



ISTITUTO COMPRENSIVO "GIUSEPPE TALIERCIO"  
Via Commercio, 1 MARINA DI CARRARA (MS)  
tel. 0585/788353 fax 0585/788372  
C.F.91019490456 – codice univoco: UF61Y1

MSIC815001@PEC.ISTRUZIONE.IT  
msic815001@istruzione.it  
www.comprensivotaliercio.gov.it



UNIONE EUROPEA

FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO - FSE



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca  
Dipartimento per la Programmazione  
Direzione Generale per interventi in materia di edilizia  
scolastica, per la gestione dei fondi strutturali per  
l'Istruzione e per l'Innovazione digitale  
Ufficio IV

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE - "G. TALIERCIO" - MARINA DI CARRARA  
Prot. 0002217 del 02/04/2019  
(Uscita)

## AVVISO DI SELEZIONE PERSONALE INTERNO PROGETTO PON PENSIERO COMPUTAZIONALE

### ESPERTI - TUTOR – REFERENTE VALUTAZIONE

Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale “Per la scuola, competenze e ambienti per l’apprendimento” 2014-2020. Avviso pubblico 2669 del 03/03/2017 “Competenze e ambienti per l’apprendimento”. Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo - Avviso di selezione personale interno in qualità di Esperti e Tutor.

Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale “Per la scuola, competenze e ambienti per l’apprendimento” 2014-2020. Avviso pubblico 2669 del 03/03/2017 “Competenze di base”. Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE). Obiettivo specifico 10.2.2 – Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base. Azione 10.2.2A –Competenze di base.

**Autorizzazione progetto: codice 10.2.2A - FdRPOC-TO-2018-69.**

### Titolo “Futur@bili”

Sotto-azione	Codice identificativo progetto	Importo autorizzato
10.2.2A	10.2.2A - FdRPOC-TO-2018-69	17.046,00
CUP: G87117000740007		

VISTO il PON Programma Operativo Nazionale “Per la scuola – competenze e ambienti per l’apprendimento” approvato con Decisione C (2014) n. 9952, del 17 dicembre 2014 della Commissione Europea;

VISTO l’Avviso pubblico 2669 del 03/03/2017 “Competenze di base”. Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE). Obiettivo specifico 10.2.2. – Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base. Azione 10.2.2A –Pensiero Computazionale e cittadinanza digitale;

VISTO il PON Programma Operativo Complementare “Per la scuola – competenze e ambienti per l’apprendimento” 2014-2020, Asse I – Istruzione – Fondo di Rotazione, approvato con Delibera CIPE n. 21/2018;

VISTA l’autorizzazione del progetto “Futur@bili”, codice identificativo 10.2.2A - FdRPOC-TO-2018-69 di cui alla nota MIUR PROT. OODGEFID/28239 del 30/10/2018, approvato con delibera n. 41 del Collegio Docenti del 09/03/2017 e con delibera n.131 del Consiglio d’Istituto del 26/04/2017;

VISTI i criteri di selezione del personale da incaricare nei progetti, approvati dal Consiglio d’Istituto con delibera n. 58 del 30/10/2018;

VISTA la delibera n. 61 del Consiglio d’Istituto del 21/12/2018 di acquisizione al bilancio dell’istituzione scolastica del finanziamento;

VISTO il Programma Annuale per l’esercizio finanziario corrente e la situazione finanziaria alla data odierna;

VISTE le note dell’Autorità di gestione:

- prot. 11805 del 13 ottobre 2016;

- prot. 34815 del 2 agosto 2017;

- prot. 35926 del 21 settembre 2017;
- prot. 3131 del 16 marzo 2017;
- prot. 38115 del 18/12/2017;
- Prot. 1498 del 09 febbraio 2018;
- Prot. 4243 del 07 marzo 2018;
- Prot. 9720 del 18 aprile 2018;
- Prot. 10630 del 03 maggio 2018;
- Prot. 4496 del 18 febbraio 2019;

VISTO il CCNL scuola 2007 e il CCNL 2018/18

VISTO l'art. 52, co.1° del T.U. pubblico impiego del 1953 e l'art. 2103 C.C. relativamente alla documentabilità del possesso della professionalità del prestatore di lavoro in relazione alla condizione di essere adibito alle mansioni per le quali è stato assunto o alle mansioni equivalenti nell'ambito dell'area di competenza;

VISTO il DPR n. 275/1999, "Regolamento dell'autonomia delle Istituzioni Scolastiche";

VISTO il d.lgs 165/2001 e ss.mm. e in particolare l'art. 7, comma 6 b) che dispone che "l'amministrazione deve preliminarmente accertare l'impossibilità oggettiva di utilizzare le risorse umane disponibili al suo interno";

VISTO il D.I. 129/2018, Regolamento recante istruzioni generali sulla gestione amministrativo-contabile delle istituzioni scolastiche, ai sensi dell'articolo 1, comma 143, della legge 13 luglio 2015, n. 107;

RITENUTO necessario procedere alla selezione di appropriate figure professionali interne all'Istituzione Scolastica;

## IL DIRIGENTE SCOLASTICO

### INDICE IL SEGUENTE AVVISO PUBBLICO

per la selezione di

#### ESPERTI - TUTOR - REFERENTE PER LA VALUTAZIONE

<b>Personale interno di ruolo in servizio presso l'IC Talierno alla scadenza del presente Avviso</b>	<b>Destinatario di Lettera di incarico</b>
--	--

