



ISTITUTO COMPRENSIVO GIOVANNI DANTONI
Scuola di Istruzione Infanzia, Primaria e Secondaria di primo Grado
Via Perasso n° 2 - 97018 SCICLI (RG) - C.F. 81000610881
COD. MIN. RGIC82600R - Tel. 0932/831464 - Fax 0932/831314 –
E-mail: rgic82600r@istruzione.it pec: rgic82600r@pec.istruzione.it
SITO WEB DELLA SCUOLA : www.icgiovannidantoni.gov.it

I.C. GIOVANNI DANTONI - SCICLI
Prot. 0002578 del 18/11/2019
(Uscita)

BANDO ESTERNO DI SELEZIONE ESPERTI

Avviso Pubblico per lo sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale e per lo sviluppo delle competenze di “cittadinanza digitale” - Avviso 2669 del 03/03/2017

PON FSE

Fondi Strutturali Europei – 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 – Avviso pubblico 2669 del 03/03/2017 per lo sviluppo del pensiero computazionale, della creatività digitale e delle competenze di “cittadinanza digitale”, a supporto dell’offerta formativa. **Codice identificativo Progetto: 10.2.2A-FSEPON-SI-2018-1156** - Scuola Primaria e Secondaria di I grado

CUP: D44F1800 0190005- TOTALE AUTORIZZATO: €. 21.246,00

Sotto azione 10.2.2A - Scuole del I Ciclo (Scuole Primarie e Secondarie di I Grado)

TITOLO DEL PROGETTO: “BE SMART: ACCETTI LA SFIDA?”

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

VISTA la L. n. 59 del 15/03/1997 concernente “Delega al Governo per il conferimento di funzioni e compiti alle Regioni ed agli EE.LL., per la riforma della Pubblica Amministrazione e per la semplificazione amministrativa”;

VISTO il DPR n. 275 dell’8 marzo 1999 concernente il Regolamento recante Norme in materia di Autonomia delle Istituzioni Scolastiche, ai sensi della L. n. 59 del 15/03/1997;

VISTO il D.lgs 165/2001, recante “Norme generali sull’ordinamento del Lavoro alle dipendenze delle Amministrazioni pubbliche” e ss.mm. e ii. ;

VISTO il D.Lgs n. 50/2016 “Codice dei Contratti Pubblici”;

VISTA la L. n. 107 del 13/07/2015 concernente “Riforma del Sistema Nazionale di Istruzione e Formazione e delega per il riordino delle disposizioni legislative vigenti;

VISTO il D.l. n. 44 del 1/02/2001” Regolamento concernente le istruzioni generali sulla gestione amministrativo-contabile delle Istituzioni Scolastiche”;

VISTI i seguenti Regolamenti (UE) n. 1103/2013 recante disposizioni comuni sui Fondi strutturali ed investimenti europei e Regolamento UE n. 1304/2013 relativo al Fondo Sociale Europeo;

VISTO il PON Programma Operativo Nazionale "Per la scuola- competenze e ambienti per l'apprendimento" approvato con Decisione C (20 14) n. 9952, del 17 dicembre 2014 della Commissione Europea;

VISTO l’“Avviso pubblico per lo sviluppo del pensiero computazionale, della creatività digitale e delle competenze di “cittadinanza digitale” a supporto dell’offerta formativa n. 2669 del 03/03/2017

VISTA la trasmissione on line tramite Piattaforma infotelematica GPU, all’Autorità di gestione del Progetto relativo allo sviluppo del pensiero computazionale, della creatività digitale e delle competenze di “cittadinanza digitale”, approvato dagli OO.CC. della Scuola e l’inoltro del Progetto Candidatura n. 44430 generata dal Sistema GPU e firmata digitalmente dal Dirigente Scolastico in data 22/05/2017;

VISTA la Nota del MIUR n. 27756 del 24/10/2018 con la quale si dà formale autorizzazione per i Progetti relativi alle azioni 10.2.2- sotto-azione 10.2.2A Identificativo Progetto FSEPON-SI-2018-1156 e il relativo finanziamento di € **21.246,00** S. Primaria e Secondaria di I grado;

VISTA la Nota MIUR Prot. n. Prot. n. AOODGEFID/28252 del 30/10/2018 di autorizzazione dell’intervento valere sull’obiettivo/azione Identificativo Progetto 10.2.2A- FSEPON-SI-2018-1156 e il relativo finanziamento di € 21.246,00

