e *contenente solo le informazioni strettamente attinenti al/a selezione*, pena esclusione, dovrà pervenire **entro e non oltre le ore 12.30 del 21 maggio 2019.**

Chi voglia candidarsi per più moduli dovrà produrre apposita domanda per ogni modulo. Sul plico contenente la domanda dovrà essere indicato il mittente, la dicitura "SELEZIONE TUTOR PON" con l'indicazione del MODULO formativo a cui si intende partecipare, pena esclusione. È indispensabile inoltre, dichiarare la propria disponibilità ad adattarsi al calendario definito dalla COP. Si precisa che i dati forniti da ciascun candidato in occasione della partecipazione al presente procedimento ed al successivo eventuale rapporto contrattuale saranno trattati esclusivamente ai fini dello svolgimento dell'attività istituzionale dell'amministrazione, così come espressamente disposto dall'art. 13 del D. L.vo 30.06.2003 n. 196 e successive integrazioni. Titolare del trattamento dei dati è il Dirigente scolastico dott.ssa Valentina Grohovaz; Responsabile della protezione dei dati (R.P.D. / D.P.O.) è il dott. Luca Corbellini, Studio AG.I.COM. S.r.l. Responsabile del procedimento nella presente selezione è il Dirigente Scolastico Dott.ssa Valentina Grohovaz.

Il presente Bando che consta di N° 7 pagine e affisso all'Albo dell'Istituto Comprensivo Como Centro città pubblicato sul sito Web. Ulteriori informazioni, anche sull'articolazione dei percorsi formativi e sulla presentazione di istanze per l'eventuale affidamento di incarichi di docenza esterna, possono essere acquisite presso la Direzione dell'Istituto Comprensivo Como Centro città.

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

<b>Nome del progetto</b>	"IL WEB, DA DENTRO", HTML, CSS
<b>destinatari</b>	18 alunni scuola sec. di I grado
<b>Obiettivi del progetto</b>	<p>Percorso "Web Designer": 15 ore</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>_ Il mio primo sito Web (HTML/CSS di base)</li> <li>_ Web con stile (CSS intermedio)</li> <li>_ Va su tutto (Responsive design)</li> <li>_ Sembra vero (HTML/CSS avanzato)</li> <li>_ Interagisco (Java Script base)</li> </ul> <p>Percorso "Tech Team": 15 ore</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>_ Il mio primo server Web (tecnologie di base + setup)</li> <li>_ Si fa presto a dire "Web" (tecnologie collegate + setup)</li> <li>_ Creazione di un Blog</li> <li>_ Creazioni guidate in base agli interessi degli alunni</li> <li>_ Presentazione delle realizzazioni e autovalutazione</li> </ul>

<b>Nome del progetto</b>	<b>Il piccolo BIT</b>
<b>destinatari</b>	20 alunni scuola primaria
<b>Obiettivi del progetto</b>	<p>La prima parte del percorso prevede momenti, individuali e di gruppo, di programmazione per lo sviluppo e l'allenamento del pensiero computazionale in un contesto di gioco.</p> <p>Gli alunni verranno guidati all'utilizzo dei mezzi tecnologici in modo attivo e a sperimentare nuove modalità per cooperare, sviluppare la creatività e imparare.</p> <p>La seconda parte del percorso promuove la creatività, la capacità di comunicazione, la cooperazione e il lavoro di gruppo. Favorisce l'apprendimento di un metodo per ragionare, sperimentare il mondo e utilizzare consapevolmente le tecnologie della comunicazione.</p> <p>Struttura prima parte</p> <p>1° incontro (2 h): Coding - attività introduttive, unplugged (percorsi semplici)</p> <p>2° incontro (2 h): Coding - attività introduttive, unplugged (percorsi più complessi, Cody- Roby)</p> <p>3° incontro (2 h): Semplici percorsi e trasferimento su foglio, scoperta di code.org, LadyBbot</p> <p>4° incontro (2 h): Attività con DOC o Bee-Boot 5° incontro (2 h): Scratch junior</p> <p>Struttura seconda parte</p> <p>1° incontro (3 h): Coding - attività introduttive, unplugged (percorsi, cody-roby) 2° incontro (3 h): Programmazione con materiale - pixel art, algoritmi, funzioni 3° incontro (3 h): Introduzione "giochi" pc: code.org, ecc.</p> <p>4° incontro (3 h): Classi 1 e 2 utilizzo di Scratch junior, introduzione e primo progetto Classi 3 - 4 - 5 utilizzo di Scratch, introduzione e primo progetto</p> <p>5° incontro (3 h): Scratch: progetti avanzati, programmazione a blocchi 6° incontro (3 h): Classi 1 - 2 Digital storytelling</p> <p>Classi 3 - 4 - 5 Littlebits: progetti e realizzazione manufatti</p> <p>7° incontro (3 h): Presentazione dei progetti e auto/valutazione del percorso</p>

