



UNIONE EUROPEA

FONDI STRUTTURALI EUROPEI **pon** 2014-2020

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)



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



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Repubblica Italiana - Regione Siciliana
SECONDO CIRCOLO DIDATTICO
"GIOVANNI XXIII" di PATERNÒ (CT)
CTEE06800N



10.2.2A-FSEPON-SI-2018-1197

"Il futuro in classe"

ASSE I - Istruzione – Avviso AOODGEFID\Prot. n. 1953 del 21/02/2017. Competenze di base. Obiettivo specifico – 10.2 *"Miglioramento delle competenze chiave degli allievi, anche mediante il supporto dello sviluppo delle capacità di docenti, formatori e staff."* – Azione 10.2.2 – *"Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base (lingua italiana, lingue straniere, matematica, scienze, nuove tecnologie e nuovi linguaggi, ecc.)"* – Sotto Azione 10.2.2A

Avviso pubblico nota MIUR : prot. n. AOODGEFID/2669 del 03/03/2017

Autorizzazione progetto nota MIUR: prot. n. AOODGEFID/27759 del 24/10/2018 e prot. n. AOODGEFID/28252 del 30/10/2018

Codice CUP: H67I18000860007

DIREZIONE DIDATTICA STATALE II CIRCOLO - "GIOVANNI XXIII"-PATERNÒ
Prot. 0000133 del 11/01/2019
A-22-b (Uscita)

Al personale scolastico
Al sito
Agli Atti

Oggetto: Avviso Pubblico AOODGEFID/Prot n. 2669 del 03/03/2017 - competenze di base in chiave innovativa, a supporto dell'offerta formativa. Competenze Digitali - **Avviso interno per la selezione del referente alla valutazione, del facilitatore degli interventi e per l'individuazione personale ATA.**

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

VISTA la legge 7 agosto 1990, n. 241 "Nuove norme in materia di procedimento amministrativo e di diritto di accesso ai documenti amministrativi" e ss.mm.ii;

VISTO il DPR 8 marzo 1999, n. 275, concernente il Regolamento recante norme in materia di autonomia delle Istituzioni Scolastiche, ai sensi della legge 15 marzo 1997, n. 59;

VISTA la legge 15 marzo 1997, n. 59, concernente "Delega al Governo per il conferimento di funzioni e compiti alle Regioni ed Enti locali, per la riforma della Pubblica Amministrazione e per la semplificazione amministrativa";



VISTO il Decreto Legislativo 30 marzo 2001, n. 165 recante “Norme generali sull’ordinamento del lavoro alle dipendenze delle Amministrazioni Pubbliche” e ss.mm.ii. ;

VISTO il Decreto Interministeriale 28 agosto 2018, n. 129, “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. (G.U. 16.11.2018, n. 267)”;

VISTO il d.lgs. 18 aprile 2016, n. 50 “Codice dei contratti pubblici di lavori, servizi e forniture”;

VISTI i seguenti Regolamenti U.E. :

- Regolamento (UE) n. 1301/2013 del Parlamento Europeo e del Consiglio del 17 dicembre 2013 relativo al Fondo Europeo di Sviluppo Regionale;
- Regolamento (UE) n. 1303/2013 del Parlamento Europeo e del Consiglio del 17 dicembre 2013 recante disposizioni comuni sul Fondo Europeo di Sviluppo Regionale, sul Fondo Sociale Europeo, sul Fondo di Coesione, e disposizioni generali sul Fondo Europeo di Sviluppo Regionale, sul Fondo Sociale Europeo, sul Fondo di Coesione;
- Regolamento (UE) n. 1304/2013 del Parlamento Europeo e del Consiglio del 17 dicembre 2013 relativo al Fondo Sociale Europeo;

VISTO l’Avviso pubblico per la presentazione di progetti per il potenziamento delle competenze di base in chiave innovativa, a supporto dell’offerta formativa - AOODGEFID/Prot. n. 2669 del 03/03/2017 del MIUR - ASSE I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE). Obiettivo Specifico 10.2 – Miglioramento delle competenze chiave degli allievi anche mediante il supporto dello sviluppo delle capacità di docenti, formatori e staff. Azione 10.2.2 Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base (lingua italiana, lingue straniere, matematica, scienze, nuove tecnologie e nuovi linguaggi, ecc.) – Creatività Digitale;

