



Unione Europea

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
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 per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

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



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE, DELL'UNIVERSITÀ E DELLA RICERCA - UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER IL LAZIO
ISTITUTO COMPRENSIVO ANTONIO SEBASTIANI MINTURNO - SPIGNO SATURNIA LTIC854005
Via Luigi Cadorna, s.n.c. – 04026 Minturno (LT) –Tel. 07711907363/Fax 07711907238
C.F. 90027880591- Distretto Scolastico LT6 n° 49
Sito Web: www.istitutocomprensivominturno1 e-mail: ltic854005@istruzione.it
Posta certificata: ltic854005@pec.istruzione.it

Prot. 3698 - C/2

Minturno, lì 08/05/2019

Al sito web

All'Albo

Ai Docenti Interni

CUP: F58H17000160007

CIP: 10.2.2A-FdRPOC-LA-2018-103

OGGETTO: BANDO DI RECLUTAMENTO TUTOR INTERNI CORSI DI FORMAZIONE di cui all' Avviso pubblico per lo sviluppo del pensiero logico e computazionale e della creatività digitale e delle competenze di "cittadinanza digitale", Prot. 2669 del 03/03/2017. 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". Codice progetto 10.2.2A-FdRPOC-LA-2018-103.

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Considerato che il Programma Annuale 2019 è stato approvato dal Consiglio d'Istituto il 11/03/2019 delibera n. 12;

Considerato che nel Programma Annuale 2019 è stato inserito il progetto 10.2.2A-FdRPOC-LA-2018-103;

Visto il Decreto del 28 agosto 2018, n. 129, "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." in vigore dal 17-11-2018;

Visti il D.lgs. 30 marzo 2001, n. 165 e il D.P.R. 8 marzo 1999, n.275;

Vista la nota Prot. 2669 del 03/03/2017 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".

Visto il Progetto all'uopo predisposto, denominato "Progetto: Informatica e nuove tecnologie", approvato: dal Collegio dei Docenti estratto verbale n. 4 del 09/12/2016 e dal Consiglio d'Istituto estratto verbale n. 03/04/2017;

Vista la trasmissione on-line, tramite la piattaforma infotelematica GPU, all'Autorità di Gestione del Piano "de quo" in data il 19/05/2017 11:48 e l'inoltro del progetto/candidatura n. Piano 992151, generata

Investiamo nel vostro futuro



Unione Europea

**FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI**

pon
2014-2020



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
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 per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

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

dal sistema GPU e firmata digitalmente dal Dirigente Scolastico, sulla piattaforma SIF in data il 22/05/2017, con attribuzione da parte del sistema del prot.n. 11661 del 23/05/2017;

Considerato che il Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca – 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 per l'innovazione digitale – Ufficio IV:

- sono state elaborate le graduatorie definitive delle Istituzioni scolastiche che hanno presentato la propria proposta ed i cui progetti sono stati dichiarati ammissibili al finanziamento, pubblicandola sul sito internet del MIUR dedicata al PON "Per la Scuola" con nota AOODGEFID Prot. 25954 del 26 settembre 2018.;
- con nota prot.n. AOODGEFID/27750 del 24/10/2018 ha autorizzato i suddetti Progetti PON/FSE per la Regione Lazio;
- con nota Prot. n. AOODGEFID/28234 del 30/10/2018– notificata il 03/05/2019- ha comunicato a questa Istituzione Scolastica la singola autorizzazione del progetto e dell'impegno di spesa, attuando la sotto-azione 10.2.2A definita dal seguente codice progetto: 10.2.2A-FdRPOC-LA-2018-103 pari ad €. 24.993,60, prevedendo come termine di conclusione delle attività didattiche il 30/09/2020, utilizzando anche il periodo estivo, e almeno due moduli formativi dovranno essere realizzati e certificati su SIF entro il 30/09/2019, ed entro il 31 dicembre 2020 la sua chiusura amministrativo-contabile;

Considerato che gli OO CC si sono espressi relativamente ai criteri di selezione del personale da coinvolgere;
Rilevata la necessità di reclutare personale interno per ricoprire il ruolo di Tutor così come indicato dalla nota MIUR Prot. AOODGEFID/34815 del 2 agosto 2017;

DISPONE

il presente avviso pubblico avente per oggetto la formazione, mediante procedura comparativa per titoli e colloquio, di una graduatoria di esperti interni per l'attuazione delle azioni di formazione riferite al 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. 2669 del 03/03/2017.

L'avviso è disciplinato come di seguito descritto.

