

Liceo Scientifico "P.S. MANCINI" Via De Concilii, 1 - 83100 Avellino
tel. - 0825/ 786203 - fax 0825/786203 cod. Fiscale 80008170641
avps12000t@istruzione.it www.liceomanciniavellino.gov.it



Fondi Strutturali Europei
Programma Operativo Nazionale 2014-2020
Fondo Sociale Europeo Obiettivo Specifico 10.2 – Azione 10.2.2.A
Avviso Prot. n. AOODGEFID/2669 del 3 marzo 2017
Lo sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale e
lo sviluppo delle competenze di “cittadinanza digitale”
Cod.: 10.2.2A-FSEPON-CA-2018-1076
Titolo progetto
“Iron Man...cini”

CUP: B37I19000030006

Prot. 1384

Avellino 07/03/2019

AVVISO PER IL RECLUTAMENTO ESPERTI INTERNI

- Vista** la legge 23 agosto 1988, n. 400 recante la “Disciplina dell’attività di Governo e ordinamento della Presidenza del Consiglio dei Ministri”;
- Vista** la legge 7 agosto 1990, n. 241 “Nuove norme in materia di procedimento amministrativo e di diritto di accesso ai documenti amministrativi” e ss.mm.ii.;
- Visto** il Decreto del Presidente della Repubblica 8 marzo 1999, n. 275, concernente il Regolamento recante norme in materia di autonomia delle Istituzioni Scolastiche, ai sensi della legge 15 marzo 1997, n. 59;
- Vista** la legge 18 dicembre 1997, n. 440 con particolare riferimento all’art. I, comma 1, che individua le possibili destinazioni per l’autorizzazione di spesa di cui alla medesima legge;
- 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.;
- Visti** i decreti del Presidente della Repubblica n. 87, 88 e 89 del 15 marzo 2010 concernenti il riordino degli istituti professionali, degli istituti tecnici e dei licei;

Liceo Scientifico "P.S. MANCINI" Via De Concilii, 1 - 83100 Avellino
tel. - 0825/ 786203 - fax 0825/786203 cod. Fiscale 80008170641
avps12000t@istruzione.it www.liceomanciniavellino.gov.it

- Visto** il PON Programma Operativo Nazionale 2014IT05M2OP001 "Per la scuola – competenze e ambienti per l'apprendimento" approvato con Decisione C (2014) n. 9952, del 17 dicembre 2014 della Commissione Europea;
- Vista** la legge 13 luglio 2015, n. 107 recante: "Riforma del sistema nazionale di istruzione e formazione e delega per il riordino delle disposizioni legislative vigenti", che affida alla scuola un ruolo centrale nella società della conoscenza, considerandola un indispensabile strumento per contrastare le diseguaglianze sociali, culturali e territoriali, per prevenire e recuperare l'abbandono e la dispersione scolastica, per proporsi quale laboratorio permanente di ricerca, sperimentazione e innovazione didattica, di partecipazione e di educazione alla cittadinanza;
- Vista** la nota del MIUR AOODGEFID/2669 del 03/03/2017 - fondi Strutturali Europei - Programma Operativo Nazionale "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020. Avviso pubblico per "Lo sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale e per lo sviluppo delle competenze di cittadinanza digitale - Asse I - Istruzione - Fondo Sociale Europeo (FSE) - Obiettivo Specifico 10.2 – Azione 10.2.2.A - Il presente Avviso pubblico si inserisce nel quadro di azioni finalizzate all'innalzamento delle competenze di base, di cui all'Obiettivo Specifico 10.2 del Programma Operativo Nazionale "Per la Scuola– Competenze e ambienti per l'apprendimento" per il periodo di programmazione 2014-2020. In particolare, questo avviso pone l'attenzione sulle competenze digitali, sempre più riconosciute come requisito fondamentale per lo sviluppo sostenibile del nostro Paese e per l'esercizio di una piena cittadinanza nell'era dell'informazione;
- Visto** il D.Lgs n. 50 del 18 aprile 2016, in attuazione delle direttive 2014/23/UE, 2014/24/UE e 2014/25/UE sull'aggiudicazione dei contratti di concessione, sugli appalti pubblici e sulle procedure d'appalto degli enti erogatori nei settori dell'acqua, dell'energia, dei trasporti e dei servizi postali, nonché per il riordino della disciplina vigente in materia di contratti pubblici relativi a lavori, servizi e forniture. (16G00062) (GU Serie Generale n.91 del 19-4-2016 Suppl. Ordinario n. 10);
- Tenuto conto della nota del MIUR AOODGEFID/25954 del 26/09/2018 di pubblicazione delle graduatorie dei progetti valutati positivamente;**
- Tenuto conto della nota del MIUR AOODGEFID/27746 del 24/10/2018 di autorizzazione del progetto e Impegno di spesa di cui all'avviso precedente;**
- Considerato** il provvedimento di determina n° Prot. 1046 del 19 febbraio 2019 con il quale si decretava l'avvio delle procedure e attività finalizzate alla realizzazione degli interventi di cui alla nota del MIUR AOODGEFID/2669 del 03/03/2017 - fondi Strutturali Europei - Programma Operativo Nazionale "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020. Avviso pubblico per "Lo sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale e per lo sviluppo delle competenze di cittadinanza digitale - Asse I - Istruzione - Fondo Sociale Europeo (FSE) - Obiettivo Specifico 10.2 – Azione 10.2.2.A - Cod.: 10.2.2A-FSEPON-CA-2018-1076, Titolo progetto "Iron Man...cini".
- Tenuto conto** che per tutti i moduli è necessario individuare figure professionali per gli interventi formativi previsti

