

FUTURA

LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI



Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEU



Ministero dell'Istruzione
e del Merito



Italiadomani
Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza



Istituto Comprensivo "Balzico-Giovanni XXIII"

Viale G. Marconi n° 38 - 84013 Cava de' Tirreni (SA) - Tel. 089/2966890

e-mail: saic8bz003@istruzione.it - pec: saic8bz003@pec.istruzione.it

sito web: <https://www.icscuolabalzico.edu.it>

Codice Univoco Ufficio: J5H76D C.F.: 95179010657 Codice meccanografico: SAIC8BZ003



IC - "BALZICO GIOVANNI XXIII"-CAVA DEI TIRRENI
Prot. 0007815 del 07/11/2024
VI-3 (Uscita)

**ALL'ALBO PRETORIO ON-LINE
SEZIONE BANDI E GARE
IN AMMINISTRAZIONE TRASPARENTE
AL SITO WEB SEZIONE PNRR
AGLI ATTI FASCICOLO 6
IN ARGO - BACHECA DOCENTI**

AVVISO RIVOLTO A FIGURE PROFESSIONALI ESPERTI E TUTOR INTERNI PER LO SVOLGIMENTO DI LABORATORI DI FORMAZIONE SUL CAMPO, DA CONTRATTUALIZZARE AI SENSI DELL'ART. 45 DEL CCNL

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 2.1: Didattica digitale integrata e formazione alla transizione digitale per il personale scolastico. Formazione del personale scolastico per la transizione digitale (D.M. 66/2023)"

CNP: M4C1I2.1-2023-1222-P-35057

CUP: F74D23002490006

TITOLO PROGETTO: BALZICO FOR FUTURE

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

- VISTO** il Decreto Legislativo 30 marzo 2001, n. 165 recante "Norme generali sull'ordinamento del lavoro alle dipendenze della Amministrazioni Pubbliche" e ss.mm.ii.;
- VISTO** il DPR 275/99, concernente norme in materia di autonomia delle istituzioni scolastiche
- VISTO** il decreto del Presidente del Consiglio dei ministri del 30 settembre 2020 n. 166, recante "Regolamento concernente l'organizzazione del Ministero dell'Istruzione";
- VISTA** la circolare della Funzione Pubblica n.2/2008;
- VISTO** che ai sensi dell'art. 45 del D.L. 129/2018, l'istituzione scolastica può stipulare contratti di prestazione d'opera con esperti per particolari attività ed insegnamenti, al fine di garantire l'arricchimento dell'offerta formativa, nonché la realizzazione di specifici programmi di ricerca e di sperimentazione
- VISTA** la circolare n° 2 del 2 febbraio 2009 del Ministero del Lavoro che regola i compensi, gli aspetti fiscali E contributivi per gli incarichi ed impieghi nella P.A.

