



UNIONE EUROPEA

**FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI**

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

**pon**  
2014-2020



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca  
Dipartimento per la Programmazione  
Direzione Generale per Interventi in materia di edilizia  
scuolastica, per la gestione dei fondi strutturali per  
l'istruzione e per l'innovazione digitale  
Ufficio IV

**Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca  
DIREZIONE DIDATTICA STATALE "SAN DOMENICO SAVIO"**

Via Gionti n. 11 – 80040 TERZIGNO (NA) Tel. 081/8271941 Fax 081/8271181  
e-mail [naee18700g@istruzione.it](mailto:naee18700g@istruzione.it) [naee18700g@pec.istruzione.it](mailto:naee18700g@pec.istruzione.it) – C.F. 84005670637  
[www.scuolaprimariaterzigno.gov.it](http://www.scuolaprimariaterzigno.gov.it)

Prot. n.

3527/07-05

Terzigno, 03-06-2019

Al Personale docente  
della scuola Primaria

Alle sezioni di:  
Pubblicità Legale-Albo on line  
Amministrazione Trasparente  
Del sito internet dell'Istituzione Scolastica  
[www.scuolaprimariaterzigno.gov.it](http://www.scuolaprimariaterzigno.gov.it)

**AVVISO INTERNO ESPERTI**

**Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale  
“Per la scuola – Competenze e ambienti per l'apprendimento” 2014-2020.  
Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE).**

Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE) Obiettivo Specifico 10.2 – Azione 10.2.2  
Sviluppo del pensiero logico e computazionale e della creatività digitale e delle competenze di  
“cittadinanza  
digitale”, a supporto dell'offerta formativa

**10.2.2A-FSEPON-CA-2018-1249  
CUP: G37I18002020007**

**IL DIRIGENTE SCOLASTICO**

**VISTA**

la Programmazione Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale “Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento” 2014-2020 - Avviso pubblico Prot. 2669 del 03/03/2017 – Sviluppo del pensiero logico e computazionale e della creatività digitale e delle competenze di “cittadinanza digitale”, a supporto dell'offerta formativa;

**VISTA**

la nota prot. n. 23793 del 26/07/2018 di approvazione e pubblicazione graduatorie regionali;



UNIONE EUROPEA

FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

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

pon  
2014-2020



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

- VISTA** la nota prot. n. 25954 del 26/09/2018 di approvazione e pubblicazione graduatorie definitive regionali delle proposte progettuali degli Istituti scolastici;
- VISTA** la nota prot. n. 27746 del 24/10/2018 che finanzia le azioni del Programma Operativo Nazionale "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020 - Obiettivo Specifico 10.2 – Azione 10.2.2. sottoazione 10.2.2A "Competenze di base" – Sviluppo del pensiero logico e computazionale e della creatività digitale e delle competenze di "cittadinanza digitale", a supporto dell'offerta formativa;
- VISTA** la nota autorizzativa alla realizzazione del progetto **10.2.2A-FSEPON-CA-2018-1249** prot. n. 28248 del 30/10/2018 intestata alla singola istituzione scolastica;
- VISTE** le "Disposizioni ed istruzioni per l'attuazione delle iniziative cofinanziate dai Fondi strutturali europei" 2014-2020;
- VISTE** le Procedure per l'affidamento di incarichi nell'ambito dei progetti (Cfr. nota prot. 1588 del 13 gennaio 2016 "Linee Guida per l'affidamento dei contratti pubblici di servizi e forniture di importo inferiore alla soglia comunitaria"), l'Istituzione Scolastica potrà coinvolgere, nella realizzazione del progetto formativo, personale interno o esterno;
- VISTA** la nota prot. n. 34815 del 02 agosto 2017 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;
- VISTO** il manuale procedura di avvio progetto prot. n. 3577 del 23/02/2018;
- VISTA** la nota prot. n. 4496 del 18/02/2019 e il successivo chiarimento Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014 – 2020 Fondo Sociale Europeo (FSE). [Definizione della tempistica per la realizzazione e l'allineamento della chiusura dei progetti.](#)