Liceo Scientifico "P.S. MANCINI" Via De Concilii, 1 - 83100 Avellino
 tel. - 0825/ 786203 - fax 0825/786203 cod. Fiscale 80008170641
avps12000t@istruzione.it www.liceomanciniavellino.gov.it

Considerato che i moduli formativi autorizzati, progetto cod. 10.2.2A-FSEPON-CA-2018-1076 sono così articolati:

Obiettivo specifico - 10.2

Azione 10.2.2A

Lo sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale e lo sviluppo delle competenze di "cittadinanza digitale"

Tipo modulo	Titolo	Ore	Esperti	Descrizione modulo
Competenze di cittadinanza digitale	Robotica avanzata	30	1	<p>Gruppi di studenti collaborano durante gli incontri in aula e attraverso piattaforma di apprendimento a distanza (Edmodo o Moodle) e competono tra loro per la costruzione di piccoli progetti di programmazione di robot basati su ARDUINO (per esempio il modello Zumo 32u4 di Pololu) che realizzino comportamenti autonomi in ambienti strutturalmente chiusi ma complessi (per esempio moto autonomo in corridoi in cui mancano pareti, moto su linee discontinue, tecniche per l'attraversamento di labirinti, ecc...).</p> <p>Linguaggio di programmazione usato: Arduino.</p> <p>Contenuti: Introduzione ai modelli computazionali; traduzione di un modello in un algoritmo; i costrutti principali di un linguaggio di programmazione; metodi per il riutilizzo del codice; procedure e sottoprogrammi. Introduzione al linguaggio C e al linguaggio Arduino.</p> <p>Il modulo consiste in 15 incontri settimanali, della durata di 2 ore ciascuno, nei quali studenti che hanno già avuto precedenti esperienza sulla programmazione, anche se in modo autodidattico, verranno introdotti in modo formalmente corretto ai concetti di base della teoria attraverso lo stimolo della necessità di applicazione di quelle nozioni per la produzione di microprogetti per il governo di un robot.</p> <p>Pertanto si avranno sicuramente due importanti ricadute di apprendimento: la prima sarà quella che agli studenti verranno strutturate in modo formalmente corretto le conoscenze riguardanti la teoria dei linguaggi</p>

				<p>di programmazione che avevano già imparato in modo euristico e che sono indubbiamente utili per chi frequenta un corso di liceo scientifico, soprattutto per le loro possibili applicazioni in altre discipline, come per esempio la matematica, la fisica, la chimica; la seconda sarà quella di cominciare ad avere dimestichezza con i (ben più seri rispetto alla programmazione ordinaria) problemi della programmazione in tempo reale, necessaria per il governo di un robot e per la corretta interpretazione dei dati di sensori e la immediata reazione con l'attivazione di attuatori. Durante gli incontri, piuttosto che una trattazione sterile e teorica degli argomenti, anche a causa del limitato tempo a disposizione, agli studenti verranno proposti micro problemi, da risolvere in gruppo, la cui soluzione renderà però obbligatorio l'uso di questo o quel costrutto del linguaggio di programmazione in uso.</p> <p>Gli studenti dovranno produrre la soluzione ai problemi proposti, la dovranno pubblicare su una piattaforma di apprendimento a distanza (per esempio Moodle o Edmodo) e, attraverso una discussione tra pari, ma guidata dall'insegnante, impareranno anche il significato della valutazione degli algoritmi in termini di semplicità di codifica, semplicità di controllo degli errori, tempo di esecuzione, spazio di esecuzione.</p> <p>Infine, la loro attività, sia in laboratorio sia nella interazione online attraverso la piattaforma e-learning, sarà valutata dall'insegnante, i lavori migliori saranno pubblicati e commentati dall'insegnante in evidenza sulla piattaforma in modo che tutti i gruppi di studenti potranno imparare anche imitando le prestazioni dei migliori ed in modo che si instauri anche un sano clima di apprendimento competitivo tra i gruppi, oltre che di apprendimento cooperativo all'interno del singolo gruppo.</p>
--	--	--	--	---