VISTI	il Contratto Collettivo Nazionale (CCNL) del Comparto Scuola del 29 novembre 2007, il Contratto Collettivo Nazionale (CCNL) dell'Area Istruzione e Ricerca 2016-2018 del 19 aprile 2018 e il contratto scuola 2019-2021 del 18 gennaio 2024
VISTO	l'art. 2222 e ss.mm.ii. del CC riportante disposizioni in merito ai contratti d'opera
VISTA	la Circolare del Ministero dell'istruzione, dell'università e della ricerca n. 34815, del 2 agosto 2017, relativa alla procedura di individuazione del personale esperto e dei connessi adempimenti di natura fiscale, previdenziale e assistenziale;
VISTA	la circolare prot. n° 34815/2017 riportante chiarimenti e facilitazione circa gli interventi formativi per i docenti (snodi formativi)
VISTO	Il regolamento (UE) 12 febbraio 2021, n. 2021/241, che istituisce il dispositivo per la ripresa e la resilienza;
VISTO	il regolamento (UE) 2021/1060 del Parlamento europeo e del Consiglio del 24 giugno 2021;
VISTO	il regolamento delegato (UE) 2021/2106 della Commissione del 28 settembre 2021, che integra il regolamento (UE) 2021/241 del Parlamento europeo e del Consiglio, che istituisce il dispositivo per la ripresa e la resilienza, definendo una metodologia per la rendicontazione della spesa sociale;
VISTO	il Piano nazionale di ripresa e resilienza (PNRR), la cui valutazione positiva è stata approvata con Decisione del Consiglio ECOFIN del 13 luglio 2021 e notificata all'Italia dal Segretariato generale del Consiglio con nota LT161/21, del 14 luglio 2021 e, in particolare, la Missione 4 – Istruzione e Ricerca – Componente 1 – Potenziamento dell'offerta dei servizi di istruzione: dagli asili nido alle Università – - Investimento 2.1: Didattica digitale integrata e formazione alla transizione digitale per il personale scolastico
VISTO	il decreto del Ministro dell'istruzione 12 aprile 2023 prot. nm_pi. AOOGABMI. Registro Decreti(R).0000066 recante “riparto delle risorse alle istituzioni scolastiche in attuazione della linea di investimento 2.1 “Didattica digitale integrata e formazione alla transizione digitale per il personale scolastico” nell'ambito della Missione 4 – Istruzione e Ricerca – Componente 1 – “Potenziamento dell'offerta dei servizi all'istruzione: dagli asili nido all'Università” del Piano nazionale di ripresa e resilienza, finanziato dall'Unione europea – Next Generation EU”;
VISTO	Allegato 1 - Riparto delle risorse alle istituzioni scolastiche in attuazione della linea di investimento 2.1 “Didattica digitale integrata e formazione alla transizione digitale per il personale scolastico” Missione 4 – Componente 1 – del PNRR
VISTOA	la nota prot. n. <i>m_pi. AOOGAMBI. Registro Decreti. u. 0141549</i> , del 07 dicembre 2023 con la quale il Ministro dell'istruzione ha diramato le istruzioni operative per le azioni relative alla “Didattica digitale integrata e formazione alla transizione digitale per il personale scolastico”
CONSIDERATA	l'attuazione del PNRR prevede, per l'attuazione della Missione 4 – Componente 1 – Investimento 2.1: “Didattica digitale integrata e formazione alla transizione digitale per il personale scolastico. Formazione del personale scolastico per la transizione digitale” l'individuazione del Ministero dell'istruzione e del merito quale Amministrazione titolare
VISTO	l'atto di concessione prot. n 1006 del 29/02/2024 che costituisce formale autorizzazione all'avvio del progetto e contestuale autorizzazione alla spesa
VISTA	la delibera del Consiglio d'Istituto n. 132/7 del 16/12/2021 e la successiva delibera di integrazione n. 77/2 del 12/01/2024 con le quali è stato approvato il P.T.O.F. per gli anni scolastici 2022/2025
VISTA	la Delibera del Consiglio d'Istituto n. 88/2 del 14/02/2024 di approvazione del Programma Annuale dell'Esercizio finanziario 2024;
VISTO	la delibera del consiglio di istituto prot. n. 9/9 del 7/10/2024 in merito ai titoli e competenze per la valutazione delle figure professionali per le attività relative alla linea di Investimento 2.1: Didattica digitale integrata e formazione alla transizione digitale per il personale scolastico. Formazione del personale scolastico per la transizione digitale (D.M. 66/2023)”

VISTO l'articolo 53 del Dlgs. 165/2001 che al comma 2 declina: "Le pubbliche amministrazioni non possono conferire ai dipendenti incarichi, non compresi nei compiti e doveri di ufficio, che non siano espressamente previsti o disciplinati da legge o altre fonti normative, o che non siano espressamente autorizzati.

RITENUTO per quanto sopra, con particolare riferimento alla citata nota 34815, di poter procedere con la individuazione di professionalità INTERNE

DETERMINA

ART. 1 OGGETTO

DI AVVIARE una procedura di selezione comparativa, attraverso la valutazione dei curriculum, per la selezione delle seguenti figure professionali INTERNE e per gli elencati LABORATORI DI FORMAZIONE SUL CAMPO:

LABORATORI DI FORMAZIONE SUL CAMPO	DESCRIZIONE E PROGRAMMA
INFANZIA_CODING E ROBOTICA EDUCATIVA : SVILUPPARE COMPETENZE DEL FUTURO	<p>Il progetto offre ai docenti l'opportunità di acquisire le competenze necessarie per integrare il coding e la robotica nella didattica quotidiana.</p> <p>Obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fornire ai docenti le competenze di base per introdurre il coding e la robotica nelle loro classi. • Sviluppare il pensiero computazionale e la creatività nei docenti e nei loro studenti. • Offrire strumenti e risorse per creare attività didattiche coinvolgenti e stimolanti. • Promuovere la collaborazione e lo scambio di esperienze tra i docenti. <p>Attraverso laboratori pratici, lezioni teoriche e momenti di confronto, i partecipanti impareranno a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Programmare: Utilizzando linguaggi visivi e testuali, i docenti creeranno animazioni, giochi e progetti interattivi. • Costruire robot: Assemblando kit robotici e programmandoli per eseguire compiti specifici. • Pensare come un computer: Sviluppando il pensiero computazionale e la capacità di risolvere problemi in modo logico. • Creare un ambiente di apprendimento attivo: Stimolando la curiosità e la creatività degli studenti. <p>Programma dettagliato:</p> <p>Modulo 1: Introduzione al Coding</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cos'è il coding? • Perché insegnare il coding a scuola? • Linguaggi di programmazione visuale (Scratch, Blockly) • Attività pratiche: creazione di semplici animazioni e giochi <p>Modulo 2: La Robotica Educativa</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cos'è la robotica educativa? • Robot educativi: caratteristiche e funzionamento (Bee-bot, Blue-bot, Lego WeDo, Ozobot) • Programmazione di robot: sequenze, condizioni, cicli • Costruzione di semplici robot con materiali di riciclo <p>Modulo 3: Didattica del Coding e della Robotica</p> <ul style="list-style-type: none"> • Integrazione del coding e della robotica nelle diverse discipline (matematica, scienze, lingua italiana, ecc.) • Progettazione di attività didattiche per diverse fasce d'età <p>Modulo 4: Risorse e Strumenti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentazione di piattaforme online e risorse gratuite per l'insegnamento del coding e della robotica
PRIMARIA_CODING E ROBOTICA EDUCATIVA : SVILUPPARE COMPETENZE DEL FUTURO	<p>Il progetto offre ai docenti l'opportunità di acquisire le competenze necessarie per integrare il coding e la robotica nella didattica quotidiana.</p> <p>Obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fornire ai docenti le competenze di base per introdurre il coding e la robotica nelle loro classi. • Sviluppare il pensiero computazionale e la creatività nei docenti e nei loro studenti. • Offrire strumenti e risorse per creare attività didattiche coinvolgenti e stimolanti. • Promuovere la collaborazione e lo scambio di esperienze tra i docenti. <p>Attraverso laboratori pratici, lezioni teoriche e momenti di confronto, i partecipanti impareranno a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Programmare: Utilizzando linguaggi visivi e testuali, i docenti creeranno animazioni, giochi e progetti interattivi. • Costruire robot: Assemblando kit robotici e programmandoli per eseguire compiti specifici. • Pensare come un computer: Sviluppando il pensiero computazionale e la capacità di risolvere problemi in modo logico.

	<ul style="list-style-type: none"> • Creare un ambiente di apprendimento attivo: Stimolando la curiosità e la creatività degli studenti. <p>Programma dettagliato:</p> <p>Modulo 1: Introduzione al Coding</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cos'è il coding? • Perché insegnare il coding a scuola? • Linguaggi di programmazione visuale (Scratch, Blockly) • Attività pratiche: creazione di semplici animazioni e giochi <p>Modulo 2: La Robotica Educativa</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cos'è la robotica educativa? • Robot educativi: caratteristiche e funzionamento (Bee-bot, Blue-bot, Lego WeDo, Ozobot) • Programmazione di robot: sequenze, condizioni, cicli • Costruzione di semplici robot con materiali di riciclo <p>Modulo 3: Didattica del Coding e della Robotica</p> <ul style="list-style-type: none"> • Integrazione del coding e della robotica nelle diverse discipline (matematica, scienze, lingua italiana, ecc.) • Progettazione di attività didattiche per diverse fasce d'età <p>Modulo 4: Risorse e Strumenti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentazione di piattaforme online e risorse gratuite per l'insegnamento del coding e della robotica
--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

