



UNIONE EUROPEA

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

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

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



Unione Europea



Repubblica Italiana



Regione Siciliana

Istituto Omnicomprensivo "Pestalozzi"

Scuola dell'Infanzia – Scuola Primaria

Scuola Secondaria di Primo Grado a indirizzo musicale

Scuola Secondaria di Secondo Grado a indirizzo Enogastronomia e Ospitalità Alberghiera

Corso serale di Istruzione degli Adulti a indirizzo Enogastronomia e Ospitalità Alberghiera

Viale Seneca - Villaggio Sant'Agata Zona A 95121 Catania - Tel. 095454566 – Fax 095260625

email: ctic86200l@istruzione.it - pec: ctic86200l@pec.istruzione.it

Sito web: www.omnicomprensivopestalozzi.gov.it

ISTITUTO OMNICOMPRESIVO PESTALOZZI
Prot. 0004027 del 31/05/2019
06-02 (Uscita)

Ai sigg. docenti dell'I.O. Pestalozzi

All'Albo pretorio del sito web d'Istituto

e p.c. Al D.S.G.A.

All'Ufficio del personale

Oggetto: Avviso per la selezione di personale interno per la funzione di Tutor per n. 4 moduli formativi (2 rivolti ad alunni di scuola Primaria e 2 rivolti ad alunni di scuola Secondaria di I Grado) e per le funzioni di n. 1 Coordinatore di progetto e di n. 1 Referente per la valutazione (progetto "La sfida: partecipare per imparare") nell'ambito del PON "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020

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 identificativo progetto: 10.2.2A-FSEPON-SI-2018-1101

CUP: H65E19000030006

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Visto l'Avviso pubblico prot.n. AOODGEFID/2669 del 3/3/2017 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";

Vista la nota AOODGEFID prot. n. 27759 del 24/10/2018 con la quale il MIUR - Dipartimento per la Programmazione e la Gestione delle Risorse Umane, Finanziarie e Strumentali – Direzione Generale per Interventi in materia di Edilizia Scolastica, per la Gestione dei Fondi Strutturali per l'Istruzione e l'Innovazione Digitale Ufficio IV ha

Codice identificativo progetto: 10.2.2A-FSEPON-SI-2018-1101

autorizzato, tra gli altri progetti, il progetto presentato da questo Istituto nell'ambito del PON in oggetto specificato, denominato "La sfida: partecipare per imparare", articolato in 4 distinti moduli, comunicandone altresì il disposto finanziamento per il complessivo importo di € 24.328,00, nonché vista la nota prot. n. AOODGEFID/28252 del 30/10/2018 con la quale è stata comunicata a questa Istituzione l'autorizzazione in oggetto;

Rilevata l'esigenza, al fine di dare attuazione alle suddette attività progettuali che dovranno svolgersi entro il 30/09/2020, di individuare le professionalità interne ed eventualmente esterne a cui affidare lo svolgimento delle funzioni di Esperto nei distinti moduli che costituiscono parte integrante del progetto;

Vista la nota prot. 34815 del 02/08/2017 con la quale il MIUR - Dipartimento per la Programmazione e la Gestione delle Risorse Umane, Finanziarie e Strumentali - Direzione Generale per Interventi in materia di Edilizia Scolastica, per la Gestione dei Fondi Strutturali per l'Istruzione e l'Innovazione Digitale Ufficio IV, nel fornire opportuni chiarimenti in ordine alla procedura da seguire, nell'ambito del PON di cui all'oggetto, per il reclutamento del personale cui demandare le relative attività di formazione, ha rimarcato che le Istituzioni Scolastiche devono in ogni caso previamente verificare la presenza e la disponibilità, nel proprio corpo docente, delle risorse professionali occorrenti, a tal uopo predisponendo apposito avviso interno, altresì recante criteri specifici e predeterminati di selezione, nonché Vista la nota MIUR prot. 35926 del 21/09/2017 di Errata corrige della summenzionata nota del MIUR;