<p>Competenze di cittadinanza digitale.</p>	<p>Robotica di base.</p>	<p>30</p>	<p>1</p>	<p>Gruppi di studenti collaborano durante gli incontri in aula e attraverso piattaforma di apprendimento a distanza (Edmodo o Moodle) e competono tra loro per la costruzione di piccoli progetti di programmazione di robot basati su ARDUINO (per esempio il modello Mbot di Makeblock) che realizzino comportamenti autonomi in ambienti strutturalmente chiusi e semplici (per esempio moto autonomo su linea chiusa non ramificata, su linea aperta, in corridoio tortuoso chiuso, ecc...).</p> <p>Linguaggio di programmazione usato: Mblock oppure Scratch.</p> <p>Contenuti: Introduzione ai modelli computazionali; traduzione di un modello in un algoritmo; i costrutti principali di un linguaggio di programmazione; metodi per il riutilizzo del codice; procedure e sottoprogrammi; linguaggi di programmazione visuali.</p> <p>Il modulo consiste in 15 incontri settimanali, della durata di 2 ore ciascuno, nei quali studenti di poca o nessuna precedente esperienza sulla programmazione verranno introdotti ai concetti di base della teoria attraverso lo stimolo indotto dalla necessità di applicazione di quelle nozioni per la produzione di microprogetti per il governo di un robot. Pertanto si avranno sicuramente due importanti ricadute di apprendimento: la prima sarà quella che gli studenti cominceranno ad avere dimestichezza con i principali costrutti dei linguaggi di programmazione, indubbiamente utili per chi frequenta un corso di liceo scientifico, soprattutto per le loro possibili applicazioni in altre discipline, come per esempio la matematica, la fisica, la chimica; la seconda sarà quella di cominciare ad avere dimestichezza con i (ben più seri rispetto alla programmazione ordinaria) problemi della programmazione in tempo reale, necessaria per il governo di un robot e per la corretta interpretazione dei dati di sensori e la</p>
---	--------------------------	-----------	----------	--

				<p>immediata reazione con l'attivazione di attuatori.</p> <p>Vista la scarsa o nulla precedente esperienza dei partecipanti, sarà usato un linguaggio di programmazione visuale, come per esempio Scratch oppure Mblock.</p> <p>Durante gli incontri, piuttosto che una trattazione sterile e teorica degli argomenti, anche a causa del limitato tempo a disposizione, agli studenti verranno proposti microproblemi, da risolvere in gruppo, la cui soluzione renderà però obbligatorio l'uso di questo o quel costrutto del linguaggio di programmazione in uso.</p> <p>Gli studenti dovranno produrre la soluzione ai problemi proposti, la dovranno pubblicare su una piattaforma di apprendimento a distanza (per esempio Moodle o Edmodo) e, attraverso una discussione tra pari, ma guidata dall'insegnante, impareranno anche il significato della valutazione degli algoritmi in termini di semplicità di codifica, semplicità di controllo degli errori, tempo di esecuzione, spazio di esecuzione.</p> <p>Infine, la loro attività, sia in laboratorio sia nella interazione online attraverso la piattaforma e-learning, sarà valutata dall'insegnante, i lavori migliori saranno pubblicati e commentati dall'insegnante in evidenza sulla piattaforma in modo che tutti i gruppi di studenti potranno imparare anche imitando le prestazioni dei migliori ed in modo che si instauri anche un sano clima di apprendimento competitivo tra i gruppi, oltre che di apprendimento cooperativo all'interno del singolo gruppo.</p>
Competenze di cittadinanza digitale	App-security	30	1	<p>La sicurezza digitale è una delle competenze chiave della cittadinanza digitale. La nostra società è la Società dell'informazione digitale che può essere facilmente copiata, intercettata, copiata, cancellata. È necessario dunque insegnare la sicurezza digitale per accrescere la consapevolezza e la</p>

				<p>responsabilità nell'uso dell'ICT e del Network: questa è la finalità dell'App security realizzata con App inventor in un corso di 30 ore per studenti privi di esperienze di programmazione. Verrà creato un primo screen -login screen- attraverso il quale gli allievi, impostando le credenziali di accesso (user e password), avranno accesso ad una serie d'informazioni personali. Le conoscenze sulla sicurezza saranno così veicolate attraverso la realizzazione di un manufatto.</p>
<p>Competenze di cittadinanza digitale</p>	<p>Social Network: usa la testa!</p>	<p>30</p>	<p>1</p>	<p>Il Modulo verterà, in particolare, sulla promozione di un uso corretto e consapevole dei social network, e in generale delle nuove tecnologie on-line, per sfruttare le loro potenzialità, senza cadere nei rischi della rete, quali cyberbullismo, violazioni della privacy, frodi, furti di identità etc. Questo verrà realizzato attraverso azioni di informazione e sensibilizzazione dei partecipanti su contenuti legati, a titolo esemplificativo, ai concetti di internet, media, identità virtuale, concetto di informazione, teoria dell'informazione. Gli obiettivi generali che si intendono perseguire sono: - favorire l'acquisizione di conoscenze e competenze digitali; - favorire lo sviluppo di senso critico ed educare all'informazione, alla capacità di ricercare, identificare, individuare, valutare, organizzare, comprendere utilizzare e pubblicare le informazioni. Le modalità di intervento saranno innovative e attive e includeranno video, immagini, brainstorming e condivisione di gruppo, giochi di ruolo e simulazione scenari. Gli obiettivi principali sono: - favorire l'acquisizione di conoscenze e competenze digitali; - favorire lo sviluppo di senso critico ed educare all'informazione. L'intervento sarà a favore di 30 studenti dell'istituto, coinvolti sulla base delle propensioni personali e della condivisione dei contenuti progettuali proposti. Particolare attenzione sarà volta a includere studenti a rischio dispersione e/o criticità sociale.</p>