#### Articolazione del Progetto "Futur@bili"

Progetto/Sotto-azione	Titolo moduli	Destinatari
10.2.2A - FdRPOC-TO-2018-69	1. Intorno a noi: applicazioni robotiche creative sul tema dell'ambiente	Scuola primaria
	2. Robo-pet: un robot per amico?	Scuola sec. 1° grado
	3. Condividere i diritti	Scuola sec. 1° grado

### 1. DESCRIZIONE PROGETTO E MODULI

#### Obiettivi generali del Progetto e breve descrizione

Le attività progettate si pongono innanzitutto i seguenti **obiettivi generali**:

- Realizzazione di attività laboratoriali in orario extrascolastico a gruppi eterogenei all'interno di ciascun plesso.
- Favorire l'acquisizione di specifiche competenze di base.
- Sperimentare relazioni gratificanti in un contesto di apprendimento cooperativo.
- Vivere l'esperienza didattica in un ambiente meno formale rispetto a quello vissuto durante le lezioni curricolari.

Gli **obiettivi specifici** sono:

- Favorire la maturazione delle soft skills (competenze trasversali) con particolare attenzione al pensiero critico, alle abilità di analisi, al problem solving, alla capacità progettuale, alle abilità interpersonali e comunicative.
- Promuovere una cittadinanza digitale attiva, sviluppando sia la consapevolezza delle opportunità offerte dalla Rete, che le competenze e le conoscenze necessarie per comportarsi correttamente e proteggersi adeguatamente durante l'utilizzo dei nuovi media.
- Sviluppare la capacità di lavorare in team, affinché ognuno aiuti l'altro nelle cose che sa fare meglio, superando il concetto del "voto" e della competizione a vantaggio del valore del risultato raggiunto in collaborazione con gli altri.
- Superare le barriere di genere avvicinando le ragazze alle discipline STEM.
- Favorire l'autonomia operativa.
- Accrescere le capacità decisionali, il senso di responsabilità e l'autostima.
- Sviluppare le competenze relative al pensiero computazionale, al coding, alle abilità costruttive, alla robotica e all'uso delle tecnologie digitali.
- Sviluppare le competenze di base per diventare produttori attivi, creativi e consapevoli di contenuti e prodotti digitali.
- Sviluppare la resilienza, l'ostinazione nel lavorare con problemi complessi e la capacità di suddividerli in sotto problemi poi riutilizzabili anche in altri contesti.
- Migliorare la comprensione e la consapevolezza dei propri diritti e responsabilità in Rete.

#### Obiettivi formativi e descrizione dei singoli moduli con tipologia di esperto e tutor

Riepilogo moduli			
Tipologia modulo	Titolo	Durata modulo (esperto/tutor)	Referente della valutazione
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale.	Intorno a noi: applicazioni robotiche creative sul tema dell'ambiente	30 ore	30 ore
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale.	Robo-pet: un robot per amico?	30 ore	
Competenze di cittadinanza digitale	Condividere i diritti	30 ore	

#### DETTAGLIO MODULI

TITOLO	DESCRIZIONE SINTETICA
<b>Intorno a noi: applicazioni robotiche creative sul tema dell'ambiente</b>	<p>Il progetto definisce percorsi di Robotica Educativa che partendo dall'osservazione dell'ambiente intorno a noi coinvolgeranno gli allievi in modo divertente e inclusivo. Le attività di laboratorio realizzate svilupperanno competenze curriculari (anche particolari se necessario) e permetteranno la scoperta di un uso smart e attivo delle nuove tecnologie, sviluppando così il pensiero computazionale e la creatività digitale. Il progetto sarà suddiviso in 3 fasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>inizio di un'avventura:</b> gli allievi saranno chiamati ad osservare e descrivere l'ambiente naturale tipico delle nostre zone e ad inventare una storia attraverso la tecnica dello storytelling</li> <li>• <b>eppur si muove:</b> gli allievi animeranno le storie create attraverso attività di coding unplugged per essere condotti gradualmente ai concetti della programmazione per lo sviluppo di competenze computazionali</li> <li>• <b>facendo s'impara:</b> attraverso l'uso dei robot didattici Blu-Bot, gli allievi daranno corpo alle storie create nella fase precedente applicando in modo divertente, concreto e stimolante i concetti della robotica educativa. Queste attività sono volte a: <ul style="list-style-type: none"> <li>• stimolare lo sviluppo delle competenze relative al pensiero computazionale, al coding, alle abilità costruttive, alla robotica e all'uso delle tecnologie digitali</li> <li>• promuovere la maturazione delle soft skills (competenze trasversali) con particolare attenzione al pensiero critico, alle abilità di analisi, al problem solving, alla capacità progettuale, al lavoro di gruppo e alle abilità interpersonali e comunicative</li> <li>• promuovere negli studenti il senso della partecipazione reale e digitale alla comunità di appartenenza e una coscienza attenta alle problematiche ambientali (fonti energetiche, inquinamento, comunicazione)</li> <li>• attuare strategie di peer-education e di cooperative-learning;</li> <li>• favorire l'apprendimento e la generalizzazione delle competenze</li> <li>• abbattere le differenze di genere e avvicinare le bambine alle scienze.</li> </ul> </li> </ul> <p>L'approccio pedagogico di riferimento alla base del progetto è quello del Costruzionismo per cui l'apprendimento efficiente si verifica a partire dall'uso di materiali manipolativi (gli artefatti cognitivi). La costruzione della conoscenza è il risultato naturale del mix di esperienza di creazione ideativa, sperimentazione, osservazione diretta degli effetti delle proprie azioni e condivisione, in un contesto altamente motivante.</p> <p>Si farà inoltre riferimento alle teorie psicologiche sulle intelligenze multiple poiché le attività dei laboratori</p>