VISTO il progetto presentato da questa istituzione scolastica, collocato utilmente nella graduatoria approvata con provvedimento del Dirigente dell’Autorità di Gestione prot. 27759 del 24 ottobre 2018;

VISTA la nota di autorizzazione dei progetti di cui all’avviso in oggetto, prot. n. AOODGEFID/28252 del 30/10/2018 del MIUR, Dipartimento per la Programmazione e la gestione delle risorse umane, finanziarie e strumentali, Direzione Generale per interventi in materia di edilizia scolastica, per la gestione dei fondi strutturali per l’istruzione e l’innovazione digitale – Uff. IV- che autorizza l’avvio delle seguenti attività:

Codice identificativo 10.2.2A-FSEPON-SI-2018-1197 “Il futuro in classe”			
Tipologia modulo	Titolo modulo	Importo autorizzato	Totale progetto autorizzato
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Imparo giocando ‘UNO’	€ 5.682,00	
Sviluppo del pensiero computazionale e della	Imparo giocando ‘DUE’	€ 5.682,00	



UNIONE EUROPEA

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

MIUR

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

creatività digitale			
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	In Circuito 'UNO'	€ 5.682,00	
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	In Circuito 'DUE'	€ 5.682,00	€ 22.728,00

VISTO il manuale operativo avviso (MOA) prot. AOODGEFID/11751 del 12/10/2016;

VISTA la circolare MIUR 0034815 del 02/08/2017 avente per oggetto *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. Chiarimenti;*

VISTA la circolare MIUR Prot. n. 37407 del 21/11/2017 avente per oggetto *Fondi Strutturali Europei - Programma Operativo Nazionale "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014 - 2020 (FSE-FESR) n. 2014 IT 05 M2O P001. Pubblicazione del Manuale per la documentazione delle selezioni del personale per la formazione;*

VISTE le "Linee Guida per l'affidamento dei contratti pubblici di servizi e forniture di importo inferiore alla soglia comunitaria" prot. n. 1588 del 13 gennaio 2016 e il successivo aggiornamento prot. n. 31732 del 25 luglio 2017;

VISTE le delibere n. 8, 9, 10 e 11 del verbale n. 5 del Collegio dei Docenti del 21/12/2018 relative ai profili professionali da individuare per le attività formative;

VISTA la delibera del Consiglio di Istituto n. 10 del 21/12/2018 in merito all'assunzione in bilancio e variazione in bilancio EF 2018;

VISTO il Manuale per la Documentazione delle Selezioni del personale per la formazione (MOD – Manuale Operativo Documentazione) rilasciato dalla Autorità di Gestione PON in data 22/11/2017;

VISTO tutto quanto indicato in premessa;

INDICE

La selezione per l'individuazione delle seguenti figure:

- **n. 1 facilitatore degli interventi**
- **n. 1 referente per la valutazione**
- **n. 4 assistenti amministrativi**
- **n. 8 collaboratori scolastici**

Il progetto denominato "Il futuro in classe" intende innalzare i livelli delle competenze di base in chiave innovativa, a supporto dell'offerta formativa.



UNIONE EUROPEA

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

Il progetto prevede la realizzazione di quattro moduli per la realizzazione delle seguenti attività formative:

Modulo 1	Imparo giocando UNO
Tipologia	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Destinatari	20 alunni/e della Scuola Primaria
Numero di ore	30
Descrizione	<p>Per ogni azione presente nel modulo gli itinerari didattici seguiranno una logica comune che è quella della crescita progressiva delle abilità e delle competenze con un significativo tasso cognitivo nel passaggio di classe in classe. Gli allievi più piccoli attraverso attività di coding, anche unplugged, inventeranno e quindi realizzeranno labirinti, percorsi sempre più complessi da far realizzare a piccoli robot, mentre quelli più grandi realizzeranno un semplice robot protagonista di una storia da loro inventata.</p> <p>OBIETTIVI DIDATTICI/FORMATIVI Alunni 6/7 anni Saper leggere e comprendere semplici testi classificare, rappresentare alcune forme geometriche piane e solide fondamentali; avvicinarsi con il gioco al mondo della robotica; sviluppare la logica; programmare percorsi, liberi o obbligati; lateralizzazione – astrazione; algoritmi lineari azione- reazione; Individuare, con il ragionamento, errori e correggerli; capacità di collaborazione e di lavoro in gruppo.</p> <p>METODOLOGIA Il lavoro di gruppo dovrà costituire l'asse portante per la progettazione e lo sviluppo di ogni itinerario didattico. Ogni gruppo, potrà infatti strutturare un proprio progetto lavorando alla costruzione dei percorsi e alla programmazione dei robot. Tuttavia al momento di iniziare un progetto sarà necessario che gli studenti differenzino e qualifichino i ruoli: il responsabile del gruppo avrà il compito di sovrintendere le attività dei componenti e assicurarsi che il progetto proceda; il responsabile della comunicazione avrà il compito di scrivere il diario di lavoro del gruppo; il responsabile dei materiali dovrà predisporre tutti gli elementi di costruzione e riordinare il materiale alla fine di ogni attività.</p> <p>RISULTATI ATTESI Acquisire metodi per la risoluzione dei problemi e il gusto di realizzare i propri progetti, frutto della fantasia e della razionalità; stimolare la capacità di analisi, la capacità organizzativa e la capacità di comunicare, utilizzando l'operatività; acquisire la capacità di assumere ruoli costruttivi e collaborativi all'interno del gruppo;</p> <p>VERIFICA E VALUTAZIONE Si osserverà l'alunno e si registrerà Attraverso spazi di riflessione sui successi e sulle difficoltà. Attraverso percorsi di auto-valutazione e valutazione nelle attività quotidiane. Attraverso prove di verifica a scelta multipla e aperta</p>
Modulo 2	Imparo giocando DUE
Tipologia	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Destinatari	20 alunni/e della Scuola Primaria
Numero di ore	30
Descrizione	Per ogni azione presente nel modulo gli itinerari didattici seguiranno una logica comune che è quella



UNIONE EUROPEA

FONDI STRUTTURALI EUROPEI **pon** 2014-2020



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

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

	<p>della crescita progressiva delle abilità e delle competenze con un significativo tasso cognitivo nel passaggio di classe in classe. Gli allievi più piccoli attraverso attività di coding, anche unplugged, inventeranno e quindi realizzeranno labirinti, percorsi sempre più complessi da far realizzare a piccoli robot, mentre quelli più grandi realizzeranno un semplice robot protagonista di una storia da loro inventata.</p> <p>OBIETTIVI DIDATTICI/FORMATIVI Alunni 8/9 anni Utilizzare sensori e attuatori per programmare input e output utilizzare istruzioni e ripetizioni condizionali; sviluppare la logica; programmare percorsi, liberi o obbligati; utilizzare variabili algoritmi lineari azione- reazione; Individuare, con il ragionamento, errori e correggerli; capacità di collaborazione e di lavoro in gruppo.</p> <p>METODOLOGIA Il lavoro di gruppo dovrà costituire l'asse portante per la progettazione e lo sviluppo di ogni itinerario didattico. Ogni gruppo inventerà una storia e costruirà un semplice robot che attraverso sensori, suoni luci rappresenterà uno dei personaggi. Tuttavia al momento di iniziare un progetto sarà necessario che gli studenti differenzino e qualificano i ruoli: il responsabile del gruppo avrà il compito di sovrintendere le attività dei componenti e assicurarsi che il progetto proceda; il responsabile della comunicazione avrà il compito di scrivere il diario di lavoro del gruppo; il responsabile dei materiali dovrà predisporre tutti gli elementi di costruzione e riordinare il materiale alla fine di ogni attività.</p> <p>RISULTATI ATTESI Acquisire metodi per la risoluzione dei problemi e il gusto di realizzare i propri progetti, frutto della fantasia e della razionalità; stimolare la capacità di analisi, la capacità organizzativa e la capacità di comunicare, utilizzando l'operatività; acquisire la capacità di assumere ruoli costruttivi e collaborativi all'interno del gruppo;</p> <p>VERIFICA E VALUTAZIONE Si osserverà l'alunno e si registrerà Attraverso spazi di riflessione sui successi e sulle difficoltà. Attraverso percorsi di auto-valutazione e valutazione nelle attività quotidiane. Attraverso prove di verifica a scelta multipla e aperta</p>
Modulo 3	In circuito UNO
Tipologia	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Destinatari	20 alunni/e della Scuola Primaria
Numero di ore	30
Descrizione	<p>Per ogni azione presente nel modulo, gli itinerari didattici seguiranno una logica comune che è quella della crescita progressiva delle abilità e delle competenze con un significativo tasso cognitivo nel passaggio di classe in classe. Si realizzeranno circuiti (vedi gioco Sapientino), si costruiranno dei pannelli interattivi, usando la vernice conduttiva che permetterà di collegarli fra di loro e anche attraverso attività di tinkering cioè l'utilizzo di materiali di recupero, altrimenti destinati ai rifiuti. Le attività saranno più semplici nel modulo degli alunni di 7/8 anni e più complesse nel modulo degli alunni di 6/7 anni.</p> <p>OBIETTIVI DIDATTICI/FORMATIVI Saper leggere e comprendere semplici testi intrecciare le competenze, gli obiettivi della tecnologia e quelli delle scienze in un rapporto di scambio reciproco (Meccanica, Informatica, Matematica, Fisica); utilizzando l'operatività, stimolare la capacità di analisi, la capacità organizzativa e la capacità di comunicare; - comprendere il funzionamento, saper riprodurre e saper utilizzare in contesti concreti e significativi</p>