UNIONE EUROPEA

**FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI**

**pon**  
2014-2020

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



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

- VISTA** la Delibera del Consiglio d'Istituto n. 22 del 13/12/2018 con la quale è stato approvato il PTOF per il triennio 2019-2022;
- VISTA** la Delibera del Consiglio d'Istituto n.25 del 21/02/2019, di approvazione del Programma Annuale Esercizio finanziario 2018, con la quale, tra l'altro, è stato istituito l'aggregato 04 – "Finanziamenti da enti territoriali o da altre Istituzioni Pubbliche", PON "Programma Operativo Nazionale 2014IT05M2OP001 "Per la scuola – competenze e ambienti per l'apprendimento";
- VISTO** il Decreto Interministeriale 28 agosto 2018, n 129, recante «Istruzioni generali sulla gestione amministrativo-contabile delle istituzioni scolastiche, ai sensi dell'articolo 1, comma 143, della legge 13 luglio 2015, n. 107»;
- CONSIDERATA** la necessità di reperire esperti interni con specifiche professionalità per svolgere attività di docenza nell'ambito del progetto **10.2.2A-FSEPON-CA-2018-1249**;

### EMANA

Il presente Bando di selezione di **ESPERTI INTERNI** al fine di attuare i seguenti moduli dell'Obiettivo Specifico 10.2 – Azione 10.2.2. sottoazione 10.2.2A "Competenze di base" – Sviluppo del pensiero logico e computazionale e della creatività digitale e delle competenze di "cittadinanza digitale", a supporto dell'offerta formativa. **10.2.2A-FSEPON-CA-2018-1249**

Tipo del modulo	Titolo del modulo	Destinatari	Descrizione	Esperto richiesto	Ore
Sviluppo del pensiero computazionale	Giochi con il coding	25 Allievi scuola Primaria	Il progetto, pensato per alunni di 6-7 anni, ha lo scopo di introdurre il pensiero computazionale tra i più piccoli. Le attività di coding permettono ai bambini di mettere in atto strategie	<b>n. 1 esperto interno in possesso di diploma /laurea coerenti con area di intervento</b> - →significative	30



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

<p>della creatività à digitale</p>			<p>legate alla logica ed al problem solving che sono alla base del pensiero computazionale, allenano all'apprendimento collaborativo e insegnano che anche l'errore ha un ruolo importantissimo. Il bambino sbagliando e correggendosi si pone domande, si mette in gioco e così costruisce una personalità autonoma e indipendente. Ai bambini verranno proposte delle attività di coding e di robotica utilizzando un approccio ludico. Lo spirito ludico ed il gioco sono attività che implicano divertimento, ma anche grande concentrazione. Per bambini e adulti, oggi le competenze da acquisire si sono ampliate: oltre a quelle scolastiche e sociali, la nostra società ci impone l'acquisizione di un nuovo tipo di competenze, le competenze digitali, almeno nella loro forma base, ovvero nella capacità di utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie dell'informazione per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Questo deve avvenire secondo l'Unione Europea per tutte le fasce della cittadinanza, ma ancor di più deve essere prioritario per l'infanzia, che necessita di una alfabetizzazione digitale. Per apprendere occorre avere voglia di farlo e la curiosità è la spinta vitale della conoscenza e va stimolata ed incoraggiata,</p>	<p>esperienze formative con gli alunni nel campo della programmazione e utilizzo di linguaggi di programmazione testuali e grafici;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- pregresse esperienze in corsi PON con riferimento alla programmazione e utilizzo di linguaggi di programmazione testuali e grafici;</li> <li>- esaminatore ECDL;</li> <li>- formatore EIPASS;</li> <li>- esperienza pregressa di docenza in corsi analoghi coerenti con il progetto;</li> <li>- significative esperienze in percorsi didattici con metodologia didattica innovativa;</li> <li>- competenze informatiche;</li> </ul>	
--	--	--	--	--	--



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

			<p>attraverso l'autonomia, l'autocorrezione e la creatività. Il gioco come chiave per l'apprendimento viene definito "game based learning" e gli smart toys sono giocattoli connessi con le nuove tecnologie, che hanno preso vita nelle università americane e che permettono di apprendere anche le competenze digitali, sempre passando attraverso le percezioni e il divertimento</p>		
<p>Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale</p>	<p>Giochi con il coding - seconda edizione</p>	<p>25 Allievi scuola Primaria</p>	<p>Il progetto, pensato per alunni di 6-7 anni, ha lo scopo di introdurre il pensiero computazionale tra i più piccoli. Le attività di coding permettono ai bambini di mettere in atto strategie legate alla logica ed al problem solving che sono alla base del pensiero computazionale, allenano all'apprendimento collaborativo e insegnano che anche l'errore ha un ruolo importantissimo. Il bambino sbagliando e correggendosi si pone domande, si mette in gioco e così costruisce una personalità autonoma e indipendente. Ai bambini verranno proposte delle attività di coding e di robotica utilizzando un approccio ludico. Lo spirito ludico ed il gioco sono attività che implicano divertimento, ma anche grande concentrazione. Per bambini e adulti, oggi le competenze da acquisire si sono ampliate: oltre a quelle scolastiche e sociali, la nostra società ci</p>	<p><b>n. 1 esperto interno in possesso di diploma /laurea coerenti con area di intervento ;</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- significative esperienze formative con gli alunni nel campo della programmazione e utilizzo di linguaggi di programmazione testuali e grafici;</li> <li>- pregresse esperienze in corsi PON con riferimento alla programmazione e utilizzo di linguaggi di programmazione testuali e grafici;</li> <li>- esaminatore ECDL;</li> <li>- formatore EIPASS;</li> <li>- esperienza</li> </ul>	<p>30</p>



