

Allegato 1

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 1.4: Linea di investimento M4C1I1.4 - LA SCUOLA INCLUSIVA

Denominazione scuola: ITS ROIANO-GRETTA / M. HACK  
 Città: TRIESTE  
 Provincia: TRIESTE  
 Codice meccanografico scuola originariamente beneficiaria: TSIC81400X  
 Codice meccanografico scuola: TSIC821003

Importo totale richiesto per il progetto: 98.950,78 €  
 Codice CUP: B94D21001100006  
 Codice progetto: M4C1I1.4-2024-1382-P-53324  
 Titolo progetto: LA SCUOLA INCLUSIVA

AI DIRIGENTE SCOLASTICO

Il/La sottoscritto/a \_\_\_\_\_ (cognome e nome) nato/a \_\_\_\_\_ prov. \_\_\_\_ il  
 C.F. \_\_\_\_\_  
 Residente in \_\_\_\_\_ prov. \_\_\_\_\_  
 via/Piazza \_\_\_\_\_ n.civ. \_\_\_\_\_  
 telefono \_\_\_\_\_ cell. \_\_\_\_\_  
 E MAIL- \_\_\_\_\_  
 consapevole delle sanzioni penali previste dall’art. 76 del D.p.r. 445/2000, nel caso di mendaci dichiarazioni,  
 falsità negli atti, uso o esibizione di atti falsi o contenenti dati non più rispondenti a verità,  
 DICHIARA:  
 TITOLO DI STUDIO POSSEDUTO \_\_\_\_\_  
 PRESSO \_\_\_\_\_ conseguito presso \_\_\_\_\_ con voto \_\_\_\_\_  
 Attuale occupazione (con indicazione della sede di Attuale sede si servizio): \_\_\_\_\_

CHIEDE DI PARTECIPARE ALLA SELEZIONE PER

Tabella 1		
RUOLO	NUMERO FIGURE RICHIESTE	ORE DI IMPEGNO TOTALE
“COLLAUDATORE - Tecnico”	1	N° 46 ore - costo unitario euro 25,56 LS .Tale numero di ore è da intendersi come massimale retribuibile. Nel caso in cui non si attivino tutti i corsi il compenso massimo viene ridotto in misura proporzionale

Dichiaro di essere in possesso dei seguenti requisiti minimi:

- laurea specifica in ingegneria, informatica o altra disciplina nella quale si sono sviluppate delle specifiche competenze in ambito tecnico legato all’hardware e software  
ovvero in alternativa  
avere svolto per almeno 3 anni il ruolo di tecnico presso enti pubblici o privati nell’IT e specificamente nel supporto informatico, nella riparazione, messa a punto, aggiornamento dei software e hardware aziendali  
ovvero in alternativa  
aver svolto per almeno 3 anni il ruolo di animatore digitale per Istituti scolastici e avere specifiche competenze in merito alla conoscenza del software e hardware  
ovvero in alternativa  
esperienza pregressa almeno biennale in un ruolo tecnico legato all’innovazione tecnologica  
ovvero in un ruolo di tecnico presso enti pubblici o privati nell’IT e specificamente nel supporto informatico, nella riparazione, messa a punto, aggiornamento dei software e hardware aziendali ovvero all’interno del team dell’innovazione di una scuola
- Dichiarare la propria disponibilità a lavorare per obiettivi in relazione al progetto in parola e a rispettare le tempistiche previste per il buon fine del PNRR.
- godere dei diritti civili e politici;
- non aver riportato condanne penali (anche in primo grado) che possano comportare la destituzione dall’impiego pubblico;
- non avere procedimenti penali o disciplinari pendenti di gravità tale che possano causare la destituzione;
- non essere stati destituiti o dispensati da Pubbliche Amministrazioni;
- impegnarsi a svolgere l’incarico senza riserve e secondo il calendario predisposto dall’Istituto;
- autorizzare, ai sensi del Regolamento EU 679/16, il trattamento dei dati personali dichiarati per fini istituzionali e per la gestione giuridica ed economica del rapporto di lavoro, come da informativa allegata;
- essere a conoscenza di tutti i termini del bando e di accettarli senza riserve.

Allego alla presente il mio c.v. e la tabella compilata per il confronto del curriculum da parte del DS al fine dell’assegnazione eventuale dell’incarico in oggetto **per il ruolo in tabella 1**

Titoli ed Esperienze lavorative (ulteriori rispetto ai requisiti minimi)	Valutazione	Punteggio attribuito dal candidato	Punteggio attribuito dal RUP
1. Diploma di laurea magistrale in discipline STEM	Punti 10/100		
2.Master universitario in discipline STEM	Punti 10/100 per master, massimo 20/100		

3. Corsi di formazione specifici in programmazione o in conoscenza e uso di software e hardware	Punti 1 per ogni corso di almeno 4 ore, fino ad un massimo di punti 20		
4. Precedente esperienza nel ruolo di tecnico informatico o funzione strumentale informatica o animatore digitale o membro del team dell'innovazione	Punti 10 per ogni anno di esperienza, massimo punti 30		
5. Precedente esperienza nella gestione di Reti informatiche	Punti 2 per ogni anno, massimo punti 10		
6. Precedente esperienza nel collaudo per fondi vincolati	2 punti per progetto, massimo 10 punti		
TOTALE	100		

Data e firma