

Prot. n. 1105/IV.5
Montecarlo, 29 marzo 2019

Oggetto: Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Complementare “Per la scuola, competenze e ambienti per l’apprendimento 2014-2020”. Asse I - Istruzione - Fondo di Rotazione.

In coerenza con Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE) – Obiettivo Specifico 10.2 – Azione 10.2.2. sottoazione 10.2.2A “Competenze di base”.

Avviso pubblico per lo sviluppo del pensiero logico e computazionale e della creatività digitale e delle competenze di “Cittadinanza Digitale”, Prot. n. 2669 del 03/03/2017

DETERMINA DIRIGENZIALE AVVISO SELEZIONE PERSONALE INTERNO PER IL RECLUTAMENTO DI ESPERTI E TUTOR

Identificativo Progetto 10.2.2A-FdRPOC-TO-2018-43
CUP J17I17000530007

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Visto l’ avviso pubblico per lo sviluppo del pensiero logico e computazionale e della creatività digitale e delle competenze di “Cittadinanza Digitale”, Prot. n. 2669 del 03/03/2017 e la normativa di riferimento in esso contenuta;

Visto l’ inoltro della candidatura da parte di questo Istituto avvenuta in data 20/05/2017;

Vista la nota AOODGEFID prot. n. 25954 del 26/09/2018 di approvazione e pubblicazione delle graduatorie definitive regionali delle proposte progettuali degli Istituti Scolastici pubblicate sul sito MIUR – sezione FSE PON 2014-2020;

Vista la nota prot. n. AOODGEFID prot. n. 34815 del 02/08/2017 per l’iter di reclutamento degli Esperti e Tutor e i relativi aspetti di natura fiscale, previdenziale e assistenziale;

Vista la Programmazione 2014-2020 che ha introdotto nuove forme di sovvenzioni e assistenza con l’art. 67 punto 1 comma b) “Tabelle standard di costi unitari del Regolamento (UE) n. 1303/2013 e 1304/2013;

Visto che eventuali ulteriori aggiornamenti in merito a procedure di attuazione dei progetti verranno comunicate dall’Autorità di Gestione con la pubblicazione delle “Disposizioni e Istruzioni per l’attuazione dei Progetti finanziati dal PON “Per la Scuola – Competenze e Ambienti per l’apprendimento 2014-2020”;

Vista la nota MIUR prot. n. AOODGEFID prot. n. 28239 del 30/10/2018, che autorizza questa Istituzione Scolastica all’avvio delle attività e fissa i termini di inizio e ammissibilità della spesa;

Viste le Delibere n. 16 del 17/03/2017 del Collegio dei Docenti e la Delibera n. 17 del 04/04/2017 del Consiglio d'Istituto, con le quali è stata deliberata l'adesione dell'I.C. Montecarlo al Programma Operativo Nazionale "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento 2014-2020" per tutte le azioni previste dall'avviso quadro MIUR prot. n. 950 del 31/01/2017, che rispondessero alle necessità dell'Istituto stesso;

Visto il decreto di iscrizione a bilancio del Progetto – prot. n. 77 del 10/01/2019;

Visto il decreto di avvio del Progetto – prot. n. 79 del 10/01/2019;

Rilevata la necessità di reperire tra il personale interno - Esperti e Tutor - per lo svolgimento delle attività di formazione

DETERMINA

L'indizione di un avviso di selezione interna per il reclutamento di n. 2 Esperti e n. 2 Tutor d'aula da impiegare nelle attività formative del progetto "PON – FSE "per la scuola – Competenze e ambienti per l'apprendimento 2014-2020 - **Progetto: Cittadini comunicatori creativi nell'era digitale**

Gli ambiti di interesse, in seguito specificati, sono:

A. Primaria

Modulo 1: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Titolo: Coding e robotica educativa

B. Primaria/Secondaria

Modulo 3 : Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Titolo: Lo storytelling come ponte tra le competenze di base e l'innovazione