	<p>tecnologici saranno intese, tra l'altro, come opportunità di autoscoperta delle abilità prevalenti di ciascun allievo, a partire dall'idea che in ogni persona si combinano intelligenze distinte (matematica, linguistica, visuo-spaziale, corporeo-cinestetica, interpersonale e intrapersonale).</p> <p>Inoltre le attività sono costruite sul Project-based Learning tramite cui si pone molta attenzione sulla ricerca (solitamente collaborativa) di soluzioni effettive e operative rispetto al problema posto in partenza. Infine viene stimolato il Cooperative learning basato sulla collaborazione degli studenti organizzati in piccoli gruppi con lo scopo di raggiungere obiettivi comuni e aiutarsi a vicenda.</p> <p>Le attività saranno progettate e realizzate in linea con l'approccio dell'Inclusive education: l'inclusione di studenti con disabilità, BES o variamente svantaggiate si realizza attraverso esperienze collaborative in cui gli studenti, mentre apprendono e sviluppano abilità, sono responsabilizzati a lavorare con e per i compagni svantaggiati. In merito alla valutazione, saranno utilizzati dei test in forma di gioco per verificare il livello di apprendimento degli studenti così da poter valutare l'efficacia degli interventi del progetto. Inoltre, si valuteranno in entrata, in corso e in uscita la qualità e la quantità delle relazioni allievo-allievo e allievo-docente dentro le classi e i team attraverso strumenti standardizzati (es. questionari, sociogramma), e approcci qualitativi (es. focus group, interviste). Infine, si valuterà in fase iniziale, intermedia e finale l'atteggiamento emotivo e cognitivo degli studenti verso l'istituzione scolastica attraverso strumenti quantitativi e qualitativi per rilevare eventuali modificazioni nelle rappresentazioni soggettive dell'istituzione scolastica. Infine, al termine delle attività sarà misurato negli studenti il gradimento verso le attività svolte con strumenti quantitativi creati ad hoc. Il monitoraggio scientifico delle attività consisterà nella valutazione delle implicazioni educative delle attività e delle tecnologie scelte e dei loro effetti sui livelli di apprendimento con l'utilizzo di strumenti validati. Inoltre, al termine del progetto sarà valutata l'opportunità di produrre articoli scientifici e divulgativi destinati a riviste di settore. Al termine del progetto la scuola organizzerà un evento pubblico al quale potranno partecipare i genitori dei ragazzi e la cittadinanza. L'evento potrà svolgersi nei locali della scuola o presso uno spazio dedicato. Attraverso dimostrazioni, foto, video e racconti, i partecipanti all'evento potranno scoprire il progetto realizzato e diffondere così le buone pratiche della scuola.</p>
1 ESPERTO	<p>Requisiti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• essere in possesso di competenze specialistiche qualificate e con comprovate esperienze sia in ambito professionale che formativo, privilegiando una valutazione che evidenzi l'esperienza operativa nel campo di riferimento</li> <li>• esperienze sulla conduzione di laboratori con bambini dai 6 agli 11 anni</li> <li>• conoscenza delle dinamiche di gruppo</li> <li>• possedere adeguate competenze tecnologiche funzionali alla gestione on-line della misura assegnata</li> </ul>
1 TUTOR	<p>Requisiti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• competenze specifiche documentate sul pensiero computazionale e robotica educativa</li> <li>• conoscenza delle dinamiche dei gruppi</li> <li>• capacità di lavorare in team</li> <li>• essere in grado di gestire gli archivi dei dati allievi</li> <li>• competenze informatiche di base</li> <li>• essere in grado di gestire i rapporti scuola famiglia per facilitare i processi comunicativi e le dinamiche relazionali.</li> </ul>