			<p>Il modulo di 30 ore, è suddiviso in due fasi di 5 incontri di 3 ore cadauno. La prima avrà lo scopo di trasmettere e favorire l'acquisizione di contenuti, con modalità didattiche innovative; la seconda si concentrerà sulle dinamiche e le modalità di utilizzo del digitale, prestando particolare attenzione al coinvolgimento della dimensione relazionale, emotiva e di sviluppo psico-fisico degli studenti, nonché sui rischi e i pericoli connessi e sull'uso consapevole dei social network e delle tecnologie on-line. Prima fase, condotta da un esperto in comunicazione, centrata sui seguenti temi: concetti basilari dell'informatica e della comunicazione multimediale; reti telematiche e Internet, analisi della Web communication; Sicurezza informatica e telematica; identità in Internet ed Etica dei media; Multimedialità e creatività. Fase Seconda, condotta da uno psicoterapeuta/psicologo, centrata sulle seguenti tematiche: Comunicazione efficace, acquisizione stili comunicativi prosociali, comunicazione verbale e non; Comunicazione nel Cyberspazio; principali Social Network e Community on line; Pericoli e rischi della rete (furto d'identità, cyberbullismo, Hate speech, stalking, molestie, spam, phishing, clickjacking) e ripercussioni psico-sociali; Precauzioni e strategie comportamentali per prevenire e gestire i rischi online. Le modalità di intervento saranno innovative e attive e includeranno video, immagini, brainstorming e condivisione di gruppo, giochi di ruolo, simulazione scenari e peer education. La didattica sarà attiva e includerà il Learning by doing and by creating, favorendo l'apprendimento in situazioni concrete e creative, la Peer-education, la Cooperative Learning e il Debate, al fine di valorizzare lo spirito d'iniziativa dei partecipanti, ma anche la cooperazione e la relazione tra pari. Inoltre per favorire l'acquisizione di competenze trasversali ci si avvarrà dell'insegnamento capovolto (Flipped</p>
--	--	--	--

				classroom) e del Project-based learning, che motiverà gli studenti ad apprendere come usare le nuove tecnologie per assolvere in modo più agevole per fare ricerche, analisi, prendere in considerazione soluzioni alternative, comunicare e presentare in modo più efficace le proprie idee, i loro progetti, imparando a collaborare e lavorare in un team.
Competenze di cittadinanza digitale	@telier digitale	30	1	<p>Il percorso del modulo intende coinvolgere gli alunni in attività pratiche ludico-educative per stimolare consapevolezza che gli oggetti si possano progettare e creare, attraverso una didattica attiva che sfrutti le risorse del territorio e della tradizione ma anche le potenzialità delle nuove tecnologie. Un'esperienza innovativa che mira a coniugare l'educazione civica, lo sviluppo delle competenze digitali, della creatività e delle soft skills negli studenti e l'innovazione didattica nella scuola. Gli studenti saranno i progettisti di una versione "smart" della loro e-city capace di rispondere allo stesso tempo ai loro bisogni di cittadinanza attiva e alle sfide poste dalla realtà, in particolare quelle di carattere energetico e ambientale. Gli strumenti con i quali la "e-city che vorremmo" prenderà forma saranno la progettazione collaborativa dei suoi elementi costitutivi da parte degli studenti, l'uso di kit robotici e di kit tecnologici e altri materiali di recupero per creare modelli delle e-city, attività di project-based learning per affrontare temi ambientali, di educazione civica e curricolari, l'introduzione di nuove competenze tecniche e scientifiche nella scuola e l'utilizzo di canali social e istituzionali per diffondere nel territorio le progettualità degli studenti. Con l'introduzione di tecnologie, materiali di recupero, momenti di confronto e lavori di gruppo, tutti gli studenti parteciperanno ad un'attività altamente inclusiva che permetterà loro di approcciare l'apprendimento di</p>