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  
scuolastica, per la gestione dei fondi strutturali per  
l'istruzione e per l'innovazione digitale  
Ufficio IV

			<p>impone l'acquisizione di un nuovo tipo di competenze, le competenze digitali, almeno nella loro forma base, ovvero nella capacità di utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie dell'informazione per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Questo deve avvenire secondo l'Unione Europea per tutte le fasce della cittadinanza, ma ancor di più deve essere prioritario per l'infanzia, che necessita di una alfabetizzazione digitale. Per apprendere occorre avere voglia di farlo e la curiosità è la spinta vitale della conoscenza e va stimolata ed incoraggiata, attraverso l'autonomia, l'autocorrezione e la creatività. Il gioco come chiave per l'apprendimento viene definito "game based learning" e gli smart toys sono giocattoli connessi con le nuove tecnologie, che hanno preso vita nelle università americane e che permettono di apprendere anche le competenze digitali, sempre passando attraverso le percezioni e il divertimento</p>	<p>pregressa di docenza in corsi analoghi coerenti con il progetto;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- significative esperienze in percorsi didattici con metodologia didattica innovativa;</li> <li>- competenze informatiche;</li> </ul>	
<p>Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale</p>	<p>Il buffo robotino</p>	<p>25 Allievi scuola Primaria</p>	<p>Il progetto, pensato per alunni di 7-9 anni, ha lo scopo di introdurre il pensiero computazionale nella scuola primaria. Grazie alle attività che si possono svolgere nel progetto "Programma Il Futuro", consistenti in esercizi "guidati" sul pensiero computazionale (svolti sia in un ambiente tecnologico, con</p>	<p><b>n. 1 esperto interno in possesso di Laurea tecnica (informatica o ingegneria);</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- significative esperienze formative con gli alunni nel campo della</li> </ul>	<p>30</p>



UNIONE EUROPEA

FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020

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



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca  
Dipartimento per la Programmazione  
Direzione Generale per gli Interventi in materia di edilizia  
scuolastica, per la gestione dei fondi strutturali per  
l'istruzione e per l'innovazione digitale  
Ufficio IV

MIUR

			<p>l'utilizzo del computer e della rete internet sia in modalità "unplugged"), e alle attività di robotica educativa, è possibile acquisire alcune capacità come:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- capire cos'è un algoritmo: facendo scoprire ai bambini che sono algoritmi alcuni dei modi di operare, nella vita di tutti i giorni o a scuola, che realizziamo (quasi) automaticamente;</li> <li>- usare il ragionamento logico per spiegare il funzionamento di alcuni semplici algoritmi;</li> <li>- capire i principi alla base del funzionamento di un computer;</li> <li>- selezionare, trasportare e lasciare: attività di drag and drop.</li> </ul> <p>Per quanto riguarda le attività di robotica educativa, gli alunni con problemi comportamentali, di relazione e/o di apprendimento lavoreranno anche qui alla pari con gli altri in un percorso comune e condiviso di scoperta e di costruzione. I bambini non impareranno solo a costruire ed usare i robot. Essi impareranno un metodo di ragionamento e sperimentazione basato sui concetti di problem solving e learning by doing. Oltre a favorire negli studenti un atteggiamento di interesse e di apertura verso le classiche materie di base come la matematica e la fisica, verranno stimolare le attitudini creative e le capacità di comunicazione e</p>	<p>programmazione e utilizzo di linguaggi di programmazione testuali e grafici;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- pregresse esperienze in corsi PON con riferimento alla programmazione e utilizzo di linguaggi di programmazione testuali e grafici;</li> <li>- esaminatore ECDL;</li> <li>- formatore EIPASS;</li> <li>- esperienza pregressa di docenza in corsi analoghi coerenti con il progetto;</li> <li>- significative esperienze in percorsi didattici con metodologia didattica innovativa;</li> <li>- competenze informatiche;</li> </ul>	
--	--	--	--	--	--