UNIONE EUROPEA

FONDI STRUTTURALI EUROPEI **pon** 2014-2020



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

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

	<p>alcuni strumenti di misurazione</p> <ul style="list-style-type: none"> - conoscere la differenza tra misurare e monitorare - utilizzare le nuove tecnologie per ricevere/comunicare informazioni anche in modo interattivo e per progettare e realizzare prototipi funzionali - collaborare per realizzare progetti comuni <p>-sviluppare un atteggiamento attivo e consapevole nell'utilizzo delle nuove tecnologie</p> <p>- sviluppare il pensiero progettuale inteso come proficua interazione di: pensiero logico, capacità di problem posing e problem solving, pensiero creativo ed efficace</p> <p>METODOLOGIA</p> <p>Il lavoro di gruppo dovrà costituire l'asse portante per la progettazione e lo sviluppo di ogni itinerario didattico. Ogni gruppo, potrà infatti strutturare un proprio progetto lavorando alla costruzione dei circuiti e dei pannelli interattivi. Tuttavia, al momento di iniziare un progetto sarà necessario che gli studenti differenzino e qualifichino i ruoli: il responsabile del gruppo avrà il compito di sovrintendere le attività dei componenti e assicurarsi che il progetto proceda; il responsabile della comunicazione avrà il compito di scrivere il diario di lavoro del gruppo; il responsabile dei materiali dovrà predisporre tutti gli elementi di costruzione e riordinare il materiale alla fine di ogni attività.</p> <p>RISULTATI ATTESI</p> <p>Acquisire metodi per la risoluzione dei problemi e il gusto di realizzare i propri progetti, frutto della fantasia e della razionalità;</p> <p>stimolare la capacità di analisi, la capacità organizzativa e la capacità di comunicare, utilizzando l'operatività;</p> <p>acquisire la capacità di assumere ruoli costruttivi e collaborativi all'interno del gruppo;</p> <p>VERIFICA E VALUTAZIONE</p> <p>Si osserverà l'alunno e si registrerà:</p> <p>Attraverso spazi di riflessione sui successi e sulle difficoltà.</p> <p>Attraverso percorsi di auto-valutazione e valutazione nelle attività quotidiane.</p> <p>Attraverso prove di verifica a scelta multipla e aperta</p>
Modulo 4	In circuito DUE
Tipologia	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Destinatari	20 alunni/e della Scuola Primaria
Numero di ore	30
Descrizione	<p>Per ogni azione presente nel modulo, gli itinerari didattici seguiranno una logica comune che è quella della crescita progressiva delle abilità e delle competenze con un significativo tasso cognitivo nel passaggio di classe in classe. Si realizzeranno circuiti (vedi gioco Sapientino), si costruiranno dei pannelli interattivi, usando la vernice conduttiva che permetterà di collegarli fra di loro e anche attraverso attività di tinkering cioè l'utilizzo di materiali di recupero, altrimenti destinati ai rifiuti. Le attività saranno più semplici nel modulo degli alunni di 7/8 anni e più complesse nel modulo degli alunni di 8/9 anni.</p> <p>OBIETTIVI DIDATTICI/FORMATIVI</p> <p>Saper leggere e comprendere semplici testi</p> <p>intrecciare le competenze, gli obiettivi della tecnologia e quelli delle scienze in un rapporto di scambio reciproco (Meccanica, Informatica, Matematica, Fisica);</p> <p>utilizzando l'operatività, stimolare la capacità di analisi, la capacità organizzativa e la capacità di comunicare;</p> <ul style="list-style-type: none"> - comprendere il funzionamento, saper riprodurre e saper utilizzare in contesti concreti e significativi alcuni strumenti di misurazione - conoscere la differenza tra misurare e monitorare - utilizzare le nuove tecnologie per ricevere/comunicare informazioni anche in modo interattivo e per progettare e realizzare prototipi funzionali - collaborare per realizzare progetti comuni <p>-sviluppare un atteggiamento attivo e consapevole nell'utilizzo delle nuove tecnologie</p> <p>- sviluppare il pensiero progettuale inteso come proficua interazione di: pensiero logico, capacità di</p>