A. Primaria

- modulo 1 - Coding e robotica educativa - Montecarlo

Durata del modulo 1	30 ore
Destinatari	20/26 alunni Primaria (classi II e III)
Figure professionali Modulo 1	1 Esperto + 1 Tutor d'aula
Tematiche (indicative)	Il progetto si articola in 30 ore suddivise in 10 incontri di 3 ore ciascuno Con l'utilizzo della robotica si propone agli alunni un approccio fortemente costruttivista al sapere, in un contesto di laboratorio dove possono "imparare operando", attraverso l'interazione sul piano fisico e materiale (oggetti manipolabili), sul piano tecnologico (componenti attivi, ingranaggi motori, sensori), e sul piano informatico (programmazione). Proporre il coding può concorrere a sviluppare abilità e competenze trasversali quali: Imparare ad imparare (i bambini saranno messi di fronte a situazioni problematiche per risolvere le quali dovranno trovare soluzioni a partire dalle loro conoscenze, formulando strategie efficaci); Progettare (gli alunni dovranno trovare sequenze di azioni per realizzare un compito); Comunicare (i bambini dovranno trovare la strategia risolutiva con il linguaggio specifico (programmazione), concordare e condividere i percorsi individuati con i compagni); Collaborare e partecipare (i bambini dovranno imparare a mediare, a suddividersi i compiti per raggiungere l'obiettivo prefissato). Saranno proposti percorsi di apprendimento in cui gli allievi verranno messi nelle condizioni di attivare il pensiero creativo e divergente, che è alla base del pensiero computazionale al quale il coding tende naturalmente. Obiettivi per gli alunni - Saper interagire con i compagni, in un piccolo gruppo, collaborando attivamente per il raggiungimento di un obiettivo comune - Rafforzare il pensiero logico - Formulare ipotesi e successive verifiche - Acquisire il linguaggio specifico della programmazione - Saper effettuare misurazioni dello spazio e del tempo - Saper organizzare il lavoro, saper esporre oralmente, sapersi relazionare. Il percorso didattico dovrà essere finalizzato a far acquisire la consapevolezza delle possibilità espressive offerte dalle diverse tecniche: possedere e dominare tante tecniche rende ciascuno libero di creare messaggi esprimendo la propria intenzionalità comunicativa.
Periodo di svolgimento	Giugno 2019 Date: 11-12-13-14-17- 18-19-20-21-24 giugno, ore 9-12

B. Primaria/Secondaria

- modulo 3 - Lo storytelling come ponte tra le competenze di base e l'innovazione - Montecarlo

Durata del modulo 4	30 ore
Destinatari	20/26 alunni Primaria (classi IV e V)
Figure professionali Modulo 4	1 Esperto +1 Tutor d'aula
Tematiche (indicative)	Il progetto si articola in 30 ore suddivise 8 incontri di 3/4 ore ciascuno. Le attività di storytelling rivestono un ruolo di primaria importanza nel processo educativo degli alunni, la narrazione ha infatti un ruolo centrale nella loro crescita ed educazione, in quanto attività motivante e divertente oltre che un esercizio di condivisione sociale. La narrazione in questo caso dovrà essere un "ponte di aggregazione e di connessione tra la cultura umanistica e scientifica": non più in contrapposizione, ma integrate, in grado di unire il mondo fantastico, la logica di pensiero e i molteplici linguaggi della comunicazione. Saranno elaborate storie mediante attività di digital storytelling non per trasformare una storia in prodotto multimediale ma per creare di racconti multimodali. La narrazione si contaminerà di generi diversi: il libro narrato, il teatro disegnato, il pensiero computazionale per arrivare alla narrazione digitale mantenendo la creatività e motivando la collaborazione: animare una storia, costruirla, lavorarla, assemblarla come artigiani. Si attiverà un laboratorio dove i docenti esperti e i tutor assumeranno il ruolo di registi, sviluppando pratiche di cooperazione professionale multidisciplinari, per organizzare e coordinare l'intero processo di insegnamento-apprendimento.
Periodo di svolgimento	Settembre 2019 Date: 3-4-5-6 settembre, dalle 8:30 alle 12:30; 9-10 settembre, dalle 8:30 alle 12:30; 11-12 settembre, dalle 15 alle 18.

L'attribuzione dell'incarico avverrà tramite provvedimento scritto del Dirigente Scolastico, a seguito verbale della Commissione di valutazione.

L'incarico sarà attribuito anche in presenza di una sola candidatura pienamente rispondente ai requisiti richiesti. L'incarico sarà conferito esclusivamente per la durata del corso e per il numero delle ore stabilite e non darà luogo a trattamento previdenziale e assistenziale, né a trattamento di fine rapporto.

Il trattamento economico sarà corrisposto a conclusione del progetto e, comunque, solo dopo l'effettiva erogazione dei fondi comunitari. Non saranno prese in considerazione eventuali richieste di interessi legali e/o oneri di alcun tipo per ritardi nei pagamenti indipendenti dalla volontà di questa Istituzione scolastica.

Nel caso in cui, in corso di attuazione del progetto, si renda necessaria la chiusura del modulo - come previsto dalla normativa Pon - a causa della diminuzione del numero degli alunni frequentanti, l'esperto e/o il tutor incaricati non potranno rivalersi sull'istituzione scolastica. Per la figura dell'esperto è previsto un monte ore pari a n. 30 per **70,00 €/h al lordo di ogni onere**. Per la figura di tutor è previsto un monte ore pari a n. 30 per **30,00 €/h al lordo di ogni onere**. **Questi costi graveranno sul Progetto P 15 Cittadinanza Digitale.**

Il Responsabile del procedimento è il Dirigente Scolastico Prof. Luca Vieri Iacopetti.

Il Dirigente Scolastico
Prof. Luca Vieri Iacopetti
(Firma autografa omessa ai sensi dell'art. 3
del D.lgs. n. 39/1993)