UNIONE EUROPEA

FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020

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



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

			cooperazione. Gli smart toys e la maker education sono due approcci empirici per provare ad integrare manualità e digitalizzazione;		
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Gli oggetti ci parlano	17 Allievi scuola Primaria	Il progetto, pensato per alunni di 9 –10, anni, ha lo scopo di introdurre il pensiero computazionale nella scuola primaria. E' importante sottolineare l'importanza del pensiero computazionale e delle competenze digitali come patrimonio di conoscenze necessario per il prossimo futuro. Un compito importante spetta a insegnanti, genitori, e a tutti coloro che sono impegnati nella formazione e nella trasmissione di sapere sia a livello formale ed istituzionale che informale e parentale. Questo percorso ha come obiettivo formativo la consapevolezza dell'alto valore della didattica e dell'education in una società permeata dalla Rete, dall'Internet of things, dalla Digitalizzazione dei processi istituzionali e dalla Sharing Economy (l'economia in cui si condividono beni e risorse). Il titolo di questo modulo, si riferisce al fatto che le cose che abbiamo intorno rispondono e fanno quello che gli chiediamo di fare perché hanno al loro interno dei microprocessori che riescono ad eseguire semplici istruzioni. Esempi: La sveglia, la calcolatrice. Queste istruzioni devono essere chiare, devono essere date	<p><b>n. 1 esperto interno in possesso di Laurea tecnica (informatica o ingegneria);</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- significative esperienze formative con gli alunni nel campo della programmazione e utilizzo di linguaggi di programmazione testuali e grafici;</li> <li>- pregresse esperienze in corsi PON con riferimento alla programmazione e utilizzo di linguaggi di programmazione testuali e grafici;</li> <li>- esaminatore ECDL;</li> <li>- formatore EIPASS;</li> <li>- esperienza pregressa di docenza in corsi analoghi coerenti con il progetto;</li> <li>- significative esperienze in percorsi didattici con</li> </ul>	30



UNIONE EUROPEA

FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020

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



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca  
Dipartimento per la Programmazione  
Direzione Generale per Interventi in materia di edilizia  
scuolastica, per la gestione dei fondi strutturali per  
l'istruzione e per l'innovazione digitale  
Ufficio IV

MIUR

			<p>una per volta e non troppo in fretta. Le istruzioni devono essere date in maniera corretta perché il microprocessore non si confonda. Il linguaggio da adottare si chiama programma. I programmi ci permettono di mettere insieme le istruzioni per risolvere i problemi, di fare cose utili e divertenti. Senza la programmazione il microprocessore è vuoto, quindi inutile: non può comunicare con noi e noi non possiamo comunicare con lui. La programmazione è il linguaggio delle cose.</p>	<p>metodologia didattica innovativa;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- competenze informatiche;</li> </ul>	
<p>Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale</p>	<p>C'è il trucco... e si vede!</p>	<p>17 Allievi scuola Primaria</p>	<p>Il presente progetto intende approfondire le nuove frontiere dell'arte e della fotografia attraverso l'uso degli strumenti di disegno computerizzato.</p> <p>Obiettivi Questo percorso formativo permette di acquisire i primi elementi di tecnica fotografica, la gestione della luce naturale e artificiale e linguaggio fotografico. Il corso permetterà agli alunni di usare i principali programmi per il fotoritocco che saranno usati per modificare (migliorare o peggiorare diverse immagini) al fine di far comprendere agli alunni che ciò che vediamo in internet spesso non corrisponde a verità. Sul sito della scuola sarà creata una apposita sezione che illustri il progetto.</p>	<p><b>1 esperto interno diplomato presso l'Istituto d'arte della grafica pubblicitaria e della fotografia;</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- significative esperienze formative con programmazione e utilizzo di linguaggi di programmazione testuali e grafici;</li> <li>- pregresse esperienze in corsi PON con riferimento alla programmazione e utilizzo di linguaggi di programmazione testuali e grafici;</li> <li>- esperienze</li> </ul>	<p>30</p>