Viste le Linee Guida per l'affidamento dei contratti pubblici di servizi e forniture di importo inferiore alla soglia comunitaria di cui alla nota prot. 1588 del 13 gennaio 2016, e le relative integrazioni fornite con nota MIUR. AOODGEFID prot. 31732 del 25/7/2017;

Vista la Nota MIUR prot. DGEFID\4496 del 18/02/2019. Definizione della tempistica per la realizzazione e l'allineamento della chiusura dei progetti;

Visto il d.p.r. 275/1999 relativo al Regolamento recante norme in materia di autonomia delle Istituzioni Scolastiche, ai sensi della legge n. 59/1997;

Visto il d.leg.vo 165/2001, rubricato " Norme generali sull'ordinamento del lavoro alle dipendenze della Pubblica Amministrazione";

Visto il Decreto Interministeriale n. 129/2018 e il D.A. della Regione Sicilia n. 7753/2018, rubricati "Regolamento concernente le istruzioni generali sulla gestione amministrativo-contabile delle Istituzioni Scolastiche";

Visto il Regolamento CE n. 1159/2000 del 30.05.2000 relativo alle Azioni informative e pubblicitarie a cura degli Stati membri sugli interventi dei Fondi Strutturali e all'allegato sulle modalità di applicazione;

Viste le delibere n. 5/3 del 17/03/2017 del Collegio dei docenti e n. 5/1 del 18/05/2017 del Commissario Straordinario di approvazione della partecipazione al suddetto avviso;

Codice identificativo progetto: 10.2.2A-FSEPON-SI-2018-1101

Vista la delibera di modifica del Programma Annuale per il 2019 n. 3/1 del 24/05/2019 del Commissario Straordinario con cui è stato acquisito al bilancio della scuola il finanziamento del progetto in argomento nonché visto il successivo decreto di formale assunzione del finanziamento del progetto di che trattasi al Programma Annuale per il 2019 (prot. 4003/06-02 del 30/05/2019);

Viste le delibere degli OO.CC. di aggiornamento nel corrente anno scolastico del PTOF 2019/2021;

Visti i criteri deliberati dagli OO.CC. per la selezione degli Esperti nell'ambito dei progetti a valere sui PON/POR-FSE "Per la scuola" previsti dalla programmazione 2014/2020;

INDICE

La presente selezione per il reclutamento di:

a) n° **4 docenti interni** all'I.O. Pestalozzi con funzioni di **TUTOR** nei seguenti moduli formativi (1 Tutor per ciascun modulo):

| TIPOLOGIA DEL CORSO | TITOLO DEL CORSO | ORE | DESTINATARI | PERIODO |
|--|---------------------------------|-----|---------------------------------|----------------------|
| Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale | Robo Maths | 30 | 20 Alunni scuola Primaria | Entro dicembre 2019 |
| Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale | Coding: ragiono e agisco | 30 | 20 Alunni scuola Primaria | Entro dicembre 2019 |
| Competenze di cittadinanza digitale | Tutto vien fuori da un'idea | 30 | 20 alunni sec. di secondo grado | Entro settembre 2020 |
| Competenze di cittadinanza digitale | Imprenditoria nell'era digitale | 30 | 20 alunni sec. di secondo grado | Entro settembre 2020 |

b) n° **1 docente interno** all'Istituto con funzione di **COORDINATORE DI PROGETTO**;

c) n° **1 docente interno** all'Istituto con funzione di **REFERENTE PER LA VALUTAZIONE**.

| | |
|---------------------------|---|
| Titolo modulo | ROBO MATHS |
| Numero destinatari | 20 allievi scuola Primaria |
| Numero ore | 30 |
| Finalità: | Considerato che la robotica educativa sta acquisendo valore nel veicolare non solo saperi ma anche modalità di apprendimento stimolanti e coinvolgenti, questa idea progettuale si propone come finalità la promozione di atteggiamenti positivi verso le discipline STEM, l'incentivazione a sviluppare capacità logiche, di comunicazione, di cooperazione ed infine, di far emergere |

le attitudini creative delle studentesse e degli studenti.

Il modulo avrà durata biennale e sarà organizzato seguendo un approccio multidisciplinare e secondo un'ottica di verticalizzazione includendo tre fasce di età.