VISTA la Delibera del Consiglio di Istituto n. 73 del 05/02/2018 relativa all’approvazione del P.A. 2018;

VISTO il Decreto di assunzione al Programma Annuale prot. n. 3063 del 31/10/2018;

VISTO il D.Lgs 165/2001 e ss.mm. e in particolare l’art. 7, comma 6 b) che stabilisce che “l’amministrazione deve preliminarmente accertare l’impossibilità oggettiva di utilizzare le risorse umane disponibili al suo interno”;

VISTO il D.I. 129/2018 Regolamento recante istruzioni generali sulla gestione amministrativo-contabile delle istituzioni scolastiche, ai sensi dell’articolo 1, comma 143, della legge 13 luglio 2015, n. 107.

CONSIDERATO che il percorso formativo di cui al progetto in parola, riferito alla Scuola Primaria e Secondaria di I grado, prevede la copertura di numero **3 posti di esperto** per 3 moduli di 30 ore cadauno, di cui 1 per la S. Primaria, 1 per la S. Secondaria di I grado e 1 misto per la scuola Primaria e secondaria;

CONSIDERATO che l’individuazione in sede collegiale - Verbale n. 2 del Collegio dei Docenti del 06/09/2019 - di n. 3 esperti interni per l’attuazione dei moduli formativi rivolti agli studenti di scuola primaria, è andata deserta;

PRESO ATTO che nell’Istituto non sono state reperite le figure richieste

VISTO il Regolamento interno per il conferimento di incarichi approvato dal Consiglio di Istituto con delibera n. 68 del 25/10/2017;

VISTA la nomina del RUP effettuata dal Dirigente Scolastico e la ratifica della stessa da parte del Consiglio di Istituto del 19/11/2019

VISTA la determina del RUP di avvio delle procedure per il reperimento di esperti esterni, prot. N. 2566 del 15/11/2019

EMANA

il presente Avviso Pubblico per titoli comparativi per la selezione e il reclutamento di esperti esterni all’Istituto Comprensivo “Giovanni Dantoni” di Scicli, per n. 3 moduli Scuola Primaria e Scuola Secondaria di I grado, come di seguito indicati:

Sottoazione	Codice progetto	Modulo	Settore	Esperti	N. Ore	Importo
10.2.2A	10.2.2A-FSEPON-SI-2018-1156	ACCETTI LA SFIDA?	20 alunni Scuola Primaria classi IV-V-30H	N. 1	30	2.100,00
10.2.2A	10.2.2A-FSEPON-SI-2018-1156	ACCETTI LA SFIDA 1?	20 Alunni Scuola Primaria classi V e Scuola Sec. classi I – 30H	N. 1	30	2.100,00
10.2.2A	10.2.2A-FSEPON-SI-2018-1156	ACCETTI LA SFIDA 2?	20 alunni Scuola secondaria di I gr. classi II-III- 30H	n. 1	30	2.100,00

Il presente Avviso Pubblico è rivolto alle persone fisiche, ai sensi del D.lgs 165/01 - art. 7, e alle Società, Associazioni e Agenzie private, ai sensi del D.lgs n.50 /2016 e successivi aggiornamenti, con garanzia di applicazione delle priorità a favore degli esperti di cui al punto 1 della “**Tabella delle priorità**” che segue.

I candidati di cui ai punti 2 e 3 della medesima tabella confluiranno in un’unica graduatoria.

TABELLA DELLE PRIORITA’

1. Personale in servizio presso altre Istituzioni scolastiche per l’intera durata del progetto alla scadenza del presente Avviso	Destinatario di contratto di prestazione plurima
2. Personale esterno - persona fisica	Secondo quanto previsto dal D.lgs n.165/2001 - art. 7
3. Acquisto servizi da Associazioni - Società - Agenzie private	Secondo quanto previsto dal Codice dei Contratti – D. lgs. n. 50/2016

SOTTO-AZIONE 10.2.2A – Scuole del I Ciclo (Scuole Primarie e Secondarie di I Grado)