Articolo 1

Finalità della selezione

Il presente avviso è finalizzato alla predisposizione di una graduatoria di tutor ai quali affidare le azioni di formazione volte alla riduzione del fallimento formativo precoce e della dispersione scolastica e formativa da attivare in questo Istituto nel periodo dal 01/01/2019 al 30/09/2019, (I progetti autorizzati dovranno essere realizzati e chiusi mediante l'apposita funzionalità di "Chiusura progetto" sulla piattaforma GPU entro il 30/09/2020, utilizzando anche il periodo estivo, tenendo presente che almeno due moduli formativi dovranno essere realizzati e certificati su SIF entro il 30/09/2019) per i seguenti percorsi formativi:



Unione Europea

**FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI**
**pon
2014-2020**


MIUR

 Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
 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 per l'Innovazione Digitale
 Ufficio IV

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

Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Impariamo le basi dell'informatica: utilizzo dei principali programmi e di internet	€ 4.977,90
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Laboratorio di manipolazione digitale delle immagini	€ 4.977,90
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Coding: impariamo il pensiero computazionale in maniera intuitiva e divertente	€ 5.082,00
Competenze di cittadinanza digitale	Creiamo un blog per il nostro territorio: impariamo ad informarci ed a informare	€ 4.977,90
Competenze di cittadinanza digitale	Incontriamoci sul web: difendiamoci dal bullismo in rete	€ 4.977,90
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 24.993,60

I moduli sono definiti secondo la seguente progettazione didattica:

Titolo modulo	Impariamo le basi dell'informatica: utilizzo dei principali programmi e di internet
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Descrizione modulo	<p>Lo sviluppo delle competenze digitali e in generale della consapevolezza digitale è fondamentale per il nostro Paese, che soffre su questo campo di uno svantaggio molto grave nei confronti della gran parte dei Paesi Europei, come rilevato da diversi rapporti internazionali. Ne paghiamo le conseguenze sul fronte dello sviluppo economico-sociale, ma anche dell'inclusione e dell'esercizio dei diritti democratici. Le competenze digitali sono necessarie per un utilizzo efficace degli strumenti e servizi digitali di uso comune nella vita quotidiana compreso l'ambito lavorativo, senza finalità professionali specifiche.</p> <p>L'Intervento Formativo intende offrire la possibilità ai giovanissimi della scuola e tutti i giovani destinatari dell'intervento di acquisire conoscenze di base del pc. L'informatica è una disciplina 'giovane', il cui sviluppo ha contribuito in modo determinante alle rivoluzioni tecnologiche che hanno caratterizzato gli ultimi decenni. Se da un lato tutti siamo pronti a riconoscere a questa disciplina un ruolo di primo piano nello sviluppo economico e sociale, dall'altro lato riscontriamo ancora oggi una frequente confusione tra l'informatica come scienza a sé, l'evoluzione tecnologica che è avvenuta in conseguenza del suo sviluppo, e l'uso dei dispositivi informatici come puri strumenti per svolgere i più svariati compiti, il progetto ha dunque lo scopo principale di colmare questo gap informativo fornendo le conoscenze e le competenze necessarie.</p> <p>Al termine di questo modulo il candidato sarà in grado di: Comprendere i concetti chiave in materia di tecnologie dell'informazione, computer, dispositivi e software. Avviare e spegnere un computer. Lavorare in modo efficace sul desktop del computer utilizzando icone e finestre. Definire le principali impostazioni del sistema operativo e utilizzare le funzionalità integrate di aiuto. Utilizzare il pacchetto Office in maniera efficace. Sapere quali sono i concetti principali della gestione dei file ed essere in grado di organizzare in modo efficiente file e cartelle. Comprendere i concetti di archiviazione e utilizzare software di utilità per comprimere ed estrarre file di grandi dimensioni. Comprendere i concetti di rete, le modalità di connessione ed essere in grado di connettersi a una rete. Comprendere l'importanza di proteggere dati e dispositivi dai malware, e l'importanza del</p>

Investiamo nel vostro futuro



Unione Europea

**FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI**

pon
2014-2020



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
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 per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