Si prevede l'utilizzo di software open source come Scratch e kit per la costruzione di oggetti da animare quali "mBot" e LEGO MINDSTORME NXT/ WE DO 2.0; inizialmente il linguaggio iconico agevolerà la comprensione delle basi della programmazione ad oggetti, successivamente si potrà procedere con quello di tipo testuale ad un livello beginners.

Obiettivi:

- Saper progettare e costruire artefatti
- Saper programmare oggetti in grado di interagire con l'ambiente circostante
- Conoscere la funzione degli elementi che costituiscono alcuni kit di robotica quali: mBot e LEGO MINDSTORME NXT/ WE DO 2.0
- Saper utilizzare il mattoncino intelligente NXT e mattoncini speciali quali: motori, sensori ottici, sensori per il riconoscimento sonoro, sensori di contatto, sensori di prossimità.
- Saper utilizzare correttamente i linguaggi di programmazione con Scratch e LEGO MINDSTORME NXT/ WE DO 2.0
- Saper analizzare un problema e codificarlo
- Saper individuare i casi particolari di un determinato problema e codificarli
- Saper cooperare per risolvere situazioni problematiche, sviluppare una idea, progettare ed inventare.
- Promuovere l'utilizzo di software open source.
- Promuovere la documentazione e la diffusione degli artefatti attraverso la realizzazione di un blog

Metodologia

Le scelte metodologiche terranno conto dei presupposti teorici forniti dal costruzionismo secondo il principio che "si impara facendo".

Le studentesse e gli studenti saranno coinvolti in attività motivanti, saranno protagonisti di situazioni concrete da gestire.

Le attività saranno predisposte in modo da stimolare l'apprendimento e il problem solving.

Le conoscenze pregresse e le esperienze condotte nel laboratorio saranno momenti importanti per la formulazione di ipotesi da verificare insieme, per promuovere la capacità

di essere co-costruttori di conoscenze e per stimolare la propria creatività.

Prodotti finali:

Realizzazione di artefatti pensati e progettati per uno scopo preciso e realizzazione di un blog.

Risultati attesi

Portando a termine la realizzazione del progetto ci si attende una maggiore partecipazione alle attività scolastiche e all'acquisizione di competenze logico matematiche.

Inoltre, l'esperienza, inducendo gli studenti e le studentesse a lavorare in sinergia, agevolerà il confronto su idee ed opinioni, migliorerà la stima di sé e il senso di autoefficacia, agevolerà l'acquisizione di competenze sociali.

| | |
|--|----------------------------|
| Titolo modulo | Coding: ragiono e agisco |
| Numero destinatari | 20 allievi scuola Primaria |
| Numero ore | 30 |
| <p>Finalità: Finalità del modulo è lo sviluppo dei processi che stanno dietro all'attività di programmare, cioè lo sviluppo del pensiero computazionale. Il pensiero computazionale, costituito dalla combinazione di metodi caratteristici, quali analizzare e organizzare i dati del problema in base a criteri logici, automatizzare la risoluzione del problema definendo una soluzione algoritmica, generalizzare il processo di risoluzione del problema per poterlo trasferire ad un ampio spettro di altri problemi, e di strumenti intellettuali, quali confidenza nel trattare la complessità, capacità di comunicare e lavorare con gli altri per il raggiungimento di una meta comune o di una soluzione condivisa, è un processo mentale per la risoluzione di problemi in modo creativo ed efficiente. Lo sviluppo del pensiero computazionale mira al raggiungimento dei seguenti obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Acquisire capacità deduttive e di problem solving; - Saper trasformare un'idea in un progetto; - Applicare i saperi e le conoscenze chiave; - Sperimentare il lavoro di gruppo e lo spirito di condivisione lavorando in team; - Imparare la gestione del tempo e delle attività e l'uso consapevole dei materiali e degli strumenti; - Sviluppare la creatività e l'iniziativa personale. <p>Oltre alle attività "unplugged", si propone l'uso di un ambiente, quale "Scratch", che permette agli studenti di usare da subito, anche senza doverli prima studiare teoricamente, sia tutti i concetti più importanti che sono alla base del coding e del pensiero computazionale che altri più avanzati, come ad esempio: gli Algoritmi, i Cicli, le Procedure, le Variabili.</p> <p>Metodologie L'esperienza laboratoriale (learning by doing) è strutturata per attivare in modo ludico meccanismi cognitivi: la scelta libera e creativa del contenuto del progetto, un obiettivo chiaro da raggiungere, l'individuazione del proprio ruolo all'interno di un gruppo (team) che lavora in un clima collaborativo, un insieme di regole già validate da seguire e migliorare, un sistema di controllo (feedback) che consente di percepire chiaramente i progressi. I prodotti finali sono materiali digitali: applicazioni, videogames, storie animate.</p> <p>Prodotto finale: Realizzazione di un gioco o storia con SCRATCH</p> <p>Risultati attesi: In ambito metodologico, le attività proposte conducono lo studente a costruire la conoscenza mediante l'approccio del learning by doing e del cooperative learning. Il debugging, la capacità di controllo costante sul processo monitorando continuamente l'errore, permette di acquisire un metodo trasversale applicabile a qualsiasi disciplina.</p> | |