CREATIVITÀ DIGITALE CON BOOK CREATOR	<p>Questo corso è rivolto ai docenti di ogni ordine e grado che desiderano innovare la propria pratica didattica e rendere l'apprendimento più coinvolgente ed efficace; è progettato per fornire ai docenti le competenze necessarie per utilizzare al meglio Book Creator, una potente piattaforma che permette di creare libri digitali interattivi, personalizzabili e coinvolgenti.</p> <p>Il corso sarà un mix di lezioni teoriche, esercitazioni pratiche e momenti di confronto tra i partecipanti. Verranno fornite numerose risorse e materiali didattici per favorire l'apprendimento autonomo.</p> <p>Contenuti del corso:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introduzione a Book Creator: Cos'è Book Creator? Quali sono le sue potenzialità? • Creazione di libri digitali: Come creare un nuovo libro e personalizzarne l'aspetto. • Inserimento di elementi multimediali: Come aggiungere testi, immagini, audio, video e link. • Personalizzazione delle pagine: Come personalizzare lo stile e il layout delle pagine. • Integrazione con altre piattaforme: Come integrare Book Creator con altre risorse digitali. • Condivisione e collaborazione: Come condividere i propri libri digitali e collaborare con altri docenti e studenti. • Casi studio e best practice: Analisi di esempi concreti di utilizzo di Book Creator in classe.
---------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

ESPERIENZE DIDATTICHE IMMERSIVE CON THINGLINK	<p>Questo corso è rivolto ai docenti che desiderano innovare la propria pratica didattica e rendere l'apprendimento più coinvolgente ed efficace; è progettato per fornire ai docenti gli strumenti necessari per utilizzare al meglio Thinglink, una piattaforma innovativa che permette di trasformare immagini statiche in contenuti multimediali interattivi, arricchiti con testi, audio, video e link.</p> <p>Il corso sarà un mix di lezioni teoriche, esercitazioni pratiche e momenti di confronto tra i partecipanti. Verranno fornite numerose risorse e materiali didattici per favorire l'apprendimento autonomo.</p> <p>Obiettivi del corso:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Acquisire familiarità con l'interfaccia di Thinglink: Esplorare le funzionalità principali della piattaforma e comprendere come creare e personalizzare immagini interattive. • Sviluppare competenze nella creazione di contenuti didattici interattivi: Imparare a progettare esperienze di apprendimento coinvolgenti utilizzando una varietà di elementi multimediali. • Integrare Thinglink nelle diverse discipline: Scoprire come utilizzare Thinglink per rendere più efficace l'insegnamento di materie come storia, geografia, scienze, lingue e molte altre. • Promuovere l'apprendimento attivo e collaborativo: Sperimentare le potenzialità di Thinglink per stimolare la curiosità degli studenti e favorire la collaborazione. <p>Contenuti del corso:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introduzione a Thinglink: Cos'è Thinglink? Quali sono le sue potenzialità? • Creazione di immagini interattive: Come trasformare un'immagine in un'esperienza interattiva. • Inserimento di elementi multimediali: Come aggiungere testi, audio, video e link. • Personalizzazione dei tag: Come personalizzare l'aspetto e il comportamento dei tag interattivi. • Integrazione con altre piattaforme: Come integrare Thinglink con altre risorse digitali. • Condivisione e collaborazione: Come condividere i propri progetti e collaborare con altri docenti. • Casi studio e best practice: Analisi di esempi concreti di utilizzo di Thinglink in classe.
------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