Nome del progetto	Le sfide del codice
Destinatari	20 alunni scuola primaria
Obiettivi del progetto	<p>Il progetto mira a sviluppare il pensiero computazionale e la creatività digitale. I bambini si confronteranno in giochi di gruppo che prepareranno in autonomia.</p> <p>In particolare implementeranno:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La sfida dei labirinti: attraverso attività di Coding, anche unplugged, gli alunni saranno invitati di volta in volta a realizzare programmi per uscire o per inventare labirinti sempre più complessi da proporre alle squadre avversarie;</li> <li>• La sfida degli artisti: disegnare con carta e matita e poi programmare istruzioni per realizzare geometrie fantastiche e, viceversa, programmare istruzioni per far realizzare geometrie fantastiche;</li> <li>• La sfida degli animali: ogni squadra avrà il compito di realizzare un proprio animale- robot e di inventare una storia che lo riguardi animando, attraverso la programmazione e l'invenzione/realizzazione di scenari, le principali sequenze della storia stessa.</li> </ul> <p>Risultati attesi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Consolidamento dell'orientamento spaziale e della relatività del punto di vista</li> <li>- Riconoscimento e utilizzo delle istruzioni</li> <li>- Comprensione del concetto di algoritmo</li> <li>- Riconoscere e utilizzare ripetizioni per creare semplici programmi</li> <li>- Prevedere il comportamento di un semplice programma attraverso il ragionamento</li> <li>- Individuare, con il ragionamento, errori in semplici programmi e correggerli</li> </ul> <p>Alcune attività saranno svolte in coerenza con code.org.</p>

Nome del progetto	Io cittadino digitale consapevole
Destinatari	18 alunni scuola sec. di I grado
Obiettivi del progetto	<p>L'attività permette agli alunni una riflessione sulle azioni quotidiane con l'uso delle tecnologie e della Rete, attraverso un'acquisizione di un'identità digitale, la partecipazione responsabile alla comunità locale e nel web e a produrre contenuti digitali.</p> <p>L'attività prevede dieci incontri, adattandoli alla fascia d'età e ai contesti locali. Struttura</p> <p>1° incontro (3 h) - Noi e il Web</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>_ analisi dell'utilizzo quotidiano del web (indagine sulle abitudini degli studenti)</li> <li>_ comprendere la complessità delle relazioni in rete (essenza sociale)</li> <li>_ curiosità e pensiero critico: due strumenti necessari in rete</li> <li>_ lavoro a gruppi per rappresentare situazioni comunicative nel web</li> </ul> <p>2° incontro (3 h) - La storia di Internet</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>_ storia, nascita, architettura e principi di Internet</li> <li>_ i social network: che cosa sono, vantaggi e svantaggi</li> <li>_ laboratorio</li> </ul>

	<p>3° incontro (3 h) - L'identità del cittadino digitale</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>_ Un vero anonimato non esiste</li> <li>_ Responsabilità della propria presenza in rete</li> <li>_ Le regole che tutelano il fornitore e gli utenti</li> <li>_ La casella di posta elettronica (coinvolgimento dei genitori)</li> </ul> <p>4°- 5° incontro (3h + 3h) - Ambienti di condivisione collettivi o di uso individuale</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>_ Il rispetto e la protezione della privacy e la gestione della sicurezza</li> <li>_ I servizi Cloud e le piattaforme</li> <li>_ Il laboratorio per vivere una socialità ristretta al gruppo</li> </ul> <p>6° incontro (3 h) - La comunità ampia</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>_ Facebook e Twitter.</li> <li>_ Creare un sistema strutturato per gestire contenuti.</li> <li>_ L'empatia sui social network è possibile?</li> <li>_ Gestione del Cyberbullismo</li> </ul> <p>7° incontro (3 h) - La narrazione digitale</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>_ Digital Storytelling</li> </ul> <p>8° incontro (3 h) La narrazione digitale</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>_ E-book : fruizione e creazione.</li> </ul> <p>9° incontro (3 h) La narrazione digitale</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>_ Youtube (videomaking)</li> <li>_ Instagram</li> </ul> <p>10° incontro (3 h) L'autovalutazione del percorso</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>_ Realizzare sondaggi e questionari</li> <li>_ Presentare e analizzare i dati</li> </ul>
--	---

<b>Nome del progetto</b>	<b>Teatro e Storytelling con il Coding</b>
Destinatari	18 alunni scuola sec. di I grado
Obiettivi del progetto	<p>Il percorso propone di applicare il Coding, palestra di pensiero creativo, alla narrazione attraverso l'uso dei costrutti della programmazione per l'animazione e lo spostamento dei personaggi.</p> <p>In particolare gli alunni approfondiranno:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La sceneggiatura digitale;</li> <li>• Fondamenti delle istruzioni dedicate allo Storytelling: Storyboard e linea del tempo;</li> <li>• Strumenti di elaborazione grafica per disegnare scenari e personaggi;</li> <li>• Strumenti per l'elaborazione delle sequenze audio;</li> <li>• Le marionette digitali;</li> <li>• L'ambiente per il teatro digitale.</li> </ul> <p>Questo progetto permetterà agli allievi di migliorare le capacità di ragionamento, utilizzando l'approccio del pensiero computazionale e l'attività laboratoriale.</p>