| | |
|--|--|
| Titolo modulo | Tutto vien fuori da un'idea |
| Numero destinatari | 20 allievi scuola Secondaria primo grado |
| Numero ore | 30 |
| <p>Finalità: Le start up sono molto diverse ma hanno tutte una cosa in comune: sono nate da un'idea. Utilizzando creatività e strumenti aperti utili alla prototipazione (moduli elettronici ad aggancio magnetico per costruire circuiti, uniti a materiale povero e/o di recupero) gli studenti suddivisi in gruppo realizzeranno con le proprie mani un oggetto che andrà poi commercializzato. Entreranno, quindi, in gioco concetti di progettazione, elettronica, IoT e pensiero computazionale. Saranno incoraggiate fasi di test e di misura del consenso, riproduzione in forma di sondaggi, poll, questionari. Il modulo si baserà principalmente sulle dinamiche del Project based learning:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Imparare a collaborare lavorando in gruppo - Sviluppare spirito critico, affrontando problemi complessi - Diventare consapevoli della tecnologia - Apprendere una professione attraverso un'attività pratica che ne simuli le dinamiche <p>Metodologie: Le attività saranno predisposte in modo da stimolare l'apprendimento e il problem solving. Le conoscenze pregresse e le esperienze condotte nel laboratorio saranno momenti importanti per la formulazione di ipotesi da verificare insieme, per promuovere la capacità di essere co-costruttori di conoscenze e per stimolare la propria creatività.</p> <p>Prodotti finali: Realizzazione di prodotti pensati e progettati per uno scopo preciso.</p> <p>Risultati attesi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comunicare, confrontarsi, imparare a mediare per individuare un'idea vincente - Realizzare un prodotto finito e funzionante - Utilizzare sensori ed attuatori per programmare input ed output - Utilizzare istruzioni e ripetizioni condizionali - Utilizzare variabili - Scomporre problemi complessi in parti più semplici - Testare e verificare il progetto | |

| | |
|---|--|
| Titolo modulo | Imprenditoria nell'era digitale |
| Numero destinatari | 20 allievi scuola Secondaria primo grado |
| Numero ore | 30 |
| <p>Finalità: Le start up sono molto diverse ma hanno tutte una cosa in comune: sono nate da un'idea. Verranno condotte delle ricerche su vari media (tradizionali e non) sulle start up più di successo degli ultimi anni: cosa le accomuna, cosa ne ha decretato il</p> | |

successo, quali sono i comportamenti virtuosi e le pratiche che si sono invece rivelate fallimentari.

Mettendo in luce le storie vincenti di imprenditrici donne, per promuovere una politica di genere forte, si punterà in modo particolare sull'importanza di esempi positivi e figure chiave. Gli studenti lavoreranno, quindi, a gruppi individuando una start up di riferimento per raccontarne la storia e preparandosi a presentarne il valore aggiunto tramite un mezzo di presentazione a scelta che sia il più originale e "digitale" possibile (videomaking, power point, ...)