Obiettivi Generali

- Promuovere lo sviluppo e la consapevolezza dei processi inerenti il problem posing e il problem solving all’interno di contesti significativi che favoriscano l’esplorazione dei saperi, la condivisione, la collaborazione, la creatività.
- Avvicinare gradualmente docenti ed alunni al coding e all’universo della robotica educativa intesi come nucleo capace di generare contemporaneamente saperi, abilità e competenze sia disciplinari che trasversali.
- Attivare forme di collaborazione tra docenti ed alunni di diversi ordini di scuola al fine di divenire realmente attori all’interno del processo collettivo di costruzione delle conoscenze.
- Offrire occasioni concrete per allenare spirito di iniziativa, perseveranza e strategie per affrontare l’errore
- Inserire la dimensione scolastica all’interno della società contemporanea e fornire competenze spendibili nella vita presente e futura.
- Valorizzare le risorse degli alunni-Favorire il passaggio da pratiche di insegnamento trasmissive a pratiche di insegnamento –apprendimento fondate sull’operatività e ricerca-Migliorare le relazioni tra alunni e docenti tra alunni e alunni tra scuola e contesto territoriale
- Ampliare i canali di comunicazione tra scuola e famiglie, tra scuola, famiglia e realtà associative
- Favorire la crescita di aree di interesse ed impegno dell’alunno

DESCRIZIONE DEI MODULI

Modulo n. 1 Classi IV e V Scuola Primaria

Alcune attività saranno svolte in coerenza con code.org.

La sfida dei labirinti: attraverso attività di coding, anche unplugged, gli alunni saranno invitati di volta in volta a realizzare programmi per uscire o per inventare labirinti sempre più complessi da proporre alle squadre avversarie.

La sfida degli artisti: disegnare con carta e matita e poi programmare istruzioni per realizzare geometrie fantastiche e, viceversa, programmare istruzioni per far realizzare geometrie fantastiche.

La sfida degli animali: ogni squadra avrà il compito di realizzare un proprio animale-robot e di inventare una storia che lo riguardi animando, attraverso la programmazione e l’invenzione/realizzazione di scenari, le principali sequenze della storia stessa.

Risultati attesi:

- Consolidamento dell'orientamento spaziale e della relatività del punto di vista
- Riconoscimento e utilizzo delle istruzioni
- Comprensione del concetto di algoritmo
- Riconoscere e utilizzare ripetizioni per creare semplici programmi
- Prevedere il comportamento di un semplice programma attraverso il ragionamento
- Individuare, con il ragionamento, errori in semplici programmi e correggerli

Modulo n. 2 Classi V Scuola Primaria e classi I scuola Secondaria di I grado

La sfida delle macchine: costruire un robot-macchina utilizzando motori, suoni, luci e creare un programma per farlo funzionare, spiegare agli altri le funzioni (reali, simulate o fantastiche) in cui tale robot potrebbe essere utilizzato

La sfida dei contrari: creare un robot utilizzando motori, sensori, suoni, luci, che esegua qualcosa in sequenze contrarie. Ad es. che si alzi con sequenza di movimenti e suoni e si abbassi con la sequenza contraria

La sfida del lancio: creare una macchina robotica capace di lanciare qualcosa

Risultati attesi:

- Riconoscere ed utilizzare algoritmi più complessi
- Utilizzare sensori ed attuatori per programmare input ed output
- Utilizzare istruzioni e ripetizioni condizionali
- Utilizzare variabili
- Definire semplici funzioni
- Scomporre problemi complessi in parti più semplici
- Prevedere il comportamento di un algoritmo o un programma attraverso il ragionamento
- Individuare, con il ragionamento, errori in algoritmi o programmi e correggerli
- Programmare, utilizzando semplici variabili, per raggiungere uno specifico obiettivo

Modulo n. 3 Classi II e III Scuola secondaria di I grado

La sfida del buco: programmare un robot affinché attraversi uno spazio vuoto tra due banchi. Sfida con livelli differenti di difficoltà (es. <http://www.legoengineering.com/crossing-the-gap/>)

La sfida dei labirinti: inventare un labirinto che il robot possa affrontare utilizzando i sensori. Anche qui diversi livelli possibili di difficoltà.

La sfida del ballo: programmare i robot di tutte le squadre perché creino delle sequenze di danza robotica in sincronia tra loro. Diversi livelli possibili di difficoltà

Risultati attesi:

- Conoscere e utilizzare alcuni algoritmi comuni
- Utilizzare funzioni e parametri
- Comprendere ed utilizzare i principali connettivi logici
- Estendere la comprensione e l'utilizzo delle ripetizioni per creare algoritmi complessi
- Utilizzare sensori ed attuatori per interagire con la realtà aumentare il livello di automazione del robot
- Prevedere il comportamento di un algoritmo o un programma attraverso il ragionamento
- Individuare, con il ragionamento, errori in algoritmi o programmi e correggerli

CRITERI DI VALUTAZIONE DEI CURRICULA

Per questo progetto si prevede, come esperti, persone fisiche in possesso di laurea o diploma coerente con i contenuti e le attività da svolgere, che abbiano maturato competenze specifiche nel campo della progettazione, studio ed implementazione di soluzioni informatiche avanzate applicate

alla didattica nella scuola primaria. I titoli e le competenze di accesso devono necessariamente essere possedute dai candidati, entro la data prevista per la consegna della candidatura.