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

	<p>backup dei dati. Conoscere e comprendere gli aspetti relativi alla green IT, all'accessibilità ed alla salute degli utilizzatori.</p> <p>La metodologia didattica utilizzata sarà di tipo pratico – funzionale, finalizzata alla massima flessibilità ed all'ottenimento dei migliori risultati per ciò che riguarda l'apprendimento, l'assimilazione e la sperimentazione delle conoscenze acquisite e delle competenze necessarie a svolgere le diverse competenze cui fa riferimento il percorso formativo:</p> <ul style="list-style-type: none"> ? ICT e utilizzo sicuro degli strumenti informatici ? Hardware e Software ? Conoscenza del pacchetto Office ? Utilizzo dei programmi principali ? Internet e la rete ? Esercitazione pratica sull'utilizzo del pacchetto Office
Numero destinatari	19 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Titolo modulo	Laboratorio di manipolazione digitale delle immagini
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Descrizione modulo	<p>Il modulo Image-Editing consente di acquisire abilità e conoscenze per utilizzare programmi di elaborazione immagini, fotoritocco, stampa o pubblicazione sul web.</p> <p>I Contenuti del modulo.</p> <p>Concetti base:</p> <p>Identificare le caratteristiche delle immagini digitali, includendo pixel e risoluzione;</p> <p>Definire e comprendere le implicazioni relative ai copyright;</p> <p>Definire e comprendere i comuni modelli di colore;</p> <p>Comprendere termini come tonalità, saturazione, bilanciamento del colore, tavolozza dei colori, profondità del colore, contrasto, luminosità e gamma;</p> <p>Definire e comprendere i formati grafici: grafica raster e grafica vettoriale, formati grafici lossless e lossy.</p> <p>Catturare immagini:</p> <p>Creare e salvare un'immagine da una fotocamera digitale, da una libreria digitale, attraverso l'uso di scanner o utilizzando il comando stampa schermo.</p> <p>Utilizzo degli applicativi:</p> <p>Utilizzare i programmi di messa a punto (zoom, colore di sfondo..) ed applicare le proprietà della griglia</p> <p>Aprire, catturare e salvare un'immagine a partire da varie sorgenti</p> <p>Salvare, esportare un'immagine in diversi formati (jpeg, gif, tiff, png)</p> <p>Utilizzare le funzioni di aiuto.</p> <p>Lavorare con le immagini:</p> <p>Utilizzare i comandi di selezione</p> <p>Elaborare un'immagine modificandone le dimensioni, ruotandola, duplicandola, spostandola, ritagliandola</p> <p>Utilizzare i livelli e comprenderne le funzionalità</p> <p>Aggiungere e formattare testi</p> <p>Apportare modifiche ad un'immagine utilizzando vari strumenti (sfumatura, pennello,</p>

Investiamo nel vostro futuro



Unione Europea

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
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 per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

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

contagocce, cancellino...)

Applicare effetti e filtri utilizzando effetti artistici, di sfocatura, di distorsione o di rendering.

Disegnare e colorare:

Utilizzare strumenti di disegno (linee, forme)

Utilizzare strumenti per colorare (contagocce, pennello, sfumatura, secchiello..).

Pubblicazione:

preparare un'immagine per la stampa e per la pubblicazione su di una pagina Web. Alla fine del modulo lo studente dovrà essere in grado di:

- conoscere i concetti base dell'utilizzo delle immagini digitali e comprendere i concetti relativi ai formati grafici e ai colori.
- visualizzare un'immagine esistente, salvare un'immagine in diversi formati.
- utilizzare le opzioni predefinite, come la visualizzazione delle barre d'applicazione o della tavolozza dei colori.
- catturare un'immagine, selezionare tutta o una parte dell'immagine ed effettuare delle modifiche.
- utilizzare i livelli, inserire del testo, usare effetti e filtri, usare strumenti di disegno e pittura.
- realizzare la stampa di un'immagine o di pubblicarla.

L'apprendimento dei contenuti avverrà in un clima accogliente e partecipativo. L'esperto e il tutor guideranno gli alunni attraverso strategie di team building, utili per garantire la condivisione e il raggiungimento degli obiettivi comuni.

L'intervento nella sua completezza offre ai giovani la possibilità di acquisire e potenziare le proprie capacità di utilizzare conoscenze, abilità e capacità personali, sociali e/o metodologiche, in situazioni di lavoro o di studio e nello sviluppo professionale e personale.

Metodologia didattica

La realizzazione delle attività sopraindicate ha previsto l'utilizzo di una metodologia didattica innovativa, finalizzata ad evidenziare attraverso l'attività pratica il raggiungimento delle finalità prefissate. Le attività formative saranno strutturate ponendo al centro dell'attenzione l'utilizzo di molteplici metodi di gestione dell'aula, la maggior parte interattivi. In particolare saranno utilizzati:

- Lezione frontale resa più attiva, attraverso l'uso di immagini, video, videogames, social network ,anche tramite i device dei discenti stessi, che possono integrare la trattazione del docente.
- Creazione da parte degli allievi, tramite le tecniche insegnate, di piccoli programmifunzionanti di vario genere da decidere a seconda delle fasce d'età prese in esame.
- Esercitazioni operative di laboratorio aventi lo scopo di trasmettere e/o rinforzare le capacità necessarie per lo svolgimento di una specifica attività.
- Problem solving al fine di apprendere, analizzare e rinforzare le diverse modalità che possono essere attivate nella risoluzione di problemi, cioè di verificare la capacità del gruppo di esaminare le varie alternative, di valutarle correttamente e scegliere le più adeguate.