Il modulo si baserà principalmente sulle dinamiche del Project based learning:

- Imparare a collaborare lavorando in gruppo
- Sviluppare spirito critico, affrontando problemi complessi
- Imparare a comunicare verbalmente facendo presentazioni
- Diventare consapevoli della tecnologia
- Sviluppare la responsabilità civica e capire che anche la rete comporta una determinata etichetta
- Apprendere una professione attraverso un'attività pratica che ne simuli le dinamiche

Metodologie:

Le attività saranno predisposte in modo da stimolare l'apprendimento e il problem solving.

Le conoscenze pregresse e le esperienze condotte nel laboratorio saranno momenti importanti per la formulazione di ipotesi da verificare insieme, per promuovere la capacità di essere co-costruttori di conoscenze e per stimolare la propria creatività.

Prodotti finali:

Realizzazione di presentazioni pensate e progettate per uno scopo preciso e realizzazione di un blog.

Risultati attesi:

- Consolidamento del concetto di multimedialità, ipertestualità, storytelling
- Approfondimento del concetto di informazione e di infosfera
- Comprendere e gestire le dinamiche di gestione, raccolta e produzione di dati digitali.

Funzioni del Tutor

- Coordinamento delle attività di individuazione degli alunni impegnati nelle attività progettuali e formazione dei relativi gruppi;
- supporto collaborativo con l'esperto nella predisposizione ed esecuzione delle attività;
- controllo ed aggiornamento delle presenze degli alunni e delle relative registrazioni;
- costante monitoraggio sull'andamento attuativo del modulo, con particolare riguardo al rispetto delle soglie minime di presenza degli alunni iscritti;
- inserimento in piattaforma di tutto il materiale documentario di propria competenza e verifica che tale operazione sia effettuata anche dagli esperti e dai corsisti;

Codice identificativo progetto: 10.2.2A-FSEPON-SI-2018-1101

- trasmissione al Responsabile del sito web dell'Istituto dei contenuti e delle informative da pubblicare inerenti alle attività progettuali;
- cura dei rapporti con i Consigli di Classe di appartenenza dei corsisti per monitorare la ricaduta dell'intervento sul curricolare;
- restituzione dei risultati delle verifiche;
- cura della documentazione didattica (materiale e contenuti) in forma cartacea, multimediale e in piattaforma;
- collaborazione con l'esperto per espletare le attività di predisposizione, somministrazione e tabulazione di materiali di esercitazione, test di valutazione in entrata, in itinere e finali, materiale documentario;
- supporto al referente della valutazione nel predisporre il materiale necessario per la rilevazione delle competenze anche ai fini della certificazione finale interna ed esterna, ove prevista.

Funzioni del Coordinatore di progetto

Il Coordinatore di progetto, individuato nell'ambito del personale docente della scuola, coopera con il Dirigente scolastico, il DSGA, i tutor, gli esperti curando che tutte le attività rispettino la temporizzazione prefissata, predisponendo un cronoprogramma delle stesse e organizzando gli spazi e il personale, garantendo la fattibilità con funzioni specifiche di raccordo, integrazione, facilitazione nell'attuazione del progetto.

Verifica, inoltre, della coerenza e completezza dei dati inseriti dall'esperto, dal tutor ecc. nel sistema di Gestione dei Piani e di Monitoraggio.

Collabora con il DS per la documentazione nella sezione specifica del GPU e cura le operazioni di verbalizzazione delle eventuali riunioni organizzative, le fasi di definizione dei criteri di selezione dei tutor e degli esperti, l'indizione dei bandi, la loro scelta, le fasi di iscrizione dei partecipanti, la definizione del programma e del calendario degli incontri e la puntuale registrazione di tutte le attività didattiche e di valutazione come anche gli eventuali prodotti che potranno risultare dagli interventi.

Funzioni del Referente per la valutazione

È risorsa specifica con la funzione di coordinare le attività valutative riguardanti l'intero progetto con il compito di verificare, sia in itinere che ex-post, l'andamento e gli esiti degli interventi, interfacciandosi costantemente con l'Autorità di Gestione e gli altri soggetti coinvolti nella valutazione del programma.