UNIONE EUROPEA

FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020

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



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

			<p>Contenuti</p> <p>In questo corso viene sviluppato un progetto fotografico individuale di fotoritocco con approfondimento di una tematica considerata 'rilevante'</p> <p>Il corso terminerà con la realizzazione di una mostra fotografica che raccoglierà i lavori svolti da ogni partecipante.</p>	<p>partecipative a corsi in effetti speciali;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- esperienze partecipativa a corsi di montaggio video</li> <li>- esperienze di grafica pubblicitaria, di photoshop e software grafici</li> <li>- esperienza progressa di docenza in corsi analoghi coerenti con il progetto;</li> <li>- significative esperienza in percorsi didattici con metodologia didattica innovativa;</li> <li>- competenze informatiche;</li> </ul>	
--	--	--	--	--	--

### COMPITI DEGLI ESPERTI

L'esperto avrà il compito di:

- Partecipare agli incontri predisposti dall'Istituzione Scolastica propedeutici alla realizzazione del progetto FSE
- Utilizzare la piattaforma informatica GPU per l'immissione di quanto richiesto
- Predisporre, con l'assistenza del tutor, il piano progettuale e operativo dell'intervento dal quale si evidenzino finalità, competenze attese, strategie metodologiche, attività, contenuti ed eventuali materiali da produrre.
- Fornire al Referente per la valutazione tutti gli elementi utili alla documentazione da produrre nelle varie fasi del progetto



UNIONE EUROPEA

FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

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

pon  
2014-2020



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca  
Dipartimento per la Programmazione  
Direzione Generale per Interventi in materia di edilizia  
scuolastica, per la gestione dei fondi strutturali per  
l'istruzione e per l'innovazione digitale  
Ufficio IV

- Svolgere l'incarico secondo il calendario approntato dall'Istituzione Scolastica

## MODALITÀ DI PARTECIPAZIONE – TERMINI

Gli aspiranti dovranno far pervenire domanda prodotta sull'allegato modello, alla **Dirigente Scolastica della Direzione didattica statale San Domenico Savio – Via Gionti 11– 80040 Terzigno (Napoli)** entro e non oltre le **ore 14:00 del 10-06-2019** via PEC a: [naee18700g@pec.istruzione.it](mailto:naee18700g@pec.istruzione.it) o a mano, corredata da curriculum vitae (stilato, obbligatoriamente, su formato europeo), fotocopia documento di riconoscimento e codice fiscale, con l'indicazione "**Candidatura esperto PON 10.2.2A-FSEPON-CA-2018-1249 Modulo**" seguito dal nome del modulo a cui si intende partecipare.

Tutte le istanze dovranno essere firmate e contenere, pena di esclusione, l'autorizzazione al trattamento dei dati personali ai sensi del D. Leg.vo n° 196 del 30 giugno 2003.

Gli aspiranti non potranno superare il 65 anno di età

La selezione tra tutte le offerte pervenute avverrà in base ai titoli, alle competenze e alle esperienze maturate, ad insindacabile giudizio della commissione all'uopo costituito, sotto la direzione della Dirigente Scolastica, tenendo conto dei requisiti stabiliti dagli Organi Collegiali e dalle Indicazioni delle Linee Guida PON 2014/2020:

- Titoli culturali e professionali attinenti ai contenuti previsti dal percorso formativo
- Iscrizione all'albo professionale e/o abilitazione professionale
- Esperienza di docenza ad alunni di scuola del primo ciclo d'istruzione
- Partecipazione, in qualità di docenti, a progetti finanziati PON e POR
- Certificate competenze informatiche
- Pregresse collaborazioni con scuole ed Enti del territorio
- Esperienza educativo didattiche con allievi delle Scuole del Primo ciclo di Istruzione.

Sarà titolo preferenziale la pregressa collaborazione con l'Istituto, se positivamente valutata.

L'incarico sarà assegnato anche in presenza di un solo curriculum pienamente rispondente ai requisiti richiesti.



UNIONE EUROPEA

**FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI**

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

**pon**  
2014-2020



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

L'importo orario sarà corrisposto, secondo quanto stabilito nell' All. III "Tipologia di interventi e costi" all'avviso pubblico prot. n. 2669 del 03/03/2017 Sviluppo del pensiero logico e computazionale e della creatività digitale e delle competenze di "cittadinanza digitale", a supporto dell'offerta formativa.

L'attività didattica del contratto sarà soggetta al regime fiscale e previdenziale previsto dalla vigente normativa e il pagamento del corrispettivo sarà rapportato alle ore effettivamente prestate a rendicontazione approvata e finanziata.