La metodologia didattica utilizzata sarà, dunque, di tipo pratico – funzionale finalizzata alla massima flessibilità ed all'ottenimento dei migliori risultati per ciò che riguarda l'apprendimento, l'assimilazione e la sperimentazione delle conoscenze acquisite e delle competenze necessarie a svolgere le diverse competenze cui fa riferimento il percorso formativo, la didattica sarà invece di tipo attivo, finalizzata al continuo coinvolgimento dei partecipanti, con l'obiettivo di verificare in ogni momento il livello di attenzione, di



Unione Europea

**FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI**

pon
2014-2020



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
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 per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

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

	<p>interesse e partecipazione, nonché l'adeguatezza delle modalità di gestione didattica dell'aula ed il livello di coerenza delle tematiche affrontate anche rispetto alle strategie di apprendimento adottate dai singoli corsisti.</p> <p>La valutazione dell'efficacia dell'intervento verrà effettuata attraverso test di verifica delle conoscenze (da somministrare prima e dopo le attività). Allo stesso modo, la creazione di una pagina Web dedicata rappresenterà uno strumento di valutazione e di testimonianza diretta dei risultati ottenuti.</p>
Numero destinatari	19 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Titolo modulo	Coding: impariamo il pensiero computazionale in maniera intuitiva e divertente
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Descrizione modulo	<p>Definizione di coding</p> <p>«Il pensiero computazionale è un processo di problem-solving che consiste nel formulare problemi in una forma che ci permetta di usare un computer (nel senso più ampio del termine, ovvero una macchina, un essere umano, o una rete di umani e macchine) per risolverli; organizzare logicamente e analizzare dati; rappresentare i dati tramite astrazioni, modelli e simulazioni; automatizzare la risoluzione dei problemi tramite il pensiero algoritmico; identificare, analizzare, implementare e testare le possibili soluzioni con un'efficace ed efficiente combinazione di passi e risorse (avendo come obiettivo la ricerca della soluzione migliore secondo tali criteri); generalizzare il processo di problem-solving e trasferirlo ad un ampio spettro di altri problemi.»</p> <p>Gli obiettivi del coding</p> <p>Scratch è la community online egemone in Italia nel campo della programmazione a blocchi, e permette agli utenti di programmare mediante incastrati sintattici di blocchi colorati che rappresentano visivamente le diverse righe di codice. L'utilizzo di Scratch pensato inizialmente per fornire ai bambini un modo divertente e semplice per avere il primo contatto con uno degli obiettivi culturali del coding: scoprire che dietro a qualsiasi applicazione informatica esiste un codice, scritto da qualcuno in un determinato linguaggio, si è però dimostrato molto utile come primo approccio al coding anche per gli adulti. Nel coding così inteso non c'è quasi traccia di scrittura del codice sorgente, facilitando da un lato la creazione di contenuto programmabile, ma limitando sicuramente, dall'altro, la portata delle conoscenze acquisite in campo informatico. Il coding a blocchi rappresenterà solamente il primo gradino di un curriculum didattico che esplorerà tutti gli aspetti e le connessioni interdisciplinari dell'informatica.</p> <p>La codificazione di un algoritmo lo rende percepibile e manipolabile: gli conferisce una plasticità tangibile che il solo ragionamento non ha. Consente di vedere immediatamente i rapporti razionali di causa ed effetto e verificare la liceità di una categorizzazione o di un ragionamento logico. È per questa sua peculiare azione rappresentativa che il coding è uno strumento di sostegno molto efficace per chi si interessa di metodologie di studio per studenti con disturbi dell'apprendimento. Abituarsi a vedere e verificare un ragionamento mediante una rappresentazione rigorosa aiuta stabilire un contesto extra-verbale entro cui inserire il proprio ragionamento, in modo da memorizzarlo meglio o da affidarsi ad esso con più sicurezza. Inoltre, consente di creare e visualizzare schemi di pensiero che possano essere analizzati, perfezionati e poi riutilizzati applicandoli a diversi argomenti. Il coding così inteso è uno strumento utile all'analisi metacognitiva perché offre agli studenti una rappresentazione visiva dei processi sottesi ai loro ragionamenti. Questa osservazione vale non solamente per i ragionamenti logici più rigorosi – problemi di</p>

Investiamo nel vostro futuro



Unione Europea

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
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 per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

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

matematica o geometria, analisi grammaticale, logica o proposizionale, logica proposizionale, comprensione di un testo – ma anche per compiti più astratti e creativi come, ad esempio, la creazione di racconti o storytelling.