			<p>tematiche e nozioni curriculari in modo coinvolgente e divertente. Inoltre, tutto questo permetterà non solo lo sviluppo delle loro competenze trasversali ma anche la crescita della loro manualità e di scoprire un uso smart e attivo delle tecnologie, sviluppando così il pensiero computazionale e la loro creatività digitale. Grazie a queste attività gli studenti verranno introdotti e guidati in riflessioni su varie tematiche come l'arte, le capacità espressive, l'ambiente, la partecipazione attiva fino alla cittadinanza digitale.</p> <p>Il percorso si propone di:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 Rafforzare la fiducia in sé e nelle proprie capacità e lo spirito di collaborazione 2 Sviluppare il pensiero logico-matematico (raggruppare, ordinare, misurare, confrontare, riconoscere proprietà comuni degli oggetti) 3 Sviluppare le capacità di ragionamento logico 4 Rafforzare le competenze STEM <p>Il percorso è organizzato in unità/lezione. Ogni lezione è costituita dalla seguente scaletta: Concetti teorici spiegati attraverso narrazione; Sviluppo del gioco (Robot, Tinkering, Making, Minecraft, App); Attività di gruppo o singoli in base all'attività prevista; Sviluppo del gioco e aggiornamento piattaforma; Attività libere inerenti lo svolgimento dell'obiettivo prefissato. Durante l'ultima lezione che chiude il percorso di 30 ore verranno discussi con il tutor e visualizzati tutti i risultati prodotti.</p> <p>Obiettivi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Stimolare negli studenti lo sviluppo delle competenze relative al pensiero computazionale, al coding, alle abilità creative, alla robotica e all'uso delle tecnologie digitali; 2. Promuovere la maturazione delle soft skills (competenze trasversali) con particolare attenzione al pensiero critico, alle abilità di analisi, al problem solving, alla capacità creative, al lavoro di gruppo e alle abilità
--	--	--	---

			<p>interpersonali e comunicative;</p> <p>3. Accrescere l'efficacia delle pratiche educative della scuola attraverso l'introduzione di metodologie e strumenti didattici innovativi;</p> <p>4. Promuovere negli studenti la cultura della partecipazione reale e digitale alla comunità di appartenenza.</p> <p>Contenuti: Argomenti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diritti della rete • Educazione all'uso positivo e consapevole dei media e della Rete • Sviluppo del pensiero computazionale • Coding • Scratch per programmare, giocare, presentare • Minecraft educational per programmare, giocare, presentare • Software web based per il coding • Robotica creativa e povera • Arduino • Attività di making • Modellazione e stampa 3D • Brain storming con gli studenti <p>Prodotti finali</p> <ul style="list-style-type: none"> • Creazione dell'ambiente virtuale con Minecraft Education <p>La proposta formativa si basa su di uno spazio dove vige un'unica regola: si impara facendo per alimentare il fascino dell'artigiano, del "maker" e dello sperimentatore, attraverso lo sviluppo negli alunni della consapevolezza che gli oggetti si possano progettare e creare. L'apprendimento passa attraverso il coinvolgimento fisico e la riflessione condivisa alla ricerca di una soluzione a un problema concreto. Che si parli di matematica, di geometria o di programmazione, l'apprendimento non è mai passivo: gli studenti sono creativi di natura e si meritano un apprendimento all'altezza delle loro capacità, e poi nulla è noioso se si trova il modo giusto per raccontarlo.</p>
--	--	--	--

			<p>Nelle attività del modulo l'apprendimento non è un atto passivo ma il frutto di un viaggio condiviso fatto di riflessioni, esplorazioni, sperimentazioni durante il quale si impara anche ad affrontare la paura del fallimento, si affinano le capacità di condivisione di saperi e saper fare, si promuove un approccio creativo e autonomo all'apprendimento.</p> <p>Il modulo può essere visto come un percorso crossmediale basato su attività di coding, robotica, tinkering e making.</p> <p>La robotica, con l'indispensabile mediazione dell'insegnante, si è rivelata un contesto ottimale in cui il "sapere" e il "saper fare" si coniugano per raggiungere obiettivi formativi e didattici.</p> <p>Grazie all'utilizzo di piccoli robot e del coding (programmazione) si possono esplorare a scuola molti argomenti di scienze e tecnologia in modo avvincente. Gli alunni sono posti al centro del processo educativo come "costruttori" del loro apprendimento, comunicando e condividendo idee, confrontandosi e discutendo con gli altri.</p> <p>I robot favoriscono lo sviluppo del pensiero computazionale già a livello prescolare ma allo stesso tempo sono strumenti di socializzazione, valorizzazione delle differenze, sviluppo della curiosità, attenzione e motivazione. Grazie alle app per tablet, molti di essi, possono essere impiegati per attività più complesse (adatte a tutte le classi della scuola primaria), utilizzabili anche per lo studio delle STEM, alfabetizzazione, ... e per lo sviluppo di abilità trasversali al giorno d'oggi essenziali in ambito scolastico e non: collaborazione, comunicazione, problem-solving.</p> <p>Contestualmente all'utilizzo dei robot saranno vissute esperienze di tinkering, making per la costruzione delle scene nelle quali realizzare un percorso definito anch'esso dai ragazzi e sceneggiato poi sulla scena e con i robot.</p>
--	--	--	--

Liceo Scientifico "P.S. MANCINI" Via De Concilii, 1 - 83100 Avellino
tel. - 0825/786203 - fax 0825/786203 cod. Fiscale 80008170641
avps12000t@istruzione.it www.liceomanciniavellino.gov.it

Il Dirigente Scolastico del Liceo scientifico "P.S. Mancini" di Avellino

INDICE

un avviso tra il personale docente interno alla suddetta Istituzione Scolastica per la selezione di n. 5 Esperti per la realizzazione dei suddetti Moduli e invita gli interessati a produrre istanza in relazione allo svolgimento di attività specifiche connesse alla realizzazione del progetto.