TITOLO	DESCRIZIONE SINTETICA
<b>Robo-pet: un robot per amico?</b>	<p>Il modulo è un'introduzione all'uso consapevole della tecnologia per prevenirne la dipendenza e, attraverso la robotica, per rispondere convenientemente alle sfide professionali future visto che buona parte degli alunni svolgerà da adulto un lavoro che non è stato ancora inventato. Lo studio ed il lavoro sui robot costituiscono, infatti, attività che:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• stimolano il pensiero creativo con la ricerca di soluzioni innovative a problemi pratici</li> <li>• favoriscono il pensiero critico e arricchiscono la capacità decisionale</li> <li>• rafforzano il pensiero logico e la capacità di correlazione (interdisciplinarietà)</li> <li>• accrescono il senso di responsabilità e di autostima</li> <li>• promuovono l'interesse verso le scienze delle ragazze (stimolando la loro sicurezza rispetto all'apprendimento scientifico contro i preconcetti culturali di genere).</li> </ul> <p>L'impronta costruttivista connotata al percorso proposto supporta la "costruzione" dell'apprendimento in modo attivo (learning by doing) per una formazione rispettosa delle capacità del singolo studente: faccio quindi imparo! L'aspetto laboratoriale delle attività e la suddivisione in gruppi degli studenti permettono, inoltre, una modalità cooperativa di lavoro (cooperative learning) che, oggi come oggi, risulta essere un'attitudine base per la risoluzione di compiti complessi in cui la condivisione delle diverse competenze e abilità è la chiave della soluzione. Il progetto utilizzerà i kit robotici LEGO Mindstorm che permettono di aggiungere una modalità "ludica" al progetto per il quale il gioco è sinonimo di creatività. Il percorso ha come obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• lo sviluppo della capacità di astrazione, progettazione, verifica e revisione</li> <li>• l'osservazione e l'interpretazione della realtà comprendendo le relazioni tra uomo e ambiente</li> <li>• il saper eseguire compiti autentici</li> <li>• la realizzazione di strategie di problem solving e cooperative Learning</li> <li>• lo sviluppo di strategie di verifica (testing e debugging) come fase essenziale per una buona riuscita di un progetto</li> <li>• l'acquisizione delle basi della programmazione, la conoscenza e l'utilizzo di un linguaggio di programmazione (coding)</li> <li>• la suddivisione dei ruoli all'interno del gruppo garantendo a ciascun membro uno spazio di valorizzazione delle proprie competenze</li> <li>• la discussione costruttiva tra pari sulla proposta migliore indipendentemente dai legami di amicizia</li> <li>• l'inclusione favorendo il rispetto di se stessi e degli altri</li> <li>• il rispetto e la tutela del valore dell'ambiente sociale e naturale</li> </ul> <p>L'autonomia e lo sviluppo del pensiero critico, l'unione di libertà e responsabilità rappresentano</p>

	<p>il fine del percorso, affinché i giovani siano persone autonome, libere e responsabili di compiere scelte rispettose degli altri, di sé stessi e del mondo circostante.</p> <p>L'idea di base del percorso è quella di creare dei robot che simuleranno il comportamento di alcuni animali (robo-pet): sarà dunque necessaria una osservazione del mondo esterno e una analisi delle caratteristiche peculiari dei soggetti da "imitare" - anche in diversi momenti della loro vita (es: gatto innamorato) – per formulare il problema e trovare la soluzione. I robo-pet saranno quindi costruiti in modo specializzato, "truccati" con elementi di creatività manuale e digitale per essere vero somiglianti e programmati affinché realizzino il comportamento desiderato.</p> <p>Il modulo sarà suddiviso in cinque fasi : • Esplorare: il primo momento necessario alla conoscenza reciproca, del percorso e delle sue finalità soprattutto rivolto ad esplicitare preconoscenze ed aspettative degli studenti (una didattica costruttivista sottintende che la mente dei ragazzi non è un foglio bianco) • Ingranaggi e meccanismi: il primo elemento costituente della robotica che fornisce un apporto indispensabile per tutti gli aspetti e problemi di tipo meccanico legati • Programmare un robot: il momento che fornisce le competenze e le conoscenze per il controllo dell'automa (coding) • Costruire un esperimento: il passo relativo alla comprensione del metodo scientifico necessario alla realizzare dell'esperimento proposto • Feedback: attività che raccoglie, condensa, utilizza tutte le conoscenze e competenze maturate, impegnandole nella realizzazione di un progetto il più possibile autonomo Parte centrale dell'ultimo modulo sarà dedicato alla roboetica fondamentale appuntamento per provare a dare delle risposte a una serie di interrogativi nuovi, urgenti e delicati relativi alle implicazioni morali della robotica sulla società del futuro. Il modulo prevede la discussione con gli alunni, l'approfondimento e l'organizzazione finale di un workshop aperto a tutto l'istituto e alla comunità territoriale. Questo ambizioso obiettivo intende valorizzare l'istituzione scolastica come comunità attiva, aperta al territorio e in grado di sviluppare e aumentare l'interazione con le famiglie, la comunità locale, il terzo settore e le imprese. Le richieste nei vari moduli saranno modulate secondo una difficoltà progressiva, cercando di far prendere dimestichezza con la macchina, con il linguaggio di programmazione e aumentando un passo alla volta le variabili in gioco. In merito alla valutazione, agli alunni saranno consegnate delle schede di valutazione, sia sul robot che sul lavoro in gruppo. Ogni scheda sarà compilata dal gruppo. Le schede saranno per i ragazzi uno strumento utile per controllare obiettivi e livello dei prodotti.</p> <p>La verifica degli obiettivi specifici del laboratorio sarà attuata attraverso: • l'osservazione sistematica dei ragazzi nel corso delle diverse sessioni di lavoro • l'analisi, la valutazione e l'autovalutazione dei prodotti (robo-pet) realizzati in piccoli gruppi. Inoltre è previsto, se richiesto, il tutoraggio per quegli studenti che volessero portare la robotica educativa come materia di esame</p>
1 ESPERTO	<p>Requisiti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• essere in possesso di competenze specialistiche qualificate e con comprovate esperienze sia in ambito professionale che formativo, privilegiando una valutazione che evidenzi l'esperienza operativa nel campo di riferimento</li> <li>• esperienze sulla conduzione di laboratori con ragazzi dagli 11 ai 14 anni</li> <li>• conoscenza delle dinamiche di gruppo</li> <li>• possedere adeguate competenze tecnologiche funzionali alla gestione on-line della misura assegnata</li> </ul>
1 TUTOR	<p>Requisiti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• competenze specifiche documentate sulla robotica educativa</li> <li>• conoscenza delle dinamiche dei gruppi</li> <li>• capacità di lavorare in team</li> <li>• essere in grado di gestire gli archivi dei dati allievi</li> <li>• competenze informatiche di base</li> <li>• essere in grado di gestire i rapporti scuola famiglia per facilitare i processi comunicativi e le dinamiche relazionali.</li> </ul>