Il coding condivide questa capacità plastica e rappresentativa del pensiero computazionale con le altre discipline STEM, ma ne esalta gli schematismi e la trasversalità, rendendolo preferibile.

Ambiente di apprendimento

L'apprendimento dei contenuti avverrà in un clima accogliente e partecipativo. L'esperto e il tutor guideranno gli alunni attraverso strategie di team building, utili per garantire la condivisione e il raggiungimento degli obiettivi comuni.

L'intervento nella sua completezza offre ai giovani la possibilità di acquisire e potenziare le proprie capacità di utilizzare conoscenze, abilità e capacità personali, sociali e/o metodologiche, in situazioni di lavoro o di studio e nello sviluppo professionale e personale. Al fine di rendere replicabile e sostenibile il contenuto delle attività, il gruppo di coordinamento dell'intervento, la rete, cercherà di:

- Co-costruire il progetto, condividendo le scelte
- Prevedere azioni comuni trasversali al progetto stesso, impegnandosi a curarne le modalità attuative
- Dare avvio al progetto con adeguata visibilità Qualità e Disseminazione;
- Fare verifiche periodiche di rete
- Essere consapevoli della complessità della realizzazione di un progetto di rete che richiede mediazione, scambio delle competenze, sinergia solidale, integrazione tra diversi, accoglienza, lavoro di gruppo, collaborazione.
- Individuare bisogni/problemi sociali attraverso le segnalazioni provenienti dal territorio e proporre Iniziative.

Metodologia didattica

La realizzazione delle attività sopraindicate ha previsto l'utilizzo di una metodologia didattica innovativa, finalizzata ad evidenziare attraverso l'attività pratica il raggiungimento delle finalità prefissate. Le attività formative saranno strutturate ponendo al centro dell'attenzione l'utilizzo di molteplici metodi di gestione dell'aula, la maggior parte interattivi. In particolare saranno utilizzati:

- Lezione frontale resa più attiva, attraverso l'uso di immagini, video, videogames social network ,anche tramite i device dei discenti stessi, che possono integrare la trattazione del docente.
- Creazione da parte degli allievi, tramite le tecniche insegnate, di piccoli programmi funzionanti di vario genere da decidere a seconda delle fasce d'età prese in esame.
- Esercitazioni operative di laboratorio aventi lo scopo di trasmettere e/o rinforzare le capacità necessarie per lo svolgimento di una specifica attività.
- Problem solving al fine di apprendere, analizzare e rinforzare le diverse modalità che possono essere attivate nella risoluzione di problemi, cioè di verificare la capacità del gruppo di esaminare le varie alternative, di valutarle correttamente e scegliere le più adeguate.

La metodologia didattica utilizzata sarà, dunque, di tipo pratico – funzionale finalizzata alla massima flessibilità ed all'ottenimento dei migliori risultati per ciò che riguarda l'apprendimento, l'assimilazione e la sperimentazione delle conoscenze acquisite e delle competenze necessarie a svolgere le diverse competenze cui fa riferimento il percorso formativo, la didattica sarà invece di tipo attivo, finalizzata al continuo coinvolgimento dei partecipanti, con l'obiettivo di verificare in ogni momento il livello di attenzione, di interesse e partecipazione, nonché l'adeguatezza delle modalità di gestione didattica



Unione Europea

**FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI**

pon
2014-2020



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
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 per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