STORYTELLING IMMERSIVO CON COSPACES	<p>Questo corso è rivolto a tutti i docenti che desiderano innovare la propria pratica didattica e rendere l'apprendimento più coinvolgente e efficace; è progettato per fornire ai docenti le competenze necessarie per utilizzare al meglio CoSpaces, una piattaforma innovativa che permette di creare ambienti di apprendimento immersivi in realtà virtuale e aumentata. Al termine del corso, i partecipanti saranno in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Creare ambienti di apprendimento immersivi e coinvolgenti. • Sviluppare contenuti didattici interattivi personalizzati. • Integrare CoSpaces nelle loro attività didattiche quotidiane. • Stimolare la creatività e la collaborazione degli studenti. <p>Contenuti del corso:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introduzione a CoSpaces: Cos'è CoSpaces? Quali sono le sue potenzialità? • Creazione di ambienti 3D: Come costruire scene virtuali personalizzate. • Inserimento di elementi interattivi: Come aggiungere oggetti 3D, immagini, video e audio. • Programmazione visuale: Come creare interazioni e animazioni. • Integrazione con la realtà aumentata: Come utilizzare CoSpaces per creare esperienze di realtà aumentata. • Condivisione e collaborazione: Come condividere i propri progetti e collaborare con altri docenti. • Casi studio e best practice: Analisi di esempi concreti di utilizzo di CoSpaces in classe.
--------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

LA WEB RADIO IN CLASSE: UN LABORATORIO DI COMUNICAZIONE CREATIVA	<p>Questo corso è rivolto a tutti i docenti che desiderano innovare la propria pratica didattica e rendere l'apprendimento più coinvolgente e efficace; è progettato per:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Acquisire competenze tecniche: Imparare a utilizzare software di registrazione e editing audio, gestire una piattaforma online e creare contenuti radiofonici di qualità. • Sviluppare competenze pedagogiche: Scoprire come integrare la web radio nei propri percorsi didattici, stimolando la partecipazione attiva degli studenti e favorendo l'apprendimento collaborativo. • Costruire una comunità: Creare una rete di docenti appassionati di radiofonia, scambiandosi esperienze e buone pratiche. <p>Il corso sulla gestione di una web radio scolastica è strutturato in cinque moduli principali:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. introduzione alla web radio e alla pianificazione; 2. configurazione tecnica e uso degli strumenti necessari; 3. produzione di contenuti audio, con un focus sulla creazione di programmi coinvolgenti; 4. gestione della diretta e interazione con il pubblico 5. integrazione della web radio nelle attività didattiche e progetti interdisciplinari.
-------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

LABORATORI DI FORMAZIONE SUL CAMPO	DESTINATARI	N. ORE	N° edizioni	N° esperti	N° tutor	Modalità (P/O/B)
INFANZIA_CODING E ROBOTICA EDUCATIVA : SVILUPPARE COMPETENZE DEL FUTURO	DOCENTI DI SCUOLA DELL'INFANZIA	18	1	1	1	Presenza
PRIMARIA_CODING E ROBOTICA EDUCATIVA : SVILUPPARE COMPETENZE DEL FUTURO	DOCENTI DI SCUOLA PRIMARIA	18	1	1	1	Presenza
CREATIVITÀ DIGITALE CON BOOK CREATOR	DOCENTI DI SCUOLA PRIMARIA	18	1	1	1	Presenza
ESPERIENZE DIDATTICHE IMMERSIVE CON THINGLINK	DOCENTI DI SS1° GRADO	18	1	1	1	Presenza
STORYTELLING IMMERSIVO CON COSPACES	DOCENTI DI SS1° GRADO	18	1	1	1	Presenza
LA WEB RADIO IN CLASSE: UN LABORATORIO DI COMUNICAZIONE CREATIVA	DOCENTI DI SS1° GRADO	15	1	1	1	Presenza

Per gli incarichi affidati e per le ore previste **il compenso è di 122,00 euro/ora per gli esperti, 34,00 euro/ora per i tutor d'aula** omnicomprensivi di ogni onere e ritenuta.

L'incarico avrà durata dalla data della nomina fino alla fine delle attività progettuali previste ovvero fino al 30/09/2025

ART. 2 PRESENTAZIONE DOMANDE

Le istanze di partecipazione devono pervenire, **entro le ore 13:00 del 14/11/2024** a mano presso la segreteria dell'istituto o a mezzo PEC all'indirizzo saic8bz003@pec.istruzione.it

La domanda, in busta chiusa, dovrà riportare la dicitura

“Domanda di partecipazione alla selezione di esperto o tutor per i laboratori di formazione sul campo per il Progetto BALZICO FOR FUTURE CNP: M4C1I2.1-2023-1222-P-35057 CUP: F74D23002490006 al Dirigente scolastico dr.ssa Teresa Sorrentino.