TITOLO	DESCRIZIONE SINTETICA
<b>Condividere i diritti</b>	<p><b>Obiettivi didattico/formativi:</b> • Fornire a giovani cittadine e cittadini digitali le competenze per prevenire, attraverso strategie comportamentali consapevoli, situazioni di disagio online, ed evitare meccanismi di bullismo, forme di incitamento all'odio, strumentalizzazione delle informazioni, secondo i reali bisogni comunicativi dello studente. • Migliorare la comprensione e la consapevolezza dei propri diritti e responsabilità in Rete, anche a partire dalla Dichiarazione dei diritti in Internet. • Stimolare il pensiero critico, la creatività, l'iniziativa e la capacità di riconoscimento, espressione e gestione delle emozioni e di sviluppare le competenze chiave quali: digitale, imparare a imparare, progettare, collaborare e partecipare. • Promuovere un'idea di Rete come bene comune digitale, spazio reale di collaborazione e condivisione e la consapevolezza che al suo interno si negoziano inevitabilmente tutte le dinamiche umane. • Sviluppare competenze di base sull'uso di software di videoscrittura, editing video e audio... in modo che i ragazzi e le ragazze possano diventare produttori attivi e creativi di contenuti e materiali digitali che potranno essere condivisi all'interno della scuola anche in momenti di peer education</p> <p><b>Contenuti:</b> verranno presentati in relazione ai contesti reali in cui si muovono gli studenti ed alle principali situazioni comunicative che si trovano a dover gestire online: • Uso positivo e consapevole dei media e della Rete, per contrastare l'utilizzo di linguaggi violenti, la diffusione del cyberbullismo, le discriminazioni. • Ricerca e uso consapevole delle informazioni. • Valutazione delle risorse informative Identità, privacy, web reputation</p>

	<p>Consapevolezza delle norme sociali e giuridiche in termini di “Diritti della Rete”, Storytelling e digital storytelling come mezzi di comunicazione cruciale da un lato per aumentare la comprensione di altre culture e dall’altro contro l’ignoranza, l’esclusione e le ineguaglianze, propedeutici all’acquisizione dei linguaggi specifici delle materie curricolari.</p> <p><b>Principali metodologie:</b> L’approccio metodologico è quello dell’“impara-pensa-agisci” che, attraverso la stimolazione della creatività e del coraggio di sperimentare e riflettere in maniera critica su questioni complesse, incoraggia gli alunni a esplorare, sviluppare ed esprimere criticamente le proprie opinioni e i propri valori per fare scelte consapevoli e partecipare attivamente alla società. Contenuti sono ricavati dal lavoro su concetti di multimedialità, interattività, ipertestualità e attraverso la narrazione fra testo, immagini, audio, video. Le attività digitali vengono declinate in maniera olistica attraverso metodi di educazione non formale, quali attività dinamiche e ludiche in coppia ed in gruppo come rompiggiaccio, ricerche induttive ed elaborazione di testi scritti, audio e video legati a situazioni comunicative autentiche; attività di project work finalizzate alla realizzazione di prodotti attraverso la metodologia del cooperative learning e del learning by doing.</p> <p><b>Risultati attesi:</b> i beneficiari del modulo miglioreranno la comprensione, fruizione e l’uso consapevole dei media, soprattutto in riferimento alle dinamiche sociali e comportamentali. In particolare, attraverso l’identificazione, il riconoscimento e la simulazione delle dinamiche che portano ad esperienze negative, saranno in grado di mettere in atto strategie comportamentali per prevenire e gestire i rischi online come hate speech (odio online), bullismo, stalking, molestie, spam, furto dell’identità, phishing, clickjacking, etc.). Inoltre, il modulo sarà realizzato inserendosi all’interno di una progettualità educativo-formativa che tenga conto delle aspirazioni e la crescita degli studenti partecipanti e preveda una restituzione a tutta la scuola anche in momenti di peer education.</p> <p><b>Monitoraggio:</b> il controllo in itinere del progetto sarà effettuato attraverso soglia di presenza (che non deve scendere sotto una media del 60%); partecipazione attiva (progressiva) da parte di almeno il 75% del gruppo.</p> <p><b>Modalità di verifica e valutazione:</b> è prevista una valutazione generale delle competenze e delle abilità coinvolte prima e dopo lo svolgimento delle attività (test di valutazione in entrata e in uscita) ed un monitoraggio continuo della partecipazione attiva ed effettiva di studentesse e studenti. Verrà inoltre attribuito un ruolo importante all’autovalutazione da parte degli apprendenti sia dei propri percorsi individuali (attraverso schede di verifica “mi metto alla prova” create ad hoc), sia dell’esperienza formativa complessiva (attraverso questionari di valutazione del corso da somministrare a fine modulo).</p>
1 ESPERTO	<p>Requisiti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• essere in possesso di competenze specialistiche qualificate e con comprovate esperienze sia in ambito professionale che formativo, privilegiando una valutazione che evidenzi l’esperienza operativa nel campo di riferimento</li> <li>• esperienze sulla conduzione di laboratori con ragazzi dagli 11 ai 14 anni</li> <li>• conoscenza delle dinamiche di gruppo</li> <li>• possedere adeguate competenze tecnologiche funzionali alla gestione on-line della misura assegnata</li> </ul>
1 TUTOR	<p>Requisiti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• conoscenza delle dinamiche dei gruppi</li> <li>• capacità di lavorare in team</li> <li>• essere in grado di gestire gli archivi dei dati allievi</li> <li>• competenze informatiche di base</li> <li>• essere in grado di gestire i rapporti scuola famiglia per facilitare i processi comunicativi e le dinamiche relazionali.</li> </ul>