Le predette figure, nell'ambito del suddetto progetto, potranno svolgere l'incarico di esperto in un unico modulo.

Il Gruppo Operativo del Progetto procederà ad una valutazione comparativa della documentazione prodotta, utilizzando, quali parametri preferenziali, i seguenti criteri:

- 1. Titoli accademici, culturali e certificazioni specifiche coerenti con i moduli previsti;**
- 2. Esperienze professionali coerenti con le attività previste;**
- 3. Precedenti esperienze di docenza e/o progettazione PON – POR Scuola – MIUR;**
- 4. Conoscenza della piattaforma “Gestione progetti PON Scuola” e/o delle “Nuove Tecnologie Informatiche”;**
- 5. Presentazione di una proposta operativa originale.**

La selezione delle domande verrà effettuata dal Gruppo di Progetto di Istituto attraverso la tabella di valutazione allegata al presente Bando. (Allegato B)

COMPITI DELL'ESPERTO

- L'Esperto dovrà elaborare un piano di lavoro partendo dal Progetto presentato dalla Scuola da cui risultino i contenuti, le modalità, i tempi e gli strumenti che garantiranno l'effettiva realizzazione del Progetto.
- L'Esperto deve collaborare con il Tutor e deve essere in possesso delle conoscenze, competenze ed esperienze specifiche richieste dai singoli Moduli.
- Predisporre, in collaborazione con il Tutor, una programmazione dettagliata dei contenuti dell'intervento;
- Inserisce i dati di propria competenza relativi all'attività svolta nel Modulo, il calendario, le prove di verifica e i materiali prodotti nel sistema GPU;
- Partecipa alle riunioni programmate dall'Istituzione Scolastica in merito alla realizzazione del modulo e tale attività rientra nel suo incarico.

DURATA DELL'INCARICO E COMPENSO

Il compenso orario per l'esperto è stabilito in € 70,00 (settanta/00). Il suddetto importo è onnicomprensivo di tutte le ritenute previdenziali e fiscali, nonché dell'IRAP (8,50%), della quota INPS ex INPDAP (24,20%) a carico dell'Istituto e ogni altro onere di natura fiscale, previdenziale e assistenziale che dovesse intervenire per effetto di nuove disposizioni normative, anche dell'eventuale quota a carico dell'Istituto.

Il numero di ore per esperti è quello riportato nella tabella “IMPORTI MODULI DEL PROGETTO – ESPERTI”.

Il compenso sarà erogato, per le ore effettivamente svolte, dopo la chiusura del modulo sulla piattaforma GPU.

Le attività oggetto del presente Bando dovranno **necessariamente iniziare entro il 20 Dicembre 2019 e concludersi entro Marzo 2020** secondo il calendario che verrà stabilito successivamente.

Gli appartenenti alla Pubblica Amministrazione debbono esibire regolare autorizzazione dell'Ufficio di servizio allo svolgimento dell'incarico.

MODALITA' DI PRESENTAZIONE DELLE DOMANDE E SCADENZE

Gli interessati dovranno far pervenire la domanda o mediante consegna diretta in busta chiusa, o all'indirizzo di posta elettronica ordinaria (rgic82600r@istruzione.it) oppure certificata (rgic82600r@pec.istruzione.it) entro e non oltre il **03/12/2019** alle **ore 14,00**.

Non saranno accettate le domande inviate dopo la scadenza.

La domanda dovrà riportare la dicitura "Domanda di partecipazione alla selezione di Esperto Progetto **10.2.2A-FSEPON-SI-2018-1156** – "Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale" indirizzata al Dirigente Scolastico dell'I.C. "Giovanni Dantoni" – Via Perasso n. 2 - 97018-Scicli (RG)

All'istanza di partecipazione redatta ai sensi del DPR 445/2000, utilizzando esclusivamente l'**Allegato A Esperto** e, a pena di esclusione, devono essere allegati:

- Curriculum vitae in formato europeo aggiornato;
- Fotocopia di un documento di identità valido con firma in originale del candidato;
- **Allegato B** (Tabella Titoli Esperti);
- **Allegato C** (autocertificazione di assenza di condanne penali);
- **Allegato D** (proposta progettuale);
- Eventuale Autorizzazione dell'Amministrazione di appartenenza.