L'istanza di partecipazione deve essere redatta sull'allegato modello A (debitamente firmato in calce) e corredata da:

1. Allegato B (autovalutazione titoli per esperti) debitamente firmato in calce;
2. Allegato C (autovalutazione titoli per tutor) debitamente firmato in calce;
3. Allegato D (dichiarazione di insussistenza di cause ostative) debitamente firmato in calce;
4. Curriculum redatto secondo il modello europeo, debitamente firmato in calce. Il Curriculum Vitae deve essere numerato in ogni titolo, esperienza o formazione, per cui **si richiede l'attribuzione di punteggio**; la numerazione deve essere riportata nella scheda di autovalutazione (allegato B o C)
5. Documento di identità in corso di validità debitamente firmato in calce.

ART. 3 CAUSE DI ESCLUSIONE:

Saranno cause tassative di esclusione:

- 1) istanza di partecipazione pervenuta oltre il termine o con mezzi non consentiti;
- 2) Curriculum Vitae non in formato europeo;
- 3) Curriculum Vitae non contenente le dichiarazioni relative agli art.38-46 del DPR 445/00, e l'autorizzazione al trattamento dei dati personali;
- 4) Omissione anche di una sola firma sulla documentazione;
- 5) Documento di identità scaduto o illeggibile;
- 6) Curriculum vitae non numerato secondo **l'art. 2**;
- 7) Scheda valutazione titoli non riportante il rispettivo numero del curriculum secondo **l'art. 2**;
- 8) Requisiti di ammissione mancanti o non veritieri;
- 9) Mancata, errata o incerta indicazione della normativa per la quale si presenta istanza.

ART. 4 PARTECIPAZIONE

In relazione al ruolo di esperto e/o tutor è possibile **candidarsi per uno o più percorsi** (ove presenti) purché in possesso dei requisiti di ammissione, ed esprimendo la preferenza di attribuzione incarico.

In caso di omessa o incerta espressione delle preferenze, l'incarico sarà attribuito d'ufficio dal Dirigente Scolastico e sarà immodificabile.

In caso di assenza di candidature per una o più delle figure professionali richieste sarà a discrezione del DS, e con l'accordo tra le parti, coprire le figure mancanti assegnando più incarichi ai partecipanti ovvero indire nuovo avviso oppure esperire diversa metodologia di selezione.

ART. 5 SELEZIONE

La selezione verrà effettuata dal Dirigente Scolastico, insieme ad apposita commissione di valutazione, attraverso la comparazione dei curricula, in funzione delle griglie di valutazione allegate, delle preferenze espresse e di un eventuale colloquio informativo-motivazionale con il candidato per appurare il reale possesso dei requisiti di accesso.

Nell'attribuzione degli incarichi di ESPERTO e/o TUTOR verranno stilate due graduatorie (una per esperto, una per tutor) esclusivamente in relazione al punteggio ottenuto a seguito della valutazione.

Gli incarichi verranno assegnati, nel rispetto dei principi di equità-trasparenza-rotazione-pari opportunità, seguendo l'ordine di graduatoria e in subordine le preferenze espresse.

A parità di punteggio verrà data precedenza al candidato più giovane.

Il Dirigente Scolastico si riserva, anche successivamente alla attribuzione dell'incarico, di escludere il candidato in qualunque caso non fosse possibile, per il candidato, rispettare gli orari e/o la modalità dei corsi definiti dalla istituzione scolastica.

Il Dirigente Scolastico si riserva la facoltà, in caso di assenza ovvero insufficiente numero di candidature pervenute, in accordo con le parti, di aumentare il numero di ore relative all'incarico inerente allo specifico ruolo richiesto.

Il Dirigente scolastico si riserva la facoltà di dividere gli incarichi, in accordo con le parti, in relazione al numero di istanze pervenute.

Il Dirigente Scolastico si riserva in ogni caso la facoltà, in caso di numero insufficiente di candidature pervenute in relazione ai singoli ruoli richiesti, di reiterare l'avviso interno ovvero di adottare sistemi di reclutamento per le figure mancanti, all'esterno della istituzione scolastica.