In merito alla specificità dei compiti assegnati a tale figura, si può ipotizzare la seguente articolazione:

- organizzazione delle azioni di monitoraggio e valutazione;
- garanzia della circolazione dei risultati e dello scambio di esperienze;

Codice identificativo progetto: 10.2.2A-FSEPON-SI-2018-1101

- documentazione del progetto in fase iniziale, per una raccolta sistematica dei dati necessari allo svolgimento degli interventi di valutazione;
- documentazione in itinere delle attività di monitoraggio e valutazione, curando in progress l'aggiornamento dei dati di concerto con tutor ed esperti di ciascun modulo.

Tutte le attività di formazione devono sempre prevedere momenti di valutazione formativa e sommativa, finalizzati a:

- verifica delle competenze in ingresso, in itinere e finali dei discenti;
- supporto ai processi di apprendimento.

Tabella di valutazione dei requisiti

| | |
|---|--|
| TITOLI DI STUDIO oltre il titolo di accesso al ruolo MAX 30 PUNTI A1 - LAUREA SPECIFICA O ATTINENTE AL CORSO (vecchio ordinamento o 3+2) A2 - DIPLOMA SPECIFICO O ATTINENTE AL CORSO A3 - ULTERIORE LAUREA (vecchio ordinamento o 3+2) A4 - ULTERIORE DIPLOMA (anche specializzazione di sostegno) A5 - LAUREA TRIENNALE (se non già valutata in A3) | PUNTI 12 PUNTI 5 PUNTI 6 PUNTI 2 PUNTI 5 |
| TITOLI SPECIFICI (attinenti al corso) MAX 45 PUNTI B1 - ABILITAZIONE ALL'INSEGNAMENTO (oltre quella di accesso al ruolo) B2 - CORSO DI PERFEZIONAMENTO di durata non inferiore ad un anno o MASTER 1°/2° livello attivati dalle università statali/libere o da istituti universitari statali/pareggiati (un solo corso valutabile per lo stesso o gli stessi anni accademici, 5 punti per corso fino a un massimo di 15 punti) B3 - DOTTORATO DI RICERCA B4 - TITOLO DI MERITO/RICONOSCIMENTO PROFESSIONALE (rilasciato da enti nazionali o regionali) B5 - CORSO DI FORMAZIONE della durata di almeno 25 ore (1 punto per corso fino a un max di 5 punti) B6 - CERTIFICAZIONE INFORMATICA | PUNTI 5 PUNTI 15 PUNTI 10 PUNTI 7 PUNTI 5 PUNTI 3 |
| ESPERIENZE PROFESSIONALI MAX PUNTI 50 C1 - DOCENZA A TEMPO INDETERMINATO (2 punti per ogni anno fino ad un max di 30 punti) C2 - DOCENZA A TEMPO DETERMINATO (1 punto per ogni anno fino ad un max di 10 punti) C3 - ATTIVITA' DI DOCENZA COME ESPERTO IN PROGETTI PON e POR (1 punto per ogni progetto fino ad un max di 5 punti) C4 - ATTIVITA' DI TUTOR(solo per le candidature a Tutor) – Coordinatore di progetto (solo per le candidature a Coordinatore di progetto) - Referente per la valutazione (solo per le candidature a Referente per la valutazione) IN PROGETTI PON e POR (1 punto per ogni progetto fino ad un max di 5 punti) | PUNTI 30 PUNTI 10 PUNTI 5 PUNTI 5 |

| | |
|---|----------------|
| <p>PUBBLICAZIONI MAX 5 PUNTI D1 - PUBBLICAZIONI ATTINENTI AL SETTORE DI PERTINENZA (1 punto per ogni pubblicazione fino a un max di 5)</p> | <p>PUNTI 5</p> |
| <ul style="list-style-type: none"> • a parità di punteggio si terrà conto del voto conseguito nel medesimo corso di LAUREA/DIPLOMA • a parità di voto conseguito nel medesimo corso di LAUREA/DIPLOMA prederà il candidato più giovane • precedenza nella scelta a chi non ha svolto l'incarico di Tutor/Coordinatore di progetto/Referente per la valutazione per anno scolastico | |

