



ISTITUTO COMPRESIVO STATALE AGROPOLI SAN MARCO

C.F. 90021830659 - C.M. SAIC8A4009

VIA VERGA - 84043 - AGROPOLI (SA)



Agropoli 24/05/2019

Al sito web

All'Albo on line

Amministrazione trasparente

Ai Docenti Interni

AVVISO AL PERSONALE INTERNO PER LA SELEZIONE DEL REFERENTE PER LA VALUTAZIONE PER IL PROGETTO PON 10.2.2A-FSEPON-CA-2018-1324

“Programmare.....un gioco da ragazzi ”

CUP G87I17000670007

Selezione mediante procedura comparativa per titoli ed esperienze professionali, finalizzata alla individuazione del referente per la valutazione delle azioni di formazione riferite all'Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE)- all'Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE)- Obiettivo specifico 10.2 Miglioramento delle competenze chiave degli allievi Azione 10.2.2A “Competenze di base”: progetto PON 10.2.2A-FSEPON-CA-2018-1324 “Programmare.....un gioco da ragazzi”

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Visto il D.Lgs. 30 marzo 2001, n. 165 e il D.P.R. 8 marzo 1999, n.275 recante Norme generali sull'ordinamento del lavoro alle dipendenze delle Amministrazioni pubbliche;

Visto il Decreto del Presidente della Repubblica 8 marzo 1999, n. 275, recante Norme in materia di autonomia delle istituzioni scolastiche;

Visto il Decreto Interministeriale 1 agosto 2018 n. 129, Regolamento recante istruzioni generali sulla gestione amministrativo-contabile delle istituzioni scolastiche, ai sensi dell'articolo 1, comma 143, della l. 107/2015;

Visto il Programma Operativo Nazionale “Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento” 2014-2020 Avviso pubblico 2669 del 03/03/2017 per lo sviluppo del pensiero logico e computazionale e della creatività digitale e delle competenze di “cittadinanza digitale”, Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE), Obiettivo Specifico 10.2 – Azione 10.2.2. sottoazione 10.2.2A “Competenze di base”.

Viste le delibere del Collegio Docenti n. 39 del verbale n. 5 del 15/03/2017 e del Consiglio d'Istituto n. 23 del verbale n. 5 del 27 marzo 2017 di adesione al ciclo dei Programmi Operativi Nazionali FSE “Competenze per lo Sviluppo” 2014-2020, di cui all'Avviso Quadro n. 950 del 31/01/2017;

Vista la nota MIUR, AOODGEFID prot. N. 28248 del 30/10/2018, di autorizzazione del progetto codice **10.2.2A-FSEPON-CA-2018-1324 “Programmare.....un gioco da ragazzi ”** a valere sull'Avviso pubblico prot. N. AOODGEFID/2669 del 03/03/2017 ;

Ravvisata la necessità di reclutare docenti interni per ricoprire il ruolo di Referente per la valutazione dei percorsi formativi;

DISPONE

il presente avviso pubblico, rivolto al personale interno, avente per oggetto la selezione, mediante procedura comparativa, del referente per la valutazione, per l'attuazione del progetto **10.2.A-FSEPON-CA-2018-1324 "Programmare.....un gioco da ragazzi "**. L'avviso è disciplinato come di seguito descritto.

Articolo 1

Finalità della selezione

Il presente avviso è finalizzato alla predisposizione di una graduatoria per l'individuazione di un referente per la valutazione dei percorsi di formazione da attivare in questo Istituto nel periodo dal 10/06/2019 al 30/09/2019, per i seguenti percorsi formativi:

Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Giocando con la robotica	L'alunno con la robotica è portato a ricercare e a costruire da sé le proprie conoscenze, soprattutto quando, posto di fronte ad un problema, cosciente dei mezzi a sua disposizione e delle competenze acquisite in precedenza, opera attraverso errori e correzioni, con positivo accanimento, quasi con caparbia, fino a quando raggiungerà la soluzione, che ritiene la più adeguata al problema. Lo studio in tal modo diventa piacevole, stimolante, motivante, base per la ricerca e l'acquisizione di ulteriori conoscenze. L'apprendimento diventa "significativo" e, si spera, non si fermi alle aule ad al tempo scolastico, ma esca da essa e accompagni il bambino in ogni momento della sua vita.	SCUOLA SECOND. I° GRADO TORCHIARA
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Codi@amo	Sviluppare il pensiero computazionale attraverso la programmazione (coding), con particolare riferimento alle competenze logiche e capacità di risolvere problemi in modo creativo ed efficiente, in un contesto di gioco. Si parte dall'alfabetizzazione digitale per arrivare allo sviluppo del pensiero computazionale, alla base del coding, per consentire ai nativi digitali di essere utenti attivi delle tecnologie del futuro.	PRIMARIA S. MARCO
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Coding mania	Utilizzo di programmi specifici per la programmazione informatica attraverso i blocchi visivi. Utilizzo di programmi specifici di coding. Acquisizione della terminologia specifica attraverso la dimostrazione e l'elaborazione di mini attività di gioco sempre più complesse Sviluppo delle competenze digitali degli studenti, con particolare riguardo al pensiero computazionale, all'utilizzo critico e consapevole dei social network e dei media.	PRIMARIA S. MARCO
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	...Imparare facendo....	L'alunno con la robotica è portato a ricercare e a costruire da sé le proprie conoscenze, soprattutto quando, posto di fronte ad un problema, cosciente dei mezzi a sua disposizione e delle competenze acquisite in precedenza, opera attraverso errori e correzioni, con positivo accanimento, quasi con caparbia, fino a quando raggiungerà la soluzione, che ritiene la più adeguata al problema. Lo studio in tal modo diventa piacevole, stimolante, motivante, base per la ricerca e l'acquisizione di ulteriori conoscenze. L'apprendimento diventa "significativo" e, si spera, non si fermi alle aule ad al tempo scolastico, ma esca da essa e accompagni il bambino in ogni momento della sua vita.	PRIMARIA MATTINE

