DIREZIONE DIDATTICA STATALE 2° CIRCOLO "DON MINZONI"
Via Don Minzoni, n. 16 - 80049 Somma Vesuviana (NA)
☎ 081.3763186 - ✉ naee21400p@istruzione.it - ✉ naee21400p@pec.istruzione.it
Codice Fiscale 80022080636 - Codice meccanografico NAEE21400P

PROGRAMMA OPERATIVO NAZIONALE
Fondi Strutturali Europei - Programma Operativo Nazionale "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014 - 2020. Miglioramento delle competenze chiave degli allievi.
Azione 10.2.2A "Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base"
codice progetto 10.2.2A-FSE PON-CA-2018-1339

D. D. STATALE "2° CIRCOLO"
SOMMA VESUVIANA (NA)
Prot. 0003314 del 27/11/2018
04-11 (Uscita)

Ai docenti di scuola primaria
All'Albo on line
Al sito web (sezione PON)
Al DSGA

Oggetto: **Avviso selezione personale interno**: **Esperti, Tutor, Referente Valutazione**.
Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020. Avviso pubblico per lo sviluppo del pensiero logico e computazionale e della creatività digitale e delle competenze di "cittadinanza digitale", Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE), Obiettivo Specifico 10.2 – Azione 10.2.2. sottoazione 10.2.2A "Competenze di base".
Codice progetto 10.2.2A-FSEPON-CA-2018-1339

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

VISTO il R.D. 18 novembre 1923, n. 2440, concernente l'amministrazione del Patrimonio e la Contabilità Generale dello Stato ed il relativo regolamento approvato con R.D. 23 maggio 1924, n. 827 e ss.mm.ii.;
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.;
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 DPR 275/99, concernente norme in materia di autonomia delle istituzioni scolastiche;
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.;
VISTA la legge 13 luglio 2015 n. 107, concernente la "Riforma del sistema nazionale di istruzione e formazione e delega per il riordino delle disposizioni legislative vigenti";
VISTO il Decreto Interministeriale 1 febbraio 2001 n. 44, "Regolamento concernente le istruzioni generali sulla gestione amministrativo-contabile delle istituzioni scolastiche";

VISTO il Decreto Interministeriale 28 agosto 2018 n. 129, "Regolamento recante istruzioni generali sulla gestione amministrativo-contabile delle istituzioni scolastiche, ai sensi dell'art, 1 comma 143, della Legge 13 luglio 2015, n. 107";
VISTI i seguenti Regolamenti (UE) n. 1303/2013 recante disposizioni comuni sui Fondi strutturali e di investimento europei, il Regolamento (UE) n. 1301/2013 relativo al Fondo Europeo di Sviluppo Regionale (FESR) e il Regolamento (UE) n. 1304/2013 relativo al Fondo Sociale Europeo;
VISTO l'Avviso MIUR AOODGEFID prot. n. 2669 del 03/03/2017 Fondi Strutturali Europei– Programma Operativo Nazionale "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020- Competenze di base;
VISTA la Delibera del Consiglio d'Istituto n. 7 dell'11/04/2017 e la delibera del collegio dei docenti n. 1/5 del 10/04/2017 con le quali è stato approvato il PON;
VISTA la comunicazione MIUR prot. n. AOODGEFID 25954 del 26/09/2018 e l'elenco dei progetti autorizzati per la regione Campania;
VISTA la nota Autorizzativa MIUR inviata all'U.S.R. Campania prot. n. AOODGEFID/ 27746 del 26/10/2018;
VISTA la nota MIUR prot. n. AOODGEFID/28248 del 30/10/2018 con cui si autorizza il Secondo Circolo di Somma Vesuviana a realizzare il Programma Operativo Nazionale "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020 – Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE) Obiettivo Specifico 10.2 – Azione 10.2.2 sottoazione 10.2.2A "competenze di base" avviso AOODGEFID prot. n. 2669 del 03/03/2017 codice progetto: **10.2.2A - FSEPON-CA-2018-1339** per un importo di **euro 24.928,00**;
VISTA la delibera del Consiglio di Circolo del 23/11/2018 con la quale sono stati approvati i criteri per la valutazione dei titoli per la selezione di personale interno ed esterno;
VISTA l'assunzione a bilancio nell'esercizio finanziario 2018 del progetto autorizzato;
VISTI il Regolamento di Circolo e il Regolamento dell'attività negoziale che fissano i criteri di selezione degli Esperti e dei Tutor, nonché i massimali retributivi**;**
RILEVATA la necessità di selezionare esperti, tutor e referente per la valutazione per la realizzazione dei moduli PON;