UNIONE EUROPEA

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

problem posing e problem solving, pensiero creativo ed efficace

METODOLOGIA

Il lavoro di gruppo dovrà costituire l'asse portante per la progettazione e lo sviluppo di ogni itinerario didattico. Ogni gruppo, potrà infatti strutturare un proprio progetto lavorando alla costruzione dei circuiti e dei pannelli interattivi. Tuttavia, al momento di iniziare un progetto sarà necessario che gli studenti differenzino e qualificano i ruoli: il responsabile del gruppo avrà il compito di sovrintendere le attività dei componenti e assicurarsi che il progetto proceda; il responsabile della comunicazione avrà il compito di scrivere il diario di lavoro del gruppo; il responsabile dei materiali dovrà predisporre tutti gli elementi di costruzione e riordinare il materiale alla fine di ogni attività.

RISULTATI ATTESI

Acquisire metodi per la risoluzione dei problemi e il gusto di realizzare i propri progetti, frutto della fantasia e della razionalità;

stimolare la capacità di analisi, la capacità organizzativa e la capacità di comunicare, utilizzando l'operatività;

acquisire la capacità di assumere ruoli costruttivi e collaborativi all'interno del gruppo;

VERIFICA E VALUTAZIONE

Si osserverà l'alunno e si registrerà:

Attraverso spazi di riflessione sui successi e sulle difficoltà.

Attraverso percorsi di auto-valutazione e valutazione nelle attività quotidiane.

Attraverso prove di verifica a scelta multipla e aperta.

CONDIZIONI DI AMMISSIBILITÀ

Possono presentare domanda di disponibilità al conferimento incarico coloro che:

- possiedano i titoli di accesso previsti dal presente avviso;
- presentino domanda nei tempi e nei modi previsti dal presente avviso;
- possiedano il titolo di studio richiesto dalla specifica misura.

PROFILO PROFESSIONALE E TITOLI RICHIESTI

REFERENTE PER LA VALUTAZIONE

Il **Referente per la Valutazione** ha la funzione di coordinare le attività valutative riguardanti l'intero Piano integrato, con il compito di verificare, sia in itinere che ex-post, l'andamento e gli esiti degli interventi, interfacciandosi costantemente con l'Autorità di Gestione e gli altri soggetti coinvolti nella valutazione del programma.

Per l'individuazione del referente saranno presi in considerazione i seguenti titoli:

- Avere svolto incarico di referente per la valutazione in precedenti progetti PON FSE;
- Avere partecipato ad attività di formazione specifica e ai seminari OCSE-PISA per referenti alla valutazione;
- Avere svolto l'incarico di Funzione Strumentale per l'area Revisione e gestione del PTOF o per l'area Valutazione e autovalutazione;
- Essere in possesso di titoli attestanti la partecipazione a corsi di formazione docenti organizzati dalla scuola, dal MIUR e da Enti accreditati dal MIUR;
- Altri titoli pertinenti.



UNIONE EUROPEA

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

FACILITATORE DEGLI INTERVENTI IN PIATTAFORMA

Il **Facilitatore degli interventi** ha il compito di cooperare con il Dirigente scolastico, Direttore e coordinatore del Piano, ed il gruppo di gestione del progetto curando che tutte le attività rispettino la temporizzazione prefissata garantendone la fattibilità. Cura, inoltre, che i dati inseriti dall'esperto, dal tutor e tutti gli altri dati siano regolarmente e correttamente inseriti nella piattaforma di gestione del progetto.