Note generali

Il compenso orario per l'attività di tutoraggio d'aula sarà di €30,00 onnicomprensivi al lordo delle ritenute di legge; il compenso orario per il Coordinatore di progetto e per il Referente per la valutazione – incluso nell'importo della voce "spese di gestione"- viene stabilito in € 17,50 lordo dipendente (in ragione del costo orario previsto dal CCNL Comparto Istruzione e ricerca per le attività aggiuntive non di insegnamento) applicato ad un importo forfettario di 20 ore per il Coordinatore di progetto e di 12 ore per il Referente per la valutazione e sarà proporzionalmente ridotto in caso di mancata attivazione di uno o più moduli del progetto. Nulla sarà dovuto per la partecipazione ad eventuali riunioni organizzative per lo svolgimento degli incarichi assegnati.

La liquidazione dei compensi avverrà solo a seguito della presentazione della documentazione comprovante le attività svolte e successivamente all'effettiva acquisizione da parte di questa istituzione scolastica dell'importo assegnato.

Gli aspiranti possono presentare la domanda di partecipazione alla selezione per una o più di una delle professionalità richieste, purché in servizio presso l'I.O. Pestalozzi di Catania. Gli incarichi di Coordinatore di progetto e di Referente per la valutazione non sono cumulabili tra loro ma lo sono con quello di Tutor. L'incarico di Tutor e di Esperto sono incompatibili solo all'interno del medesimo modulo.

L'incarico di Tutor può essere svolto in un solo modulo formativo, salvo che per un incarico non vi sia soltanto l'istanza di partecipazione di un aspirante già individuato quale Tutor per altro modulo ovvero in caso di scorrimento per esaurimento della graduatoria definitiva di un incarico. In ogni caso, solo per le suddette fattispecie, non si possono cumulare più di due incarichi di Tutor.

La domanda di partecipazione dovrà pervenire entro e non oltre **le ore 13.00 del giorno 07 giugno 2019** tramite pec all'indirizzo di posta elettronica certificata della scuola (ctic86200l@pec.istruzione.it – citiiciottantaseiduecentoelle@pec.istruzione.it).

L'Istituto declina ogni responsabilità per perdita di comunicazioni imputabili a inesattezze nell'indicazione del recapito da parte del concorrente, o per eventuali disguidi comunque imputabili a fatti terzi, a caso fortuito o di forza maggiore.

I curricula pervenuti in tempo utile saranno valutati e comparati da apposita commissione, nominata dal Dirigente Scolastico, applicando la relativa griglia

Codice identificativo progetto: 10.2.2A-FSEPON-SI-2018-1101

di valutazione parte integrante del presente avviso; gli esiti di detta procedura comparativa saranno pubblicati all'albo pretorio del sito web dell'Istituto. Si procederà al conferimento dei relativi incarichi anche in presenza di una sola domanda valida.

L'affissione all'albo pretorio del sito della scuola ha valore di notifica agli interessati, i quali hanno facoltà di produrre eventuale reclamo scritto avverso le risultanze della svolta procedura comparativa entro e non oltre 5 giorni dalla suddetta pubblicazione. Decorso tale termine senza che siano stati formalizzati reclami, si procederà alla stipulazione degli incarichi con il Personale utilmente collocato nella procedura selettiva, che dovrà comunque dichiarare sotto la propria responsabilità l'insussistenza di incompatibilità con l'incarico che è chiamato a svolgere.

L'Istituto si riserva di non procedere all'affidamento dell'incarico in caso di mancata realizzazione del progetto o di uno o più moduli; in caso di rinuncia o impedimento legittimo di uno degli incaricati ci si riserva di procedere a sostituire quest'ultimo col secondo nella graduatoria definitiva per quella medesima funzione.

Il Dirigente Scolastico
Prof. Emanuele Rapisarda
(firmato digitalmente)