COMUNICA

che è aperta la procedura di selezione per il reclutamento di docenti interni per l'attività di:
PON SCUOLA PRIMARIA (quattro moduli su "sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale")
classi quinte A, B, C, D del plesso Don Minzoni
n. 4 esperti per 4 moduli di coding e creative computing di 30 ore scuola primaria "Piccoli digitali crescono"
n. 4 tutor per 4 moduli di coding e creative computing di 30 ore scuola primaria "Piccoli digitali crescono"
n. 1 referente per la valutazione dei 4 moduli scuola primaria.
Il dettaglio del progetto dei suindicati moduli, come approvati dall'Autorità di gestione, è disponibile sul sito nell'apposita sezione PON.
Si inserisce qui una sintesi delle caratteristiche del modulo del progetto:
Il modulo sarà articolato in 30 ore annue per un totale di 10 incontri rivolto agli alunni di classi quinte della scuola primaria. Le attività si svolgeranno tutti i giovedì e venerdì in orario pomeridiano e quindi extracurriculare dalle ore 14.00 alle ore 17.00.
OBIETTIVO GENERALE
Apprendere i principi dello sviluppo software attraverso le potenzialità di Scratch che permette la sperimentazione e la creazione di oggetti animati e interattivi. Realizzare un videogame e/o una storytelling. STEM: making - educazione con un approccio alla conoscenza attraverso il 'fare' e l'esperienza diretta della progettazione e costruzione, favorendo l'uso di macchine di fabbricazione

digitale, come le stampanti 3D, di schede elettroniche, attraverso software di disegno e di tecniche per la digitalizzazione.

OBIETTIVO FORMATIVI

- Applicare principi di matematica, scienze, fisica e geometria allo sviluppo di un software;
- Apprendere in modo collaborativo i fondamenti dei meccanismi di logica e programmazione;
- Sviluppare creatività, curiosità, e capacità di lavorare in gruppo divertendosi.

OBIETTIVI SPECIFICI

- acquisire competenze tecniche sulla programmazione con Scratch-
- utilizzare Scratch in classe per: scrivere testi regolativi per l'esecuzione di attività in forma di algoritmi;
-sviluppare testi multimediali, integrando il linguaggio verbale con quello iconico e sonoro;
-esplorare i numeri decimali ed interi e le operazioni matematiche in contesti concreti;
-descrivere e rappresentare una figura geometrica anche facendo uso del piano cartesiano; - produrre immagini grafiche finalizzate ai progetti multimediali;
- utilizzare scratch come strumento compensativo per BES E DSA;
- sviluppare curiosità e desiderio di partecipazione all'attività proposta per aumentare la propria autostima;
-fare esperienza di lavoro di gruppo per favorire lo spirito collaborativo e stimolare il pensiero creativo;
- sviluppare la capacità di analizzare e risolvere problemi, attraverso il superamento dell'errore, riconsiderato semplicemente come uno dei momenti dell'apprendere;

CONTENUTI

Percorsi di apprendimento condivisi in classe;
- uso di strumenti di coding by gaming online;
- competenze computazionali di base;
- il codice binario;
- identificare e scrivere istruzioni sequenziali;
- l'utilizzo di strumenti informatici per la risoluzione dei problemi;
- strategie per l'ordinamento di oggetti (selezione/inserimento, partizionamento) e comprendere, in modo intuitivo, l'efficienza della strategia adottata;
- eseguire semplici algoritmi sui grafici di ridotte dimensioni;
- rappresentare i dati e/o i risultati di un problema con l'ausilio di tabelle , alberi o grafi,
- verifica e correzione del codice.

METODOLOGIA

Il progetto mira a promuovere il ' Creative Computing' come apprendimento che supporta lo sviluppo delle inclinazioni personali dei bambini all'elaborazione, agendo specificamente sulla creatività , l'immaginazione e gli interessi. Premesso che molti bambini accedono al computer come consumatori invece che come progettisti e creatori, il Creative Computing servirà ad enfatizzare la conoscenza, le pratiche e l'alfabetizzazione di base utili agli alunni per creare il tipo di dinamica e di strumenti logici applicabili nella loro vita quotidiana. Saranno privilegiati i gruppi di lavoro formati da 10/15 alunni in modo da stimolare l'apprendimento co-partecipato, la condivisione e la partecipazione attiva; l'attività di mentoring continuo favorirà un approccio creativo alla scoperta di soluzioni innovative; strumenti e software funzionali, come lo Scratch sviluppato dal M.I.T di Boston, saranno utilizzati per la realizzazione di videogiochi.