Requisiti di partecipazione richiesti

Per la partecipazione al presente avviso i candidati dovranno possedere titoli culturali e professionali attestanti il possesso di competenze idonee per l'espletamento dell'incarico. In particolare, i candidati dovranno possedere i seguenti requisiti:

Titolo Modulo	Requisiti richiesti
Robotica avanzata	Esperienza professionale e/o formativa + titoli di studio coerenti con i contenuti del modulo
Robotica di base.	Esperienza professionale e/o formativa + titoli di studio coerenti con i contenuti del modulo
App-security	Esperienza professionale e/o formativa + titoli di studio coerenti con i contenuti del modulo
Social Network: usa la testa!	Esperienza professionale e/o formativa + titoli di studio coerenti con i contenuti del modulo
@telier digitale	Esperienza professionale e/o formativa + titoli di studio coerenti con i contenuti del modulo

Per la partecipazione al presente bando i partecipanti dovranno presentare:

- Domanda di partecipazione con le proprie generalità e i titoli dei moduli per i quali si intende concorrere;
- Curriculum vitae dettagliato in formato europeo.

Il Dirigente Scolastico si riserva inoltre di convocare gli interessati per un eventuale colloquio finalizzato a:

- accertare attitudini relazionali e motivazionali;
- chiedere l'integrazione del curriculum vitae relativamente alle certificazioni originali dei titoli e/o delle esperienze dichiarate.

L'istanza di partecipazione, pena l'esclusione dalla valutazione, deve essere redatta sul modello (Allegato 1) e alla stessa devono essere allegati:

1. Allegato 2 - scheda riepilogativa di valutazione firmata;
2. Allegato 3 - curriculum vitae in formato europeo aggiornato e firmato.

Gli allegati 1 e 2 costituiscono parte integrante del presente bando.

Destinatari, calendario, sede del percorso progettuale

Al progetto parteciperanno gli alunni del nostro Istituto. Le attività progettuali si terranno presso una sede del Liceo o presso altre strutture, cominceranno presumibilmente nel mese di aprile/maggio 2019 per terminare inderogabilmente entro il 30 agosto 2020, secondo un calendario che sarà stabilito dall'Istituzione scolastica.

Liceo Scientifico "P.S. MANCINI" Via De Concilii, 1 - 83100 Avellino
tel. - 0825/ 786203 - fax 0825/786203 cod. Fiscale 80008170641
avps12000t@istruzione.it www.liceoinanciniavellino.gov.it

Modalità di presentazione delle domande

Le domande di partecipazione dovranno pervenire sui moduli allegati entro il termine perentorio delle ore 12:00 del giorno **26/03/2019** presso l'ufficio di segreteria dell'istituto in via Marotta 14 (USP di Avellino) oppure inviate alla casella di posta "avps12000t@istruzione.it"; non saranno accettate domande inviate con altra modalità.

Nell'oggetto della E-Mail dovrà essere indicata la dicitura "**PON FSE CITTADINANZA E CREATIVITA' DIGITALE - SELEZIONE ESPERTI INTERNI - Modulo:** (indicare titolo modulo)".

Il recapito delle domande rimane ad esclusivo rischio del mittente ove, per qualsiasi causa, esse non giungano a destinazione nel tempo utile prefissato.

Trascorso il termine fissato non viene riconosciuta valida alcuna domanda o documentazione, anche se sostitutiva o aggiuntiva; pertanto questo Istituto resta esonerato da ogni responsabilità per eventuale ritardo o errore di recapito.

Oneri ed obblighi del contraente

Il venire meno, successivamente all'affidamento o comunque durante l'esecuzione del servizio, dei requisiti prescritti nell'avviso, determina la risoluzione anticipata del rapporto, salva ed impregiudicata ogni pretesa risarcitoria della Amministrazione.