Si richiede inoltre la figura di un **REFERENTE DELLA VALUTAZIONE**, con i seguenti requisiti da individuarsi all’interno dell’Istituzione scolastica.

1 REFERENTE VALUTAZIONE	<p>Requisiti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• esperienza di docenza nella scuola primaria o secondaria di 1° grado</li> <li>• esperienze nella valutazione degli alunni anche con BES</li> <li>• esperienze nel monitoraggio e valutazione di attività progettuali</li> <li>• esperienze di analisi e valutazione risultati INVALSI</li> <li>• competenze informatiche di base</li> </ul>
-------------------------	--

## 2. CONDIZIONI DI AMMISSIBILITÀ

Possono presentare domanda di disponibilità al conferimento di incarichi coloro che:

- possiedono i titoli di accesso previsti dal seguente avviso;
- presentano domanda nei tempi e nei modi previsti dal presente bando;
- possiedono adeguate competenze tecnologiche funzionali alla gestione on-line della misura assegnata (condizione assolutamente necessaria);
- possiedono il titolo di studio eventualmente richiesto dalla specifica misura

MODULO	TITOLO DI ACCESSO ESPERTO	TITOLO DI ACCESSO TUTOR	TITOLO DI ACCESSO REFERENTE VALUTAZIONE
Intorno a noi: applicazioni robotiche creative sul tema dell'ambiente	DIPLOMA / LAUREA IN SCIENZE DELLA FORMAZIONE PRIMARIA	DIPOMA O LAUREA	DIPOMA O LAUREA
Robo-pet: un robot per amico?	LAUREA IN DISCIPLINE SCIENTIFICHE/TECNOLOGICHE/INFORMATICHE	DIPOMA O LAUREA	
Condividere i diritti	LAUREA IN DISCIPLINE SOCIALIUMANISTICHE/GIURIDICHE	DIPOMA O LAUREA	

### 3. MODALITÀ DI PRESENTAZIONE DELLE DOMANDE

Gli aspiranti dovranno inviare, via mail o con consegna a mano in segreteria, la relativa domanda con gli allegati tutti firmati, pena l'inammissibilità, entro e non oltre le **ore 13.00 del 10 aprile 2019**. La domanda andrà indirizzata ad uno dei seguenti recapiti mail:

[msic815001@istruzione.it](mailto:msic815001@istruzione.it)    [msic815001@pec.istruzione.it](mailto:msic815001@pec.istruzione.it)

L'amministrazione scolastica non risponde dei disguidi di natura informatica attinenti la ricezione delle domande.

#### 3.1 Documentazione da presentare:

Per ESPERTI, TUTOR, REFERENTE VALUTAZIONE La candidatura sarà ammissibile solo se perverranno in tempo utile i seguenti documenti completi in ogni parte:

1. Selezione del personale esperto
<ol style="list-style-type: none"> <li>Domanda di ammissione (<b>Modelli allegati obbligatori</b>)</li> <li>Curriculum vitae modello europeo, nel quale dovranno essere indicate le proprie generalità, l'indirizzo ed il luogo di residenza, i titoli di studio di cui si è in possesso con il relativo punteggio conseguito, la data di conseguimento degli stessi, il recapito telefonico, l'indirizzo di posta elettronica, tutti i titoli di cui si richiede la valutazione, pertinenti ai criteri fissati nel presente Avviso in relazione a ciascun modulo opportunamente evidenziati per una corretta valutazione</li> <li>Scheda sintetica di autovalutazione debitamente compilata e sottoscritta (come da <b>allegato</b>)</li> <li>Fotocopia di un documento di identità in corso di validità.</li> </ol>

### 4. CRITERI DI SELEZIONE. ESPERTI, TUTOR, REFERENTE VALUTAZIONE

Il reclutamento di **ESPERTI, TUTOR E REFERENTE DELLA VALUTAZIONE** in possesso delle condizioni di ammissibilità avverrà attribuendo i punteggi ai titoli dichiarati secondo i seguenti criteri:

Titoli culturali	PUNTEGGIO
<b>Laurea Magistrale Nuovo Ordinamento o Vecchio Ordinamento coerente con area di intervento</b> Votazione fino a 80/110 (punti 7); da 81/110 a 90/110 (punti 8); da 91/110 a 100/110 (punti 9); da 101/110 a 109/110 (punti 10); 110/110 (punti 11); 110/110 e lode (punti 12)	
<b>Laurea Triennale coerente con area di intervento</b> Votazione fino a 70/110 (punti 3); da 71/110 a 80/110 (punti 3,5); da 81/110 a 90/110 (punti 4); da 91/110 a 100/110 (punti 4,5); da 101/110 109/110 (punti 5); 110/110 (punti 5,5); 110/110 e lode (punti 6)	
<b>Certificazioni Informatiche</b> Punti 1 per certificazione (max 4 punti)	
<b>Diploma di maturità</b> (valutato solo se non in possesso di laurea e conseguito entro il 2001) Votazione fino a 70/100 (punti 0,5); da 71/100 a 80/100 (punti 1); da 81/100 a 90/100 (punti 1,5); da 91/100 a 100/100 (punti 2) <i>Per i diplomi conseguiti in 60mi il punteggio va rapportato in 100mi</i>	
<b>Specializzazione nel sostegno</b> scuola primaria e/o secondaria (punti 3)	
<b>Diploma di perfezionamento specifico post laurea</b> (1500 ore 60 CFU annuali) con esame finale nel profilo richiesto (punti 2 per annualità) coerente con area di intervento	

<b>Diploma di Specializzazione specifico post laurea</b> (1500 ore 60 CFU annuali) con esame finale nel profilo richiesto (punti 2 per annualità) coerente con area di intervento	
<b>Master universitario specifico post laurea</b> (1500 ore 60 CFU annuali) con esame finale (punti 2 per annualità) coerente con area di intervento	
<b>Altro titolo coerente con area di intervento</b> (punti 1 per annualità)	
<b>Titoli Professionali</b>	
<b>Partecipazione a corsi di Aggiornamento / formazione specifica</b> in relazione alla domanda presentata (minimo 20 ore per corso) (punti 0,50 cd fino ad un massimo di punti 6)	
<b>Esperienze lavorative specifiche</b>	
Per ogni <b>esperienza specifica</b> svolta in relazione alla domanda presentata (punti 2 per ogni esperienza fino ad un massimo di punti 12)	
<b>Progetto di dettaglio</b>	
La qualità del progetto verrà giudicata considerando gli obiettivi, le attività previste, la metodologia, la verifica dei risultati, la rispondenza alle esigenze dell'Istituto (max 10 punti).	

#### 5. Motivi di inammissibilità ed esclusione:

- domanda pervenuta in ritardo rispetto ai tempi indicati nel presente Avviso;
- mancanza del titolo di accesso richiesto per l'ambito di competenza indicato;
- assenza della domanda e della dichiarazione dei titoli compilate sugli Allegati al presente Avviso o di altra documentazione richiesta;
- altri motivi rinvenibili nell'Avviso;
- mancanza di firma sulla domanda, sul curriculum, sull'allegato di dichiarazione del punteggio.

#### 6. Modalità di attribuzione degli incarichi

Ogni istanza in qualità di **esperto** può concorrere per uno o più percorsi, barrando nell'istanza di partecipazione la relativa voce del modulo a cui si richiede di partecipare. Ogni istanza in qualità di **tutor** può concorrere per uno o più percorsi, barrando nell'istanza di partecipazione la relativa voce per ognuno dei moduli a cui si richiede di partecipare. Si può presentare la candidatura per più moduli ma saranno attribuiti non più di due incarichi. In seguito al presente avviso le domande pervenute e riconosciute formalmente ammissibili saranno valutate da un'apposita Commissione nominata dal Dirigente Scolastico, in base ai titoli dichiarati, alle capacità tecniche e professionali degli aspiranti e alla disponibilità degli stessi a svolgere i relativi incarichi. L'Istituzione provvederà a stilare la graduatoria provvisoria degli aspiranti consultabile in sede e pubblicato sull'albo pretorio. Trascorsi gg. 15 senza reclami scritti si procederà al conferimento degli incarichi mediante contratto o lettera di incarico. I reclami possono concernere solo ed esclusivamente eventuali errate attribuzioni di punteggio da parte della Commissione di selezione ai titoli dichiarati nella domanda. Non sono ammessi reclami per l'inserimento di nuovi titoli valutabili o per la specificazione di titoli dichiarati cumulativamente e casi simili. L'Istituzione scolastica provvederà a contattare direttamente gli aspiranti. Il termine di preavviso per l'inizio delle prestazioni sarà almeno di 5 giorni. L'inserimento nella graduatoria non comporta alcun diritto da parte dell'aspirante se non il conferimento dell'incarico in relazione alla propria posizione nella stessa.