**La stipula del contratto tra questo Istituto e gli aspiranti dipendenti dalla P.A o da altre amministrazioni, dalle stesse espressamente autorizzati, è subordinata al rilascio di detta specifica autorizzazione.**

#### TABELLA DI VALUTAZIONE DEI TITOLI

Esperto: esercita una professione intellettuale, liberale, o comunque un'attività per cui occorre un titolo di studio qualificato e raffinata esperienza maturata sul campo (esperto progettista, esperto curricoli, didattica e metodologie, gestione gruppi, ecc.)

	<b>Titoli valutabili</b>	<b>Condizioni e Punteggi Titolo</b>	<b>Punteggio massimo</b>	Auto dichiar.	Uffici
<b>Titoli culturali</b>	Diploma/Laurea coerenti con area di intervento	Condizione di ammissibilità	Max 5 p		
	Altri Diplomi/Lauree/Dottorati ricerca	Per titolo 2	Max 4 p		
	Master I Livello, Specializzazione e perfezionamento annuale	1 punto	Max 4 p		
	Master II Livello, Specializzazione e perfezionamento pluriennale: a) coerenti con progetto o ricadenti in area didattica; b) no pertinenti	a) 2 punti b) 1 punto	a) Max 6 p b) Max 3 p		
	Aggiornamento e formazione in servizio in ore effettivamente frequentate	2 punto per ogni corso di 30 h	Max 20p		



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

Certificazioni competenze	CEFR livelli lingua inglese A2, B1, B2, C1	Livello A2 = 1 Livello B1 = 2 Livello B2 = 4 Livello C1 = 5	Max 5 p		
	ECDL (o simili) ECDL Livello specialistico (o simili)	1 2	Max 2		
	Certificazione LIM	4	Max 4 p		
	Certificazione CLIL	5	Max 5 p		
	Altre certificazioni pertinenti	4	Max 4 p		
Titoli professionali	a.) Docenza effettiva per 7 anni su classe di concorso coerente con Progetto o in alternativa Esperienza privata coerente con il progetto per 3 anni <i>In subordine (in carenza di candidati con il profilo a...)</i> b.) Docenza effettiva per 3 anni su classe di concorso coerente	Condizione di ammissibilità			
	Attività di docenza in istituti di istruzione in discipline coerenti	Per anno scolastico (al 10 giugno) punti 0,20	Max 6 p		
	Attività professionale non scolastica coerente con il progetto	Per anno solare (min. 180 giorni di attività effettiva) punti 0,5	Max 6 p		



UNIONE EUROPEA

FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020

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



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca  
Dipartimento per la Programmazione  
Direzione Generale per Interventi in materia di edilizia  
scuolastica, per la gestione dei fondi strutturali per  
l'istruzione e per l'innovazione digitale  
Ufficio IV

MIUR

Qualità esperienza professionale	<p>Valutazione complessiva del curriculum personale <u>anche mediante colloquio con GOP</u>:</p> <p>a) varietà di esperienze b) ampiezza dell'esperienza nel settore c) originalità e creatività negli interventi d) esperienze imprenditoriali/libera professione</p> <p>a insindacabile e discrezionale valutazione del GOP</p>	<p>Per singola voce: p. 0 se assente p. 1 se modesta p. 2 se elevata</p>	Max 8 p		
Competenze autocertificate	<p>Uso sistemi registrazione progetti Uso base TIC (word, excel e Power Point) Conoscenza Norme sicurezza ambiti scolastici Possesso RC e copertura INAIL</p>	Condizioni di ammissibilità			
...	<p>Attività in corsi (non PON-POR) analoghi di almeno 15 ore Esperienza certificata di Flipped classroom</p>	<p>2 punti per ogni percorso max 6 6 punti per ogni anno di didattica max 12</p>	Max 18 punti		
	<p>Non sono selezionabili candidature con punteggio inferiore a (nel rispetto delle precedenze stabilite inferiori) con possibilità di deroga solo se nessun candidato supera il punteggio.</p>		25 punti		

Al termine dell'esame delle candidature verrà stilata una graduatoria provvisoria, secondo il punteggio attribuito dalla tabella di valutazione.

**Data la complessità del progetto da realizzare, a parità di punteggio verrà preferito il candidato che ha maturato il maggior numero di esperienze lavorative nel settore di pertinenza.**



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  
scuolastica, per la gestione dei fondi strutturali per  
l'istruzione e per l'innovazione digitale  
Ufficio IV

Trascorsi 7 (Sette) giorni senza la ricezione di eventuali reclami la graduatoria diventerà definitiva.