Causano, altresì, la risoluzione anticipata del rapporto gravi inadempienze del contraente che l'amministrazione rilevi con espressa diffida. Costituirà in ogni caso motivo di risoluzione espressa, salvo il diritto al risarcimento del danno, il verificarsi anche di una soltanto delle seguenti situazioni:

1. Non veridicità delle dichiarazioni fornite ai fini della partecipazione al bando ed alla fase contrattuale;
2. Violazione dell'obbligo di riservatezza;
3. Frode o grave negligenza nell'esecuzione degli obblighi e delle condizioni contrattuali;
4. Gli esperti nominati saranno soggetti a controllo e valutazione del rendimento formativo mediante monitoraggio in itinere; una determinazione negativa, motivata e comunicata all'interessato o ripetute assenze e rinvii dell'intervento potranno essere causa di immediata risoluzione del contratto con esclusione da tutte le attività formative. Per esigenze organizzative, inoltre, gli esperti designati non potranno discostarsi dal calendario delle lezioni che verrà fornito loro dall'ufficio di segreteria, se non per eccezionali e motivate esigenze, pena l'immediata risoluzione del contratto d'opera intellettuale stipulato.

Si precisa che l'esperto, nell'espletamento delle attività è tenuto a:

- ✓ partecipare ad eventuali incontri propedeutici alla realizzazione;
- ✓ definire la programmazione didattica delle attività;
- ✓ effettuare le attività relative all'incarico assegnato nei giorni e nelle ore definite dall'istituzione scolastica;
- ✓ collaborare alla realizzazione delle verifiche previste dal percorso formativo;
- ✓ compilare on-line, attraverso il sistema di GPU, tutte le attività di propria pertinenza;
- ✓ fornire test di entrata e di uscita, con valutazione degli stessi;
- ✓ coadiuvare i responsabili della valutazione nel predisporre il materiale necessario per la rilevazione delle competenze;

Liceo Scientifico "P.S. MANCINI" Via De Concilii, 1 - 83100 Avellino
tel. - 0825/ 786203 - fax 0825/786203 cod. Fiscale 80008170641
avps12000t@istruzione.it www.liceomanciniavellino.gov.it

- ✓ utilizzare il materiale, necessario per la realizzazione delle azioni programmate, predisposto dalla scuola;
- ✓ predisporre e consegnare al tutor il materiale di tipo documentario;
- ✓ documentare insieme al tutor le attività di ogni percorso per "tracciare" l'iter del processo attivato e lasciarne "traccia" nella scuola.

L'attività di esperto consisterà soprattutto nel facilitare i processi di apprendimento dei partecipanti, collaborare con i tutor nella conduzione delle attività del progetto, coordinare le diverse risorse umane impegnate.

Si intende inoltre che l'Esperto si impegna a:

- predisporre una relazione conclusiva sull'attività progettuale svolta durante l'incarico.
- rispettare quanto previsto dal D. Lgs. 196/03 in materia di privacy;
- produrre documentazione chiara e precisa dell'attività svolta, anche ai fini dei controlli successivi;
- collaborare con gli altri docenti ed esperti coinvolti nel progetto nelle forme e nei modi indicati dal Dirigente Scolastico, dal Tutor, dal valutatore, dalle figure di supporto etc.

Trattamento giuridico ed economico

La misura del compenso sarà determinata sulla base delle attività effettivamente svolte: per ogni ora di incarico effettivamente svolta è previsto un compenso pari ad **Euro 70,00** onnicomprensivo di spese, di contributi a carico del datore di lavoro e dell'interessato e di qualsiasi altro onere. Fermo restando che le modalità di pagamento seguiranno l'andamento dei flussi finanziari e le disposizioni previste in materia dal MIUR e che le stesse, nonché le modalità di dimostrazione della spesa, potranno subire gli adattamenti dovuti ad eventuali e specifiche disposizioni ulteriori che potrebbero intervenire a livello europeo e nazionale, il compenso sarà liquidato solo ad avvenuto finanziamento da parte dell'Ente erogatore.

L'Amministrazione si riserva di procedere all'aggiudicazione anche in presenza di una sola domanda valida, ai sensi dell'art. 69 R.D. del 23/05/1924 n. 827, purché ritenuta valida e congrua.

Sul compenso saranno applicate le ritenute fiscali nella misura prevista dalle vigenti disposizioni di legge; il contratto non dà luogo a trattamento previdenziale e/o assistenziale, né a trattamento di fine rapporto. L'esperto dovrà inoltre provvedere in proprio alle eventuali coperture assicurative per infortuni e responsabilità civile.

La misura del compenso sarà lorda onnicomprensiva di contributi (IRE, IRAP, etc.), di spese, di contributi a carico del datore di lavoro e dell'interessato e di qualsiasi altro onere

Procedure di selezione

La DS procede alla verifica dei requisiti di ammissione dei concorrenti e, in caso negativo, alla esclusione dalla selezione dei concorrenti non in possesso dei requisiti. In una o più sedute riservate, si procede alla valutazione dei requisiti ed assegna i relativi punteggi sulla base degli elementi di valutazione stabiliti, verbalizzando il relativo risultato.

Successivamente sarà formulata e pubblicata all'albo dell'istituto una graduatoria per ogni profilo. Verso tale pubblicazione gli interessati, nel caso ne ravvisino gli estremi, potranno produrre reclamo scritto nel termine di cinque giorni dalla data di pubblicazione. Trascorso tale termine ed esaminati eventuali reclami, sarà pubblicata sullo stesso sito internet la graduatoria definitiva.