Art. 2.

Requisiti generali di ammissione e modalità di valutazione della candidatura

Si precisa che la normativa sui PON prevede incompatibilità nel ricoprire più ruoli contestualmente tra esperti, tutor, e quello di referente per la valutazione. A tal fine, il presente bando è riservato al personale non individuato nell'ambito dello stesso progetto che svolge già altri ruoli.

La selezione del referente per la valutazione sarà effettuata, della Commissione di valutazione all'uopo costituita, a seguito di comparazione dei curricula presentati in base ai criteri di seguito indicati con relativo punteggio.

	Titoli ed esperienze	PUNTI	Max
1	Competenze informatiche certificate	2	10
2	Pregressa esperienza di valutatore	3	15
3	Esperienze di docenza / tutoraggio sui progetti PON /POR	1	10
4	Competenze nell'utilizzo della piattaforma GPU (tipologia di esperienza).	Obbligatorio	
	In caso di parità prevale il candidato più giovane		

Art. 3

Compensi

Il compenso massimo per il referente per la valutazione come stabilito dalla nota ministeriale prot. n. AOODGEFID/34815 del 2 agosto 2017, è pari € 23,22 lordo stato per ogni ora di attività, tale compenso comprende tutti gli oneri fiscali, previdenziali e assistenziali a carico di ambedue le parti (Amministrazione e Esperto).

Art.4

Domanda di ammissione, valutazione dei requisiti e costituzione delle graduatorie

La domanda di partecipazione dovrà essere conforme in tutte le sue parti all'Allegato A di questo bando, con firma autografa o con firma digitale (pena esclusione) corredata da:

- Curriculum vitae su modello europeo;
- Fotocopia firmata del documento di identificazione valido
- Allegato B – Tabella di valutazione dei titoli

Non si terrà conto delle istanze pervenute oltre il termine fissato, non farà fede il timbro postale di partenza, ma il protocollo con l'ora di ricezione.

Le domande che risultassero incomplete non verranno prese in considerazione.

Il Dirigente, ove lo ritenga opportuno, potrà richiedere l'integrazione del curriculum vitae relativamente alle certificazioni originali dei titoli e/o delle esperienze dichiarate.

La valutazione delle domande da parte della commissione avverrà tramite comparazione dei curricula, secondo i criteri di valutazione stabiliti e riportati nella tabella di valutazione Allegato B del presente Bando. All'esito della valutazione delle candidature verranno predisposte specifiche graduatorie per ciascuna tipologia di modulo. Gli elenchi saranno pubblicati sul sito web istituzionale della scuola <http://www.icagropolisanmarco.gov.it>, con valore di notifica a tutti gli interessati e con possibilità di presentare eventuale reclamo scritto entro **sette giorni** dalla pubblicazione, trascorsi i quali la graduatoria si intende "ATTO DEFINITIVO" impugnabile solo nelle forme di Legge.

La scuola si riserva di procedere al conferimento dell'incarico anche in presenza di una sola domanda valida o, nell'eventualità se ne ravvisi l'esigenza, di non procedere all'attribuzione dello stesso a suo insindacabile giudizio. La domanda di partecipazione dovrà pervenire, entro e non oltre le **ore 12:00 del giorno 03/06/2019**, in formato digitale esclusivamente all'indirizzo di posta

Tel./fax: 0974/823951 Web: <http://www.icagropolisanmarco.gov.it> – E-mail: saic8A4009@istruzione.it PEC: saic8A4009@pec.istruzione.it

elettronica certificata (PEC)– SAIC8A4009@PEC.ISTRUZIONE.IT firmata digitalmente oppure firmata in originale e scansionata. In alternativa in formato cartaceo al protocollo dell'Istituto Comprensivo di Agropoli- S. Marco. L'Amministrazione declina ogni responsabilità per perdita di comunicazioni imputabili a inesattezze nell'indicazione del recapito da parte del concorrente, o per eventuali disguidi comunque imputabili a fatti terzi, a caso fortuito o di forza maggiore. La Commissione di valutazione sarà nominata successivamente alla scadenza del presente avviso.