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

	dell'aula ed il livello di coerenza delle tematiche affrontate anche rispetto alle strategie di apprendimento adottate dai singoli corsisti. Valutazione degli interventi La valutazione dell'efficacia dell'intervento verrà effettuata attraverso test di verifica delle conoscenze (da somministrare prima e dopo le attività). Allo stesso modo, la creazione di una pagina Web dedicata rappresenterà uno strumento di valutazione e di testimonianza diretta dei risultati ottenuti.
Numero destinatari	15 Allievi (Primaria primo ciclo) 15 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Titolo modulo	Creiamo un blog per il nostro territorio: impariamo ad informarci ed a informare
Tipo Modulo	Competenze di cittadinanza digitale
Descrizione modulo	<p>Obiettivi: Scopo dell'intervento è educare gli studenti alla lettura e scrittura in ambienti digitali misti, grazie all'utilizzo di tecniche di narrazione, applicate alle potenzialità offerte dalla struttura ipertestuale e multimediale degli strumenti digitali. Per raggiungere tale obiettivo gli studenti saranno coinvolti nella creazione di un Blog sulle tipicità del territorio. Per la creazione del blog gli allievi adopereranno diversi linguaggi (immagini, racconti, registrazioni). La pianificazione e la creazione di un Blog avverrà attraverso Brainstorming, Focus Group e role play. Per la creazione del prodotto di svolgeranno le seguenti attività:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Social reading - Organizzare gruppi di lettura, anche in digitale. - Self-publishing - Content design - Creazione di mappe concettuali e diagrammi per l'organizzazione e la strutturazione dei contenuti - Organizzazione visuale dei contenuti - Digital e audio storytelling e storymaking <p>Ambiente di apprendimento L'apprendimento dei contenuti avverrà in un clima accogliente e partecipativo. L'esperto e il tutor guideranno gli alunni attraverso strategie di team building, utili per garantire la condivisione e il raggiungimento degli obiettivi comuni. L'intervento nella sua completezza offre ai giovani la possibilità di acquisire e potenziare le proprie capacità di utilizzare conoscenze, abilità e capacità personali, sociali e/o metodologiche, in situazioni di lavoro o di studio e nello sviluppo professionale e personale. Al fine di rendere replicabile e sostenibile il contenuto delle attività, il gruppo di coordinamento dell'intervento, la rete, cercherà di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Co-costruire il progetto, condividendo le scelte • Prevedere azioni comuni trasversali al progetto stesso, impegnandosi a curarne le modalità attuative • Dare avvio al progetto con adeguata visibilità Qualità e Disseminazione; • Fare verifiche periodiche di rete • Essere consapevoli della complessità della realizzazione di un progetto di rete che richiede mediazione, scambio delle competenze, sinergia solidale, integrazione tra diversi, accoglienza, lavoro di gruppo, collaborazione. • Individuare bisogni/problemi sociali attraverso le segnalazioni provenienti dal territorio e proporre iniziative.

Investiamo nel vostro futuro



Unione Europea

**FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI**

pon
2014-2020



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strutturali
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

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

	<p>Metodologia didattica</p> <p>La realizzazione delle attività sopraindicate ha previsto l'utilizzo di una metodologia didattica innovativa, finalizzata ad evidenziare attraverso l'attività pratica il raggiungimento delle finalità prefissate. Le attività formative saranno strutturate ponendo al centro dell'attenzione l'utilizzo di molteplici metodi di gestione dell'aula, la maggior parte interattivi. In particolare saranno utilizzati:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lezione frontale resa più attiva, attraverso l'uso di immagini, video, videogames social network ,anche tramite i device dei discenti stessi, che possono integrare la trattazione del docente. - Creazione da parte degli allievi, tramite le tecniche insegnate, di piccoli programmi funzionanti di vario genere da decidere a seconda delle fasce d'età prese in esame. - Esercitazioni operative di laboratorio aventi lo scopo di trasmettere e/o rinforzare le capacità necessarie per lo svolgimento di una specifica attività. - Problem solving al fine di apprendere, analizzare e rinforzare le diverse modalità che possono essere attivate nella risoluzione di problemi, cioè di verificare la capacità del gruppo di esaminare le varie alternative, di valutarle correttamente e scegliere le più adeguate. <p>La metodologia didattica utilizzata sarà, dunque, di tipo pratico – funzionale finalizzata alla massima flessibilità ed all'ottenimento dei migliori risultati per ciò che riguarda l'apprendimento, l'assimilazione e la sperimentazione delle conoscenze acquisite e delle competenze necessarie a svolgere le diverse competenze cui fa riferimento il percorso formativo, la didattica sarà invece di tipo attivo, finalizzata al continuo coinvolgimento dei partecipanti, con l'obiettivo di verificare in ogni momento il livello di attenzione, di interesse e partecipazione, nonché l'adeguatezza delle modalità di gestione didattica dell'aula ed il livello di coerenza delle tematiche affrontate anche rispetto alle strategie di apprendimento adottate dai singoli corsisti.</p> <p>Valutazione degli interventi</p> <p>La valutazione dell'efficacia dell'intervento verrà effettuata attraverso test di verifica delle conoscenze (da somministrare prima e dopo le attività). Allo stesso modo, la creazione di una pagina Web dedicata rappresenterà uno strumento di valutazione e di testimonianza diretta dei risultati ottenuti.</p>
Numero destinatari	19 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Titolo modulo	Incontriamoci sul web: difendiamoci dal bullismo in rete
Tipo Modulo	Competenze di cittadinanza digitale
Descrizione modulo	<p>Obiettivi: L'intervento mira a fornire gli strumenti e le conoscenze necessarie per prevenire situazioni legate al fenomeno del cyberbullismo. Per intervenire efficacemente in contesto sociale delicato, come quello dei ragazzi adolescenti, è necessario agire sulle dinamiche interne, oltre che esterne al gruppo. Attraverso la peer education è possibile sfruttare le dinamiche proprie del gruppo dei pari, per incoraggiare la messa in atto di comportamenti condivisi. Attraverso tale metodologia verrà dunque costruito uno sportello web di ascolto per la prevenzione e la lotta al cyber-bullismo. La gestione del forum sarà seguita dagli allievi dell'istituto che frequentano il 5 anno, sensibili all'argomento e specificatamente formati per intervenire efficacemente nella gestione delle problematiche correlate al cyberbullismo. Per lo scopo saranno adoperate tecniche quali lo story telling e il case history.</p> <p>All'interno del modulo si affronteranno le seguenti tematiche:</p>