Art. 6 Casi particolari

- a) In caso di candidature ritenute valide strettamente sufficienti a coprire l'incarico ovvero in qualsiasi altro caso dovesse essere ritenuta non necessaria la nomina di una commissione di valutazione, il D.S. procederà in autonomia alla assegnazione immediata dell'incarico.

ART. 7 COMPITI DELLE FIGURE PROFESSIONALI

Ruolo di figura professionale ESPERTO

- ✓ Individuare, in funzione della tipologia, le aree tematiche in cui dividere il percorso
- ✓ Rimodulare il percorso formativo a seconda della aspettative
- ✓ Definire gli obiettivi da raggiungere e predisporre gli strumenti di valutazione del raggiungimento degli stessi
- ✓ Comunicare preventivamente eventuali impedimenti all'attività di docenza per eventuale tempestiva rimodulazione del calendario
- ✓ Effettuare durante il percorso valutazioni finali per la certificazione dell'Unità Formativa Didattica di competenza
- ✓ Condividere periodicamente con la COMUNITÀ DI PRATICHE e con il Dirigente Scolastico i risultati raggiunti
- ✓ Caricare la documentazione in piattaforma di gestione ove richiesto
- ✓ Redigere relazione finale individuale contenente TIMESHEET

Ruolo di figura professionale TUTOR

Il tutor ha come compito essenziale quello di facilitare i processi di apprendimento dei discenti e collaborare con gli esperti nella conduzione delle attività. In particolare, il tutor:

- ✓ predispone, in collaborazione con l'esperto, una programmazione dei tempi e dei metodi
- ✓ cura che nel registro di presenza vengano annotate le presenze dei partecipanti, degli esperti e la propria;
- ✓ segnala in tempo reale al Dirigente Scolastico se il numero dei partecipanti scende al di sotto del previsto in relazione al numero minimo di attestazioni da raggiungere;
- ✓ Inserisce i dati relativi alla gestione del percorso
- ✓ concorda l'orario con gli esperti
- ✓ provvede alla gestione della classe
- ✓ Redige relazione finale individuale contenente TIMESHEET

ART. 8 REQUISITI MINIMI DI ACCESSO

Vista l'elevata professionalità occorrente per la realizzazione di quanto richiesto dal progetto in oggetto, in relazione al ruolo di ESPERTO/A saranno considerati requisiti inderogabili di accesso:

- laurea magistrale nella disciplina o in una delle discipline previste nella tematica del percorso
in alternativa
- essere in possesso di certificate competenze nella tematica del percorso formativo, comprovabili in funzione di attestazioni o di certificazioni in merito a corsi di formazione seguiti o erogati.

ART. 9 TRATTAMENTO DATI PERSONALI

Ai sensi del D.Lgs.196/2003 i dati personali forniti dagli aspiranti saranno raccolti presso l'Istituto per le finalità strettamente connesse alla sola gestione della selezione. I medesimi dati potranno essere comunicati unicamente alle amministrazioni pubbliche direttamente interessate a controllare lo svolgimento della selezione o a verificare la posizione giuridico economica dell'aspirante. L'interessato gode dei diritti di cui al citato D.Lgs. 196/2003.

ART. 10 MODALITÀ DI DIFFUSIONE

Il presente Avviso viene reso pubblico mediante affissione sul sito web della scuola in albo online e in amministrazione trasparente *Bandi di gara e contratti*, nella sezione PON-sottosezione PNRR **Progetto BALZICO FOR FUTURE** https://www.icscuolabalzico.it/pon/dm-66_m4c1i2-1-didattica-digitale-integrata-e-formazione-sulla-transizione-digitale-del-personale/

ART. 11 RESPONSABILE DEL PROCEDIMENTO

Ai sensi della legge 7 agosto 1990, n. 241, viene nominato Responsabile del Procedimento la dirigente Scolastica dott.ssa Teresa Sorrentino.

Il RUP

La Dirigente Scolastica

Dott.ssa Teresa Sorrentino

Documento firmato digitalmente

ai sensi del CAD e normativa connessa