La presentazione della domanda obbliga espressamente all'accettazione di quanto esplicitato nel presente Bando.

Per tutti i 3 Moduli, il Dirigente Scolastico si riserva, nel rispetto della graduatoria, di coprire tutti i posti disponibili, assegnando anche più moduli allo stesso candidato, tra quelli richiesti da quest'ultimo nella domanda di partecipazione, fatta salva la compatibilità degli orari; se risulteranno ancora posti scoperti, si procederà allo scorrimento della graduatoria fino alla totale copertura dei posti disponibili. La graduatoria avrà validità fino alla conclusione delle attività dei 3 moduli. Gli incarichi o i contratti saranno firmati all'avvio di ogni modulo.

ESCLUSIONI

Saranno escluse dalla valutazione le domande:

- a) Pervenute oltre i termini previsti
- b) Pervenute con modalità diverse da quelle previste dal presente Bando
- c) Sprovviste di firma
- d) Sprovviste del curriculum vitae in formato europeo e allegati richiesti.

VALUTAZIONE DELLE ISTANZE

Saranno redatte graduatorie uniche per titoli culturali e professionali per ognuno dei moduli del progetto. Gli esperti saranno individuati scorrendo le rispettive graduatorie, sulla base dei punteggi riportati in merito ai criteri definiti nella griglia di valutazione.

I candidati sono tenuti a presentare una "proposta di lavoro originale" che intendono svolgere, indicando obiettivi, contenuti, e strategie d'intervento didattico che si intendono adottare. Le candidature saranno selezionate sulla base della rispondenza del piano di lavoro presentato alle

specifiche caratteristiche dei moduli sinteticamente descritti sopra e del possesso dei requisiti di fondo, come indicati nella tabella di valutazione, coerenti con l'incarico da ricoprire.

Gli incarichi verranno assegnati anche in presenza di una sola istanza per ogni modulo, purché rispondente ai requisiti richiesti.

MODALITÀ DI PUBBLICIZZAZIONE E IMPUGNAZIONE

L'Istituto Comprensivo "G. Dantoni" provvederà a pubblicare il presente Avviso sul proprio sito:

www.icgiovannidantoni.gov.it

Al termine della valutazione delle candidature da parte del GOP, la relativa graduatoria provvisoria sarà pubblicata sul sito della scuola www.icgiovannidantoni.gov.it

Della pubblicazione verrà data comunicazione a tutti i candidati all'indirizzo comunicato nell'istanza di partecipazione.

Avverso la graduatoria sarà possibile esperire reclamo **entro 5 gg** dalla sua pubblicazione.

Trascorso tale termine ed esaminati eventuali reclami sarà pubblicata la graduatoria definitiva.

MODALITÀ DI ACCESSO AGLI ATTI

L'accesso agli Atti, è regolamentato da quanto previsto dalla legge.

RESPONSABILE DEL PROCEDIMENTO

Il Responsabile del Procedimento è il Dirigente Scolastico Prof.ssa Maria Gabriella La Marca tel. 0932/831464 – e-mail rgic82600r@istruzione.it

INFORMATIVA AI SENSI DEL D.LGS 196/03

Ai sensi degli artt. 11 e seguenti del D. L.vo n. 196 del 30 giugno 2003 i dati raccolti saranno trattati per le finalità connesse all'espletamento dei corsi.

Il responsabile del trattamento dei dati è il Direttore SGA, Florida Giorgia

Il contraente potrà esercitare i diritti di cui agli artt. 7-8- 9-10 del D.L. 196/2003. Relativamente ai dati personali di cui dovesse venire a conoscenza, nell'espletamento delle proprie funzioni, il contraente è responsabile del trattamento degli stessi ai sensi del D.L. 196/2003.

Informazioni relative al presente avviso potranno essere richieste presso l'ISTITUTO COMPrensivo GIOVANNI DANTONI contattando il Direttore dei Servizi Generali e Amministrativi

IL DIRIGENTE SCOLASTICO
Prof.ssa Maria Gabriella La Marca
(documento firmato digitalmente)