La graduatoria degli aspiranti è pubblicata all'albo della scuola entro il giorno 11/06/2019. L'Istituzione provvede a contattare direttamente gli aspiranti individuati; l'inizio delle prestazioni è preceduto dal preavviso di almeno di cinque giorni.

### TEMPI E MODALITA' DI SVOLGIMENTO DEL PROGETTO

**Inizio attività:** giugno 2019- **Conclusione attività:** giugno 2020.

Le attività si svolgeranno in orario pomeridiano secondo una calendarizzazione stabilita dal GOP

I dati personali che entreranno in possesso dell'Istituto, a seguito del presente Avviso Pubblico, saranno trattati nel rispetto della legislazione sulla tutela della privacy, (D. Leg.vo n. 196 del 30 giugno 2003).

Il presente bando viene pubblicato all'albo della scuola e sul sito internet dell'istituto.



**Il Dirigente Scolastico  
Dott.ssa Emilia Marone**



UNIONE EUROPEA

**FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI**

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

**pon**  
2014-2020



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca  
Dipartimento per la Programmazione  
Direzione Generale per Interventi in materia di edilizia  
scuolastica, per la gestione dei fondi strutturali per  
l'istruzione e per l'innovazione digitale  
Ufficio IV

**Al Dirigente Scolastico  
Direzione Didattica Statale  
"San Domenico Savio"  
Via Gionti 11  
80040 Terzigno-(Napoli)**

**CANDIDATURA ESPERTO INTERNO**

Il sottoscritto	C.F.	P.IVA
Nato	il	Telefono fisso
Telefono Cell.	e-mail	
e-mail certificata		
Indirizzo: Via	n°	Città
		cap.

**CHIEDE**

di partecipare alla selezione per titoli per l'attribuzione, tramite contratto, dell'incarico di esperto interno progetto **10.2.2A-FSEPON-CA-2018-1249** per il seguente modulo:

- Giochiamo con il coding
- Giochiamo con il coding - seconda edizione
- Il buffo robottino
- Gli oggetti ci parlano
- C'è il trucco...e si vede!

(indicare, con una crocetta, una sola candidatura).

A tal fine, consapevole della responsabilità penale e della decadenza da eventuali benefici acquisiti nella quale incorre nel caso di dichiarazioni mendaci, dichiara sotto la propria responsabilità quanto segue:

- di essere cittadino Italiano *ovvero*  di essere cittadino del seguente Stato Europeo \_\_\_\_\_;
- di essere in godimento dei diritti politici;
- di essere dipendente di altre amministrazioni, *ovvero*;
- di non essere dipendente di altre amministrazioni;
- di essere in possesso dei seguenti titoli culturali \_\_\_\_\_;
- di non avere subito condanne penali, *ovvero*



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

- di avere subito le seguenti condanne penali \_\_\_\_\_;
- di non avere procedimenti penali pendenti, *ovvero*
- di avere i seguenti procedimenti penali pendenti \_\_\_\_\_;
- di avere collaborato con questa istituzione scolastica (indicare l'annualità, il codice del progetto e l'eventuale modulo)  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- di non aver collaborato con questa istituzione scolastica.

**SI ALLEGANO**

**CURRICULUM VITAE**

**FOTOCOPIA DOCUMENTO DI RICONOSCIMENTO**

**FOTOCOPIA CODICE FISCALE**

**ALLEGATO 1 - SCHEDA DI AUTOVALUTAZIONE ESPERTO INTERNO**

**ALLEGATO 2 - PROGETTAZIONE**

\_\_\_\_\_

data \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_

FIRMA

\_\_\_\_\_

Il sottoscritto \_\_\_\_\_ autorizza l'Istituto al trattamento dei dati personali ai sensi del D. D. Lgs. n. 196 del 30 giugno 2003 per i soli fini istituzionali necessari per l'espletamento della procedura di cui alla presente domanda.

data \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_

FIRMA

\_\_\_\_\_



UNIONE EUROPEA

**FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI**

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

**pon**  
2014-2020



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca  
Dipartimento per la Programmazione  
Direzione Generale per Interventi in materia di edilizia  
scuolastica, per la gestione dei fondi strutturali per  
l'istruzione e per l'innovazione digitale  
Ufficio IV

**ALLEGATO 1 - SCHEDA DI AUTOVALUTAZIONE ESPERTO INTERNO****SCHEDA VALUTAZIONE TITOLI**

Criteri selezione Esperto

Docente \_\_\_\_\_

Esperto: esercita una professione intellettuale, liberale, o comunque un'attività per cui occorre un titolo di studio qualificato e raffinata esperienza maturata sul campo (esperto progettista, esperto curricula, didattica e metodologie, gestione gruppi, ecc.)