STRUMENTI E MATERIALI

Le attività programmate per il nuovo percorso di apprendimento saranno veicolati oltre che dagli strumenti e software utili a riguardo, anche dal supporto di computer e lavagne LIM installate in ogni aula e Tablet, già in dotazione della scuola, per ogni alunno. Ciò è reso possibile in quanto la nostra scuola, grazie ai progetti FESR realizzati nei decorsi anni, è dotata di cablaggio, collegamento rete WI - FI, aule ampie tutte munite di computer portatile e LIM.

RISULTATI ATTESI

Il progetto intende sviluppare:
a) il pensiero computazionale ovvero, la sintesi tra immaginazione e pensiero ingegneristico, la capacità di trasformare le idee in realtà, tenendo sempre presente la visione di insieme dei progetti e degli obiettivi;
b) programmazione coding: per capire come funzionano le macchine per poter sviluppare solide basi logiche utili a comprendere la tecnologia che utilizziamo e passare da fruitori passivi a creatori attivi;
c) peer to peer education: che stimola il pensiero laterale, facilita le relazioni e permette di crescere insieme.
VERIFICA E VALUTAZIONE
La realizzazione del progetto sarà accompagnata, in fase di attuazione, da azioni di valutazione ex ante ed ex post. Considerata l'importanza del progetto e la complessità che esso comporta, la valutazione avverrà tramite:
- test d'ingresso, per la rilevazione delle competenze iniziali e dei bisogni ;
- test in itinere, per monitorare l'aderenza del percorso rispetto agli obiettivi formativi previsti dal progetto, attraverso schede operative e questionari;
- test in uscita, per monitorare l'efficacia del progetto, gli esiti e l'eventuale ricaduta, nel percorso di formazione dei ragazzi;
I descritti esiti attesi saranno valutati coinvolgendo i genitori , gli operatori e gli stessi studenti. A tutti saranno somministrati questionari di valutazione per comprendere l'impatto del Pon. I docenti si impegnano a trasferire nelle valutazioni curriculari degli alunni partecipanti i risultati conseguiti nei percorsi PON. La riflessione collegiale dei docenti sarà propositiva per apportare correttivi alla progettazione dell'Offerta formativa e del Piano di miglioramento.

I docenti interessati potranno presentare domanda debitamente compilata e firmata, da far pervenire all'ufficio di Segreteria della scuola per l'assunzione a protocollo, entro e non oltre le ore 12,00 del giorno **5 dicembre 2018**, utilizzando il modello allegato indicando l'incarico prescelto. La richiesta dovrà essere corredata da curriculum in formato europeo (titoli di studio, competenze informatiche e linguistiche, esperienze pregresse, partecipazione a stages e corsi di formazione).
La domanda di partecipazione può essere presentata anche tramite posta elettronica certificata all'indirizzo: naee21400p©pec.istruzione.it
Questo Istituto Scolastico si riserva espressamente la facoltà di procedere alla verifica dei titoli, delle competenze e delle esperienze dichiarate.

Per Esperti e Valutatore è obbligatorio presentare una traccia progettuale che, tenendo conto del progetto, dei moduli e del target dei destinatari, indichi come s'intende articolare l'intervento obiettivi, contenuti, metodologie, risultati attesi.
Non saranno accettate domande incomplete, ricevute oltre i termini stabiliti.

Compiti richiesti :
L'esperto dovrà:
•assicurare la sua disponibilità per l'intera durata del progetto, secondo il calendario stabilito dal D.S.;
•programmare il lavoro e le attività inerenti il modulo che gli sarà affidato, predisponendo, anche in formato digitale, il materiale didattico necessario;
• elaborare gli item per la rilevazione delle competenze in ingresso, in itinere e finali;
• elaborare, in sinergia con il tutor e con il referente alla valutazione, alla fine di ogni modulo, le verifiche necessarie per la valutazione finale dei corsisti;
• consegnare il materiale prodotto (slide, presentazioni multimediali delle lezioni, esercitazioni, ...), le verifiche effettuate, i risultati delle valutazioni effettuate ed una relazione finale sulle attività svolte, sulla partecipazione dei corsisti e sui livelli raggiunti;

• programmare la realizzazione di un prodotto finale del lavoro svolto, che sarà presentato in un specifico incontro finale alle famiglie.
•Gestire, per quanto di propria competenza, la piattaforma on-line (GPU INDIRE)

Il tutor dovrà :

• predisporre, in collaborazione con l'esperto, una programmazione dettagliata dei contenuti dell'intervento;
• registrare nel registro didattico le presenze e le firme dei partecipanti, degli esperti e la propria, l'orario d'inizio e fine della lezione;
• accertare l'avvenuta compilazione della scheda allievo, la stesura e la firma del patto formativo;
• segnalare in tempo reale se il numero dei partecipanti scende di oltre un terzo del minimo o dello standard previsto;
• curare il monitoraggio fisico del corso, contattando gli alunni in caso di assenza ingiustificata;
• interfacciarsi con gli esperti e con il referente della valutazione;
• tenere i contatti con i docenti di classe dei corsisti per monitorare la ricaduta dell'intervento sul curricolare
• Gestire, per quanto di propria competenza, la piattaforma on-line (GPU INDIRE)

