



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
posta certificata: coic852008@pec.istruzione.it



AVVISO DI SELEZIONE PERSONALE INTERNO PER N. 1 INCARICO DI FIGURA DI SUPPORTO - progetto PONFSE PICCOLI PROGRAMMATORI CRESCONO codice identificativo 10.2.2A-FdRPOC-LO-2018-125 CUP H17I1700112001

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

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

RILEVATA l'esigenza di reclutare figure di supporto per la realizzazione dei moduli previsti nel progetto;

VISTA la propria determina prot. n. 5064 C24c del 04/06/2019

COMUNICA

che sono aperte le procedure di selezione per il reclutamento di personale interno da impiegare nella realizzazione di moduli formativi relativi al progetto "**Piccoli programmatori crescono**" codice identificativo 10.2.2A-FdRPOC-LO-2018-125 **CUP H1711700112001** 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° 1 Docente Figura di supporto.**

Gli interessati dovranno presentare **entro il 13/06/2019:**

- 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

La selezione degli Esperti avviene ad insindacabile giudizio di commissione appositamente costituita, attraverso la comparazione dei curricula dei candidati con riferimento ai seguenti criteri:

TITOLI VALUTABILI	PUNTI
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 (2 punti per esperienza) <i>(specificare le esperienze)</i>	Max 10 p.
Esperienze di tutor PON/POR in progetti FSE. (2 punti per esperienza) <i>(specificare le esperienze)</i>	Max 10 p.
Incarichi di Funzione Strumentale e/o di supporto alla Dirigenza (2 punti per esperienza) <i>(specificare le esperienze)</i>	Max 10 p.

Le attività si svolgeranno presso le sedi dell'istituto Comprensivo Como Centro città. L'incarico di Esperto comporterà i seguenti compiti esplicitamente definiti dalla COP:

- Cooperare con il Dirigente Scolastico e con Il DSGA curando che tutte le attività rispettino la tempORIZZAZIONE prefissata e garantendone la fattibilità;
- Assicurare che i dati inseriti sulla Piattaforma GPU siano coerenti e completi.
- Coordinare l'attività di documentazione relativa a ciascun percorso e alle sue varie articolazioni, per facilitare l'azione di governance del Gruppo di Direzione e di progetto;
- Monitorare l'attuazione del progetto nel suo insieme, provvedendo alla corretta gestione della piattaforma **PON**.

Il compenso previsto è di € 1.242,81 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 accredito 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.

L'incarico sarà attribuito 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 avviso. 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. 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 pervenire in Segreteria:

- a mezzo posta raccomandata o mediante consegna a mano al seguente indirizzo: Via Gramsci, 6- 22100 Como. (N.B.: non farà fede la data del timbro postale).

Sul plico contenente la domanda dovrà essere indicato il mittente, la dicitura "SELEZIONE FIGURA DI SUPPORTO PONFSE". La domanda di partecipazione alla selezione, su apposito modulo (**ALLEGATO 1**) allegato al presente Avviso, 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 12.00 del 13 giugno 2019**. 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.vo30.06.2003 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 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.li e norme collegate

Schede di progetto

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

Nome del progetto	Il piccolo BIT
destinatari	20 alunni scuola primaria
Obiettivi del progetto	<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-robby) 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</p>

	Digital storytelling Classi 3 - 4 - 5 Littlebits: progetti e realizzazione manufatti 7° incontro (3 h): Presentazione dei progetti e auto/valutazione del percorso
--	--

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"> • 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; • 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; • 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. <p>Risultati attesi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Consolidamento dell'orientamento spaziale e della relatività del punto di vista - Riconoscimento e utilizzo delle istruzioni - Comprensione del concetto di algoritmo - Riconoscere e utilizzare ripetizioni per creare semplici programmi - Prevedere il comportamento di un semplice programma attraverso il ragionamento - Individuare, con il ragionamento, errori in semplici programmi e correggerli <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> <p>_ analisi dell'utilizzo quotidiano del web (indagine sulle abitudini degli studenti)</p>

	<p>_ comprendere la complessità delle relazioni in rete (essenza sociale)</p> <p>_ curiosità e pensiero critico: due strumenti necessari in rete</p> <p>_ lavoro a gruppi per rappresentare situazioni comunicative nel web</p> <p>2° incontro (3 h) - La storia di Internet</p> <p>_ storia, nascita, architettura e principi di Internet</p> <p>_ i social network: che cosa sono, vantaggi e svantaggi</p> <p>_ laboratorio</p> <p>3° incontro (3 h) - L'identità del cittadino digitale</p> <p>_ Un vero anonimato non esiste</p> <p>_ Responsabilità della propria presenza in rete</p> <p>_ Le regole che tutelano il fornitore e gli utenti</p> <p>_ La casella di posta elettronica (coinvolgimento dei genitori)</p> <p>4°- 5° incontro (3h + 3h) - Ambienti di condivisione collettivi o di uso individuale</p> <p>_ Il rispetto e la protezione della privacy e la gestione della sicurezza</p> <p>_ I servizi Cloud e le piattaforme</p> <p>_ Il laboratorio per vivere una socialità ristretta al gruppo</p> <p>6° incontro (3 h) - La comunità ampia</p> <p>_ Facebook e Twitter.</p> <p>_ Creare un sistema strutturato per gestire contenuti.</p> <p>_ L'empatia sui social network è possibile?</p> <p>_ Gestione del Cyberbullismo</p> <p>7° incontro (3 h) - La narrazione digitale</p> <p>_ Digital Storytelling</p> <p>8° incontro (3 h) La narrazione digitale</p> <p>_ E-book : fruizione e creazione.</p> <p>9° incontro (3 h) La narrazione digitale</p> <p>_ Youtube (videomaking)</p> <p>_ Instagram</p> <p>10° incontro (3 h) L'autovalutazione del percorso</p> <p>_ Realizzare sondaggi e questionari</p> <p>_ Presentare e analizzare i dati</p>
--	---

Nome del progetto	Teatro e Storytelling con il Coding
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"> • La sceneggiatura digitale; • Fondamenti delle istruzioni dedicate allo Storytelling: Storyboard e linea del

	<p>tempo;</p> <ul style="list-style-type: none">• Strumenti di elaborazione grafica per disegnare scenari e personaggi;• Strumenti per l'elaborazione delle sequenze audio;• Le marionette digitali;• L'ambiente per il teatro digitale. <p>Questo progetto permetterà agli allievi di migliorare le capacità di ragionamento, utilizzando l'approccio del pensiero computazionale e l'attività laboratoriale.</p>
--	---