Titoli richiesti:

- Avere svolto incarico di facilitatore in progetti PON FSE e/o POR;
- Essere in possesso di adeguati titoli di informatica;
- Avere svolto incarico di Funzione Strumentale nelle aree Interventi e servizi per studenti o per l'area Gestione sito web;
- Essere in possesso di titoli attestanti la partecipazione a corsi di formazione docenti organizzati dalla scuola, dal MIUR e da Enti accreditati dal MIUR;
- Avere svolto attività di docenza e/o tutoraggio in corsi di formazione rivolti al personale docente sulle nuove tecnologie;
- Avere svolto il compito di e-tutor;
- Altri titoli pertinenti.

DSGA e ASSISTENTI AMMINISTRATIVI

I compiti da assegnare al personale amministrativo sono quelli indicati nella tabella che segue:

	Attività da svolgere
	Calendario Attività.
1	Ordini di servizio ATA (collaboratori Scolastici e Assistenti amministrativi).
2	Incarichi Docenti, Ata e relativi atti. Registro firma docenti, Ata, esterni.
3	Contratti esterni, documentazione varia: scheda fiscale, comunicazione al centro per l'impiego, fogli firma, contatti con esperti, relazione iniziale e finale, autorizzazione per i dip. P.A. e Archivio esperti.
4	Acquisti, preventivi, prospetti comparativi e ordini di acquisto, registro facile consumo, buoni di consegna, materiale pubblicitario.
5	Contatti con Ente finanziatore. Protocolli, invio atti, Rend e Cert.
6	Elaborazione pagamenti (programma Emolumenti). Personale interno ed esterno
7	Pagamenti (programma bilancio). Tutti: fornitori e personale
8	Inoltro Cert e Rend
10	Archiviazione progetti. Autorizzazioni, delibere, decreti, verbali riunioni, dichiarazioni di avvio e chiusura.
11	Archivio personale interno: bandi e avvisi di reclutamento, graduatorie relative, registri di presenza e relazioni finali.
12	Archivio contabilità. Registro contratti (esterni ed interni).
13	Pubblicazione atti (con produzione degli stessi se necessario) sul sito. Bandi, volantini, attività e varie.

COLLABORATORI SCOLASTICI

Il personale collaboratore scolastico sarà impegnato nell'attività prevista dal profilo per attività di vigilanza, assistenza e pulizia.



UNIONE EUROPEA

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

PRESENTAZIONE DELLE ISTANZE DI PARTECIPAZIONE ALLA SELEZIONE

Gli interessati dovranno fare pervenire al Dirigente Scolastico del II Circolo Didattico "Giovanni XXIII" di Paternò (CT) via Vulcano n. 12 - cap 95047 – Paternò (CT) **entro le ore 14.00 del 21/01/2018** brevi manu, via e.mail all'indirizzo ctee06800n@istruzione.it, via pec all'indirizzo ctee06800n@pec.istruzione.it.

- Istanza/e come da modelli allegato A/B/C in base alla tipologia/e richiesta/e comprensiva di dichiarazione a svolgere l'incarico secondo il calendario approntato dal Gruppo di progetto e di partecipare alle attività funzionali alla realizzazione dei percorsi formativi (riunioni, coordinamento, ecc.);
- curriculum vitae et studiorum in formato europeo;
- dichiarazione di disponibilità a svolgere l'incarico secondo il calendario approntato dal Gruppo di Progetto e di partecipare alle attività funzionali alla realizzazione dei percorsi formativi (riunioni, coordinamento, ecc.).

La presentazione del curriculum vitae da parte dei docenti è obbligatoria.

Il personale ATA presenterà al DSGA specifica dichiarazione di disponibilità a svolgere l'incarico.

In caso di più domande/disponibilità per il medesimo incarico e a parità di numero di titoli, si individuerà il personale con maggiore anzianità di servizio.

Il docente individuato può ricoprire **un solo incarico (facilitatore degli interventi o referente per la valutazione)** e non potrà concorrere alla selezione per ricoprire la figura di tutor interno e/o di esperto per la formazione.

ATTIVITÀ

Le attività formative si svolgeranno nei locali della scuola a partire da gennaio 2019 (in giorni e orari da definire) e si concluderanno entro giugno 2019.