Il referente per la valutazione dovrà :

• garantire, di concerto con tutor ed esperti di ciascun percorso formativo, la presenza di momenti di valutazione secondo le diverse esigenze didattiche e facilitarne l'attuazione;
• coordinare le iniziative di valutazione degli interventi, garantendo lo scambio di esperienze, la circolazione dei risultati, la costruzione di prove comparabili, lo sviluppo della competenza valutativa dei docenti;
• fare da interfaccia con tutte le iniziative di valutazione esterna, facilitandone la realizzazione e garantendo l'informazione all'interno sugli esiti conseguiti;
• elaborare un report digitale finale per ciascun modulo e per l'intero progetto che sia funzionale agli obiettivi del PTOF e ai traguardi del PdM (Piano di Miglioramento) relativi alle priorità del RAV (Rapporto di Autovalutazione) dell'Istituto
• Gestire, per quanto di propria competenza, la piattaforma on-line (GPU INDIRE)

Valutazione delle candidature e graduatoria di merito

Il Dirigente Scolastico, con apposita commissione, provvederà alla valutazione comparativa delle domande presentate. La selezione tra tutte le candidature pervenute nei termini avverrà in base ai titoli, alle competenze e alle esperienze maturate, nel rispetto dei criteri di valutazione e dei punteggi come da tabelle allegate. Requisito determinante di individuazione a parità di punteggio per l'incarico di tutor sarà la disponibilità all'assistenza durante l'orario della mensa, come deliberato in Collegio dei Docenti e in Consiglio di Circolo e specificato nella scheda. In caso di parità di punteggio, prevale il candidato più giovane.

Le graduatorie provvisorie saranno pubblicate all'albo on line dell'istituto. Avverso la graduatoria provvisoria è ammesso reclamo al Dirigente Scolastico, entro 5 giorni dalla data di pubblicazione; trascorso tale termine l'atto diventa definitivo.

L'attribuzione degli incarichi avverrà tramite provvedimento. La durata dell'incarico sarà determinata in ore effettive di prestazione lavorativa.
Per le prestazioni rese dal Personale individuato saranno corrisposti i compensi lordi stabiliti nel Piano Finanziario del Progetto: e in ragione delle ore effettivamente prestate, dopo l'erogazione dei fondi comunicati e secondo le disponibilità di cassa.
In caso di rinuncia alla nomina di esperto, tutor o valutatore si procederà alla surroga, utilizzando la graduatoria di merito definitiva.
Nel caso in cui le candidature pervenute non dovessero soddisfare in tutto o in parte le necessità del Pon-Fse in oggetto, l'invito sarà rivolto a figure professionali esterne con apposito avviso.

Il presente avviso viene reso pubblico mediante pubblicazione all'albo on line e nella sezione Pon del sito web dell'Istituto.
Al termine della procedura di individuazione di cui al presente avviso, si potrà procedere all'avvio di quei moduli che non richiederanno ulteriori individuazioni di personale interno o esterno all'Istituto.
Fanno parte integrante del presente Avviso:
- Allegato 1: Istanza di candidatura per i moduli "Piccoli digitali crescono"
- Allegati 2-3-4: Tabelle punteggio e Autodichiarazione titoli: Tutor, Valutatore ed Esperto.

Il RUP (Responsabile unico del Procedimento) è il Dirigente Scolastico Antonella Luisa La Pietra.
L'Istituzione scolastica fa presente, ai sensi dell'art.13 del Reg. UE 2016/679 "Regolamento Europeo per la protezione dei dati personali", che i dati personali forniti e acquisiti saranno oggetto di trattamento (nel rispetto della normativa sopra richiamata e degli obblighi di sicurezza e riservatezza) finalizzato ad adempimenti richiesti dall'esecuzione di obblighi di legge o di contratto inerenti il rapporto di servizio, o comunque connesso alla gestione dello stesso. Tali dati potranno dover essere comunicati, per le medesime esclusive finalità, a soggetti cui sia riconosciuta da disposizione di legge la facoltà di accedervi. A tal proposito il titolare del trattamento è il DS e il responsabile del trattamento è il DSGA.

Il Dirigente Scolastico
Prof.ssa Antonella Luisa La Pietra
Il presente documento è firmato digitalmente ai sensi e per gli effetti
del c.d. Codice dell'Amministrazione Digitale e norme ad esso connesse