Investiamo nel vostro futuro



Unione Europea

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
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 per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

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

- Hate speech (odio online),
- Bullismo
- Stalking
- Molestie
- Spam
- furto dell'identità
- phishing
- clickjacking,
- tecniche di gestione dei conflitti

L'apprendimento dei contenuti avverrà in un clima accogliente e partecipativo. L'esperto (uno psicologo esperto in peer education, bullismo e cyber-bullismo) e il tutor, guideranno gli alunni attraverso strategie di team building e role play, utili per garantire la condivisione e il raggiungimento degli obiettivi comuni.

Valutazione degli interventi

Valutazione ex ante

Somministrazione di un test anonimo per la valutazione della percezione del bullismo e del cyber-bullismo tra gli alunni.

L'apprendimento dei contenuti avverrà in un clima accogliente e partecipativo. L'esperto e il tutor guideranno gli alunni attraverso strategie di team building, utili per garantire la condivisione e il raggiungimento degli obiettivi comuni.

L'intervento nella sua completezza offre ai giovani la possibilità di acquisire e potenziare le proprie capacità di utilizzare conoscenze, abilità e capacità personali, sociali e/o metodologiche, in situazioni di lavoro o di studio e nello sviluppo professionale e personale. Al fine di rendere replicabile e sostenibile il contenuto delle attività, il gruppo di coordinamento dell'intervento, la rete, cercherà di:

- Co-costruire il progetto, condividendo le scelte
- Prevedere azioni comuni trasversali al progetto stesso, impegnandosi a curarne le modalità attuative
- Dare avvio al progetto con adeguata visibilità Qualità e Disseminazione;
- Fare verifiche periodiche di rete
- Essere consapevoli della complessità della realizzazione di un progetto di rete che richiede mediazione, scambio delle competenze, sinergia solidale, integrazione tra diversi, accoglienza, lavoro di gruppo, collaborazione.
- Individuare bisogni/problemi sociali attraverso le segnalazioni provenienti dal territorio e proporre Iniziative. Metodologia didattica

La realizzazione delle attività sopraindicate ha previsto l'utilizzo di una metodologia didattica innovativa, finalizzata ad evidenziare attraverso l'attività pratica il raggiungimento delle finalità prefissate. Le attività formative saranno strutturate ponendo al centro dell'attenzione l'utilizzo di molteplici metodi di gestione dell'aula, la maggior parte interattivi. In particolare saranno utilizzati:

- Lezione frontale resa più attiva, attraverso l'uso di immagini, video, videogames social network ,anche tramite i device dei discenti stessi, che possono integrare la trattazione del docente.
- Creazione da parte degli allievi, tramite le tecniche insegnate, di piccoli programmi funzionanti di vario genere da decidere a seconda delle fasce d'età prese in esame.
- Esercitazioni operative di laboratorio aventi lo scopo di trasmettere e/o rinforzare le capacità necessarie per lo svolgimento di una specifica attività.
- Problem solving al fine di apprendere, analizzare e rinforzare le diverse modalità che possono essere attivate nella risoluzione di problemi, cioè di verificare la capacità del



Unione Europea

**FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI**

pon
2014-2020



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
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 per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