L'assunzione dell'incarico prevede ore non retribuite di impegno funzionale alla realizzazione delle seguenti attività:

- partecipazione alle riunioni periodiche di carattere organizzativo programmate dal gruppo di progetto e ai consigli di classe;
- elaborazione di dispense sugli argomenti trattati e/o schede di lavoro, materiale di approfondimento e quant'altro ritenuto utile alle finalità formative;
- predisposizione, in sinergia con il consiglio di classe, delle verifiche previste e valutazione periodica dei percorsi formativi;
- aggiornamento in tempo reale della piattaforma di gestione PON del progetto;
- consegna, a conclusione dell'incarico, del programma svolto, delle verifiche effettuate ed una relazione finale sull'attività.

COMPENSI

I compensi attribuiti sono i seguenti:

- il ruolo di referente per la valutazione e per il facilitatore degli interventi sarà retribuito con il compenso di € 17.50/ora come da CCNL Scuola;



UNIONE EUROPEA

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

- per il personale ATA il compenso è quello previsto dal CCNL Scuola per attività di straordinario.

Il compenso sarà corrisposto al termine delle attività e, comunque, successivamente all'erogazione del finanziamento da parte dell'autorità di gestione dei fondi strutturali PON FSE. Per quanto non espressamente indicato nel presente bando valgono le disposizioni Ministeriali dettate nei documenti ufficiali reperibili: http://www.istruzione.it/pon/ponkit_disposizioni.html.

Il presente avviso è completo dei seguenti allegati:

- Allegato A – modello istanza facilitatore piattaforma;
- Allegato B – modello istanza referente per la valutazione;
- Allegato C – modello autodichiarazione titoli;
- Allegato D – dichiarazione disponibilità personale ATA.

Ai sensi del DPR 445/2000 le dichiarazioni rese e sottoscritte nel curriculum vitae e negli Allegati hanno valore di autocertificazione. Potranno essere effettuati idonei controlli, anche a campione, sulla veridicità delle dichiarazioni rese dai candidati.

Si rammenta che la falsità in atti e la dichiarazione mendace, ai sensi dell'articolo 76 del predetto DPR. n.445/2000 e successive modifiche e integrazioni, implica responsabilità civili e sanzioni penali, oltre a costituire causa di esclusione dalla partecipazione dal presente avviso ai sensi dell'art. 75 del DPR n. 445/2000. Qualora la falsità delle dichiarazioni rese fosse accertata dopo la stipula del contratto, questo potrà essere risolto di diritto, ai sensi dell'art. 1456 c.c. .

La selezione sarà effettuata a insindacabile giudizio della **commissione all'uopo nominata** dal DS (successivamente al termine fissato per la presentazione delle istanze da parte dei candidati) a seguito di comparazione dei curricula presentati secondo quanto previsto dalle Linee Guida PON, in base ai criteri sopra riportati.

Completata la selezione/valutazione delle richieste, si provvederà a redigere una graduatoria per ciascuno dei profili professionali richiesti.

In caso di parità di punteggio, sarà data la precedenza al candidato con maggiore anzianità di servizio.

Le graduatorie saranno pubblicate all'Albo e sul sito web dell'Istituto e diverranno definitive dopo 15 giorni dalla pubblicazione. L'affissione delle graduatorie provvisorie ha valore di notifica agli interessati che, nel caso ne ravvisino gli estremi, potranno produrre **reclamo entro il termine in cui le graduatorie diverranno definitive.**

Trascorso tale termine, in assenza di reclami, saranno pubblicate le graduatorie definitive e il Dirigente Scolastico procederà all'individuazione dei vincitori della selezione.

Si precisa che l'incarico sarà conferito anche in presenza di una sola candidatura, qualora rispondente ai requisiti richiesti.



Trattamento dei dati personali

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.gs. 30/06/2003 n. 196 e successive integrazioni.

Disposizioni finali

Per quanto non esplicitamente previsto nel presente bando, si rimanda alla normativa vigente e alle linee guida dell'Autorità di Gestione.

Il presente avviso viene reso pubblico mediante affissione all'albo e pubblicazione sul sito web dell'istituto.

Il Dirigente Scolastico

F.to Prof. Roberto Maniscalco

(Firmato digitalmente ai sensi del CAD e norme ad esso connesse)