	Titoli valutabili	Condizioni e Punteggi Titolo	Punteggio massimo	Auto dichiar.	Uffici
Titoli culturali	Diploma/Laurea coerenti con area di intervento	Condizione di ammissibilità			
	Altri Diplomi/Lauree/Dottorati ricerca	Per titolo 2	Max 4 p		
	Master I Livello, Specializzazione e perfezionamento annuale	1 punto	Max 4 p		
	Master II Livello, Specializzazione e perfezionamento pluriennale: a) coerenti con progetto o ricadenti in area didattica; b) no pertinenti	a) 2 punti b) 1 punto	a) Max 6 p b) Max 3 p		
	Aggiornamento e formazione in servizio in ore effettivamente frequentate	0,5 per ogni corso di 30 h	Max 3 p		
Certificazioni competenze	CEFR livelli lingua inglese A2, B1, B2, C1	Livello A2 = 1 Livello B1 = 2 Livello B2 = 4 Livello C1 = 5	Max 5 p		
	ECDL (o simili) ECDL Livello specialistico (o simili)	1 2	Max 2		
	Certificazione LIM	4	Max 4 p		
	Certificazione CLIL	5	Max 5 p		
	Altre certificazioni pertinenti	4	Max 4 p		
Titoli professionali	a..) Docenza effettiva per 7 anni su classe di concorso coerente con Progetto o in alternativa Esperienza	Condizione di ammissibilità			



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  
scuolastica, 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

	privata coerente con il progetto per 3 anni <i>In subordine (in carenza di candidati con il profilo a...)</i> b..) Docenza effettiva per 3 anni su classe di concorso coerente				
	Attività di docenza in istituti di istruzione in discipline coerenti	Per anno scolastico (al 10 giugno) punti 0,20	Max 6 p		
	Attività professionale non scolastica coerente con il progetto	Per anno solare (min. 180 giorni di attività effettiva) punti 0,5	Max 6 p		
Qualità esperienza professionale	Valutazione complessiva del curriculum personale <u>anche mediante colloquio con GOP:</u> a) varietà di esperienze b) ampiezza dell'esperienza nel settore c) originalità e creatività negli interventi d) esperienze imprenditoriali/libera professione  a insindacabile e discrezionale valutazione del GOP	Per singola voce: p. 0 se assente p. 1 se modesta p. 2 se elevata	Max 8 p		
Competenze autocertificate	Uso sistemi registrazione progetti Uso base TIC (word, excel e Power Point) Conoscenza Norme sicurezza ambiti scolastici Possesso RC e copertura INAIL	Condizioni di ammissibilità			
...	Attività in corsi (non PON-POR) analoghi di almeno 15 ore Esperienza certificata di Flipped classroom	2 punti per ogni percorso max 6 6 punti per ogni anno di didattica max 12	Max 18 punti		
	Non sono selezionabili candidature con punteggio inferiore a (nel rispetto delle precedenze stabilite inferiori) con possibilità di deroga solo se nessun candidato supera il punteggio.				

, li \_\_\_\_\_

Firma



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

## DICHIARAZIONE SOSTITUTIVA DELLE CERTIFICAZIONI

(artt. 46 e 47 del d.p.r. n. 445/2000)

Consapevole delle sanzioni penali nel caso di dichiarazioni mendaci, richiamate dall'art.76 del d.p.r. n.445/2000,  
dichiaro che quanto si sottoscrive corrisponde a verità.

Ai sensi del D.Lgs. n. 196 del 30/06/2003 dichiaro, altresì, di essere informato che i dati personali raccolti saranno trattati, anche con strumenti informatici, esclusivamente nell'ambito del procedimento per il quale la presente dichiarazione viene resa.

\_\_\_\_\_, li \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
(firma)



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  
scuolastica, per la gestione dei fondi strutturali per  
l'istruzione e per l'innovazione digitale  
Ufficio IV

## ALLEGATO 2 - PROGETTAZIONE

TITOLO DEL PROGETTO: \_\_\_\_\_

FINALITA'

---

---

---

OBIETTIVI:

---

---

---

MTODOLOGIE:

---

---

---

CONTENUTI:

---

---

---

VERIFICA:

---

---

---