#### 7. Condizioni contrattuali e finanziarie

L'attribuzione degli incarichi avverrà tramite lettere di incarico per il personale interno. La durata degli incarichi sarà determinata in funzione delle esigenze operative dell'Amministrazione beneficiaria e comunque dovrà concludersi entro il 30/09/2019 per i moduli 1 e 2, entro il 30/04/2020 per il modulo n. 3. La determinazione del calendario, della scansione oraria e di ogni altro aspetto organizzativo rimane, per ragioni di armonizzazione dell'offerta formativa extrascolastica, nella sola disponibilità dell'Istituto Taliercio. Qualora il candidato in posizione utile in graduatoria non dovesse dare la propria disponibilità ad accettare il calendario proposto, si attribuirà l'incarico al candidato immediatamente successivo in graduatoria. L'Istituto Taliercio prevede per il presente avviso l'adozione della clausola risolutiva espressa secondo cui lo stesso può recedere dal presente Avviso in tutto o in parte con il mutare dell'interesse pubblico che ne ha determinato la pubblicazione. Inoltre l'Istituto Taliercio si riserva di poter rescindere i contratti posti in essere qualora la qualità dei servizi prestati non risponda a giudizio insindacabile del Gruppo operativo di Progetto agli standard richiesti nel presente Avviso. La remunerazione, comprensiva di tutti gli oneri riflessi e di tutte le trattenute di legge, sarà determinata a seconda delle attività da svolgere. Il suo importo non supererà, in ogni caso, le soglie considerate ammissibili



dalla normativa vigente (circolare n. 2/2009 del Ministero del Lavoro per i livelli professionali; la Nota dell'ADG 38115.18-12-2017 "Chiarimenti e approfondimenti per l'attuazione dei progetti a valere sul FSE"):

**Esperto:** retribuzione oraria Docente esperto € **70,00 lordi omnicomprensivi** di tutti gli oneri per ciascuna ora effettivamente prestata.

**Tutor:** retribuzione oraria Docente tutor € **30,00 lordi omnicomprensivi** di tutti gli oneri per ciascuna ora effettivamente prestata.

**Referente per la valutazione,** Docente interno € **23,22 lordi omnicomprensivi** di tutti gli oneri per ciascuna ora effettivamente prestata.

Tutti i compensi s'intendono comprensivi dei seguenti oneri: se corrisposti sotto forma di redditi di lavoro dipendente o assimilato si intendono erogati al lordo stato. La retribuzione concordata sarà dovuta soltanto se il progetto o il singolo modulo di pertinenza verrà effettivamente svolto ed ogni operatore riceverà una retribuzione proporzionale alle ore effettivamente prestate. A tal fine l'Istituzione scolastica si riserva la facoltà di ridurre o sopprimere moduli formativi sia per motivi di forza maggiore che per scarsa affluenza o richiesta da parte dei destinatari senza che ciò legittimi alcuna richiesta da parte degli incaricati volta ad ottenere indennizzi o remunerazione alcuna per ore non prestate.

Le retribuzioni spettanti, opportunamente contrattualizzate, saranno liquidate e versate solo a seguito dell'avvenuta erogazione dei fondi necessari da parte dell'A.d.G. senza che l'Istituzione scolastica sia obbligata ad alcun anticipo di cassa.

### **8. Compiti specifici richiesti**

Resta a carico dei docenti/esperti e dei tutor incaricati la puntuale registrazione delle attività svolte sul sistema informatico reso obbligatorio dall'Autorità di gestione per il monitoraggio ed il controllo a distanza ed in tempo reale dell'andamento di ciascun intervento formativo.

**Gli esperti e i tutor** si impegnano, pena la revoca dell'incarico o rescissione del contratto:

- a programmare l'intervento formativo in modo dettagliato e in sinergia con i consigli di classe, raccordandolo con il curriculum scolastico degli studenti e perseguendo gli obiettivi didattici formativi declinati nel progetto finanziato dall'AdG;
- A sottoporre agli alunni prove di verifica in forma scritta (iniziali, in itinere e finali), da caricare in versione informatica su piattaforma GPU.
- a produrre il materiale didattico necessario al miglior svolgimento della misura pubblicandone una versione elettronica sul Sistema Informativo; in alternativa produrranno abstract da inserire negli appositi campi dello stesso Sistema Informativo;
- ad utilizzare e documentare le metodologie didattiche previste dal progetto finanziato;
- a monitorare la frequenza intervenendo tempestivamente o in via diretta o per il tramite dei consigli di classe nei casi di 2 assenze consecutive o di assenze plurime.

Gli **esperti, i tutor e il referente della valutazione** si impegnano al rispetto delle norme sulla privacy relativamente a fatti, informazioni e dati sensibili di cui dovessero venire a conoscenza nel corso del loro incarico. Durante lo svolgimento del proprio incarico sono tenuti a rispettare le regole che ordinariamente valgono per il personale interno operante nella Scuola.

### **9. Tutela della Privacy**

I dati dei quali l'Istituto entrerà in possesso a seguito del presente avviso pubblico saranno trattati nel rispetto del Regolamento UE 679/2016, del D. lgs. 196/2003, come modificato dal D.lgs. 101/2018.

### **10. Responsabile del procedimento**

Il responsabile del procedimento è il Dirigente Scolastico.

### **11. Pubblicizzazione dell'Avviso**

Il presente Avviso viene pubblicizzato come segue:

- affissione all'albo pretorio dell'I.C. "Taliercio" di Marina di Carrara;
- pubblicazione sul Sito <http://www.comprensivotaliercio.gov.it>.

Il Dirigente Scolastico  
Prof.ssa Anna Maria Florio  
*Firmato digitalmente*

### **Allegati:**

**Allegati A1** Domanda

**Allegati A2** Dichiarazione titoli