In caso di rinuncia da parte del soggetto individuato, destinatario dell'incarico, si procederà mediante lo scorrimento della graduatoria. Al momento della stipula del contratto, l'esperto è

tenuto su eventuale richiesta della scuola a produrre la documentazione ed ogni attestazione a riprova di quanto dichiarato nel CV; verificata l'eventuale mancanza di requisiti, la Scuola provvederà all'interruzione del rapporto di lavoro affidando l'incarico al concorrente che segue nella graduatoria.

L'attribuzione degli incarichi avverrà tramite contratti per prestazione d'opera intellettuale occasionale e per le ore e la retribuzione oraria prevista dal progetto.

La presentazione di proposta di candidatura comporta l'accettazione di tutto quanto previsto nel presente avviso.

Criteria di scelta

Titoli	Indicazioni per il calcolo del punteggio	Max Punteggio
Titolo di studio	Fino a pt. 15 per laurea o titolo equipollente coerente con i contenuti del modulo: <ul style="list-style-type: none"> • 15 pt per voto 110 e lode; • 12 pt per voto 110; • 10 pt per voto 105-109; • 8 pt per voto 100-104; • 6 pt per voto 90-99; • 5 pt per voto 60-99 	Max 15 pt
Titoli accademici ulteriori	Pt. 5 per una ulteriore laurea o per dottorato di ricerca	Max 5 pt
Corsi riconosciuti e/o diplomi di specializzazione, Aggiornamento e formazione coerenti con i contenuti del modulo	Pt. 3 per ogni corso considerato (minimo 25 ore)	Max 15 pt
Attività di docenza coerente con il modulo	Docenze universitarie: pt.5 per anno di contratto;	Max 20 pt
	Docente come esperto in corsi PON o analoghi coerenti con i contenuti del modulo: 1 punto per ogni 10 ore di lezione.	Max 10 pt
	Insegnamento di materie coerenti con i contenuti del modulo, presso ist. di istr. sec. superiore di II grado: pt.2 per anno;	Max 20 pt
Attività scientifica	Pubblicazioni coerenti con i contenuti del modulo Punti 2 per ogni pubblicazione	Max 10 pt
Competenze digitali Certificate ECDL-EiPass	Pt. 5 per qualsiasi certificazione	Max 5 pt

Liceo Scientifico "P.S. MANCINI" Via De Concilii, 1 - 83100 Avellino
tel. - 0825/786203 - fax 0825/786203 cod. Fiscale 80008170641
avps12000t@istruzione.it www.liceomanciniavellino.gov.it

Responsabile del procedimento

Il responsabile del procedimento è il D.S. dell'Istituzione Scolastica Prof.ssa **Nicolina Silvana Agnes**.

Sospensione

L'amministrazione aggiudicatrice ha facoltà di sospendere in qualsiasi momento, per comprovati motivi di interesse generale, l'efficacia del contratto stipulato con l'aggiudicatario del servizio, dandone comunicazione scritta allo stesso.

Recesso

L'amministrazione aggiudicatrice può recedere dal contratto sottoscritto in qualsiasi momento. In caso di recesso il soggetto aggiudicatario ha diritto al pagamento di un corrispettivo commisurato all'opera prestata.

I dati, gli elementi ed ogni informazione acquisita in sede di valutazione sono utilizzati dall'Amministrazione aggiudicatrice esclusivamente ai fini del procedimento di gara e della individuazione del soggetto affidatario, garantendo l'assoluta sicurezza e riservatezza, anche in sede di trattamento dati con sistemi automatici e manuali.

Legge applicabile e foro competente

Il contratto che verrà stipulato dalle parti è regolato dalla legge italiana. Qualsiasi controversia in merito all'interpretazione, esecuzione, validità o efficacia del contratto ed eventuali controversie che dovessero insorgere durante lo svolgimento del servizio tra l'amministrazione aggiudicatrice e l'aggiudicatario, non componibili in via amichevole, saranno demandate al giudice ordinario. Il Foro competente è quello di Avellino (AV).

Informativa ai sensi del d.lgs. 196/03 e del Regolamento UE 2016/679

Si specifica che 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 (decreto legislativo 30 giugno 2003 n°196) e successive modificazioni. Tali dati sono richiesti in virtù di espressa disposizione di legge e regolamento. Ai fini del trattamento dei dati personali, i titolari potranno esercitare i diritti di cui all'art. 13 della predetta legge. Il responsabile del trattamento dei dati personali è il Dirigente Scolastico prof.ssa Nicolina Silvana Agnes, responsabile della protezione dei dati (RPD) è la ditta Maintech Solution nella persona di Salvatore Copersito.

Il Dirigente Scolastico
(Prof.ssa Nicolina Silvana Agnes)