Articolo 5

Responsabile del procedimento

Ai sensi di quanto disposto dall' art. 5 della l. 7 agosto 1990, n. 241, il responsabile unico del procedimento di cui al presente Avviso di selezione è il Dirigente Scolastico, Prof.ssa **Rosa Rombone**.

Articolo 6

Trattamento dei dati personali

Ai sensi e per gli effetti dell'art.13 del DLGS 196/2003 i dati personali forniti dai candidati saranno oggetto di trattamento finalizzato ad adempimenti connessi alla procedura selettiva. Tali dati potranno essere comunicati, per le medesime esclusive finalità, a soggetti cui sia riconosciuta, da disposizioni di legge, la facoltà di accedervi.

Articolo 7

Pubblicità

Il presente bando è pubblicato all'albo dell' Istituto: <http://www.icagropolisanmarco.gov.it>



Il Dirigente Scolastico
Dott.ssa Rosa Rombone

Allegato A

Al Dirigente Scolastico
Istituto Comprensivo Statale Agropoli – S. Marco
Agropoli (SA)
PEC: saic8a4009@pec.istruzione.it

Oggetto: Domanda partecipazione selezione referente per la valutazione progetto **10.2.2A FSEPON-CA-2018-1324 “Programmare.....un gioco da ragazzi ”**

Il/la Sottoscritto/a _____

nato/a _____ il _____ residente _____,

CAP _____ Via _____ tel. _____

_mail _____ Codice fiscale _____

PartitaIva _____ in servizio presso _____

CHIEDE

di essere ammesso alla selezione in qualità di in qualità di referente per la valutazione del progetto **10.2.2A FSEPON-CA-2018-1324 “Programmare.....un gioco da ragazzi ”**

A tal fine, DICHIARA, ai sensi degli artt. 46 e 47 del D.P.R. 445/00 di aver preso visione del bando pubblico per la selezione di referente per la valutazione del progetto **10.2.2A FSEPON-CA-2018-1324** e di accettarne incondizionatamente i contenuti.

Ferma restando, a norma del disposto dell'art. 75, dello stesso D.P.R. n. 445/2000, nel caso di dichiarazione non veritiera, la decadenza dai benefici eventualmente conseguiti, sotto la propria personale responsabilità,

DICHIARA

- di essere cittadino italiano o _____
- di godere dei diritti politici ovvero _____
- di non essere a conoscenza di procedimenti penali a suo carico né di essere stato condannato a seguito di procedimenti penali ovvero _____
- di non essere stato destituito da pubblico impiego
- di non trovarsi in alcuna posizione di incompatibilità con pubblico impiego,
- di essere in possesso dei titoli di studio, dei titoli culturali e delle esperienze professionali indicati nel curriculum vitae allegato di impegnarsi a documentare tutta l'attività svolta e ad accettare incondizionatamente i contenuti previsti nell' articolato del Bando
- di fornire la propria disponibilità formale a svolgere le attività nei tempi e nei modi stabiliti dall'istituto;
- che le informazioni riportate in questa domanda e nell'allegato curriculum vitae sono autentiche.

Acconsente ad eventuali controlli che l'Istituto scolastico possa porre in essere.

Informativa ai sensi dell'art. 7 del D.Lgs. n. 196/2003: i dati sopra riportati sono prescritti dalle disposizioni vigenti, ai fini del procedimento per il quale sono richiesti e saranno utilizzati esclusivamente a tale scopo.

Allega:

1. Curriculum Vitae
2. Allegato B.
3. Fotocopia, ai sensi dell'art. 38 DPR 445/2000, documento _____ n.
_____ rilasciato da _____ il _____

Distinti saluti

_____, _____

Firma

GRIGLIA VALUTAZIONE INCARICO REFERENTE PER LA VALUTAZIONE

COGNOME E NOME _____

	Titoli ed esperienze	PUNTI	Punteggio a cura degli interessati	Punteggio a cura della commissione
1	Competenze informatiche certificate	2 (max 10)		
2	Pregressa esperienza di valutatore	3(max 15)		
3	Esperienze di docenza / tutoraggio sui progetti PON /POR	1(max 10)		
4	Competenze nell'utilizzo della piattaforma GPU (tipologia di esperienza).	Obbligatorio		
	In caso di parità prevale il candidato più giovane			
	PUNTEGGIO TOTALE			

FIRMA _____