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

	<p>gruppo di esaminare le varie alternative, di valutarle correttamente e scegliere le più adeguate.</p> <p>La metodologia didattica utilizzata sarà, dunque, di tipo pratico – funzionale finalizzata alla massima flessibilità ed all'ottenimento dei migliori risultati per ciò che riguarda l'apprendimento, l'assimilazione e la sperimentazione delle conoscenze acquisite e delle competenze necessarie a svolgere le diverse competenze cui fa riferimento il percorso formativo, la didattica sarà invece di tipo attivo, finalizzata al continuo coinvolgimento dei partecipanti, con l'obiettivo di verificare in ogni momento il livello di attenzione, di interesse e partecipazione, nonché l'adeguatezza delle modalità di gestione didattica dell'aula ed il livello di coerenza delle tematiche affrontate anche rispetto alle strategie di apprendimento adottate dai singoli corsisti.</p> <p>Valutazione degli interventi</p> <p>La valutazione dell'efficacia dell'intervento verrà effettuata attraverso test di verifica delle conoscenze (da somministrare prima e dopo le attività). Allo stesso modo, la creazione di una pagina Web dedicata rappresenterà uno strumento di valutazione e di testimonianza diretta dei risultati ottenuti.</p>
Numero destinatari	19 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Art. 2.

Figure professionali richieste

Laurea o Titolo equipollente o Esperto di settore di intervento riportato nell'art.1 nei rispettivi percorsi formativi

Art. 3

Requisiti generali di ammissione e modalità di valutazione della candidatura

La selezione degli esperti sarà effettuata, della Commissione di valutazione all'uopo costituita, a seguito di comparazione dei curricula presentati secondo quanto previsto dalle Linee Guida PON e di un colloquio orale con il candidato in base ai criteri di seguito indicati con relativo punteggio.

CRITERI TUTOR	PUNTEGGIO MASSIMO
A. Esperienze di tutoraggio in progetti formativi	4
B. Esperienze di docenza di docenza in progetti formativi sulle tematiche dei moduli	4
C. Esperienze pregresse nella gestione di gruppi di lavoro e di apprendimento	4
D. Possesso di titoli formativi specifici afferenti la tipologia di intervento	4
E. Possesso di competenze informatiche certificate	4
F. Pubblicazioni/Dispense didattiche/Lavori pubblicati su riviste attinenti al settore di pertinenza	4

Verrà effettuata una valutazione e selezione dei curricula presentati a cura di una commissione all'upo nominata dopo la scadenza dell'avviso, assegnando un punteggio come di seguito riportato:

Investiamo nel vostro futuro



Unione Europea

**FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI**

pon
2014-2020



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
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 per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

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

- VOCE A), B), C): 0 = NESSUNA ESPERIENZA; 1 = da 1 a 3 ESPERIENZE; 2 = da 4 a 6 ESPERIENZE; 3 = da 7 a 10 ESPERIENZE; 4 = più di 10 ESPERIENZE
- VOCE D): 0 = NESSUN TITOLO; 1 punto per ogni TITOLO per un massimo di 4
- VOCE E): 0 = NESSUNA CERTIFICAZIONE; 1 punto per ogni CERTIFICAZIONE per un massimo di 4;
- VOCE F): 0 = NESSUNA PUBBLICAZIONE; 1 punto per ogni PUBBLICAZIONE per un massimo di 4;

Ogni Tutor potrà presentare la propria candidatura per tutti i moduli previsti dal piano formativo afferenti al proprio profilo professionale; tuttavia, per motivi organizzativi, ad ogni tutor sarà attribuita l'attività al massimo per due moduli. Si evidenzia, inoltre, che la valutazione dei titoli e delle esperienze sarà effettuata anche in presenza di un solo curriculum prodotto nei termini.

Oltre la valutazione dei titoli la Commissione di Valutazione potrà attribuire ulteriori ed eventuali 15 punti ad un colloquio che effettuerà sulla base dei seguenti criteri:

- | | |
|---|----------|
| • Insufficiente conoscenza della normativa di gestione del progetto FSE | 0 PUNTI |
| • Mediocre conoscenza della normativa di gestione del progetto FSE | 5 PUNTI |
| • Sufficiente conoscenza della normativa di gestione del progetto FSE | 10 PUNTI |
| • Ottima conoscenza della normativa di gestione del progetto FSE | 15 PUNTI |

In ogni caso, per l'ammissione alla selezione i candidati devono produrre apposita dichiarazione di:

- essere in possesso della cittadinanza italiana o di uno degli Stati membri dell'Unione europea;
- godere dei diritti civili e politici;
- non aver riportato condanne penali e non essere destinatario di provvedimenti che riguardano l'applicazione di misure di prevenzione, di decisioni civili e di provvedimenti amministrativi iscritti nel casellario giudiziale;
- essere a conoscenza di non essere sottoposto a procedimenti penali;
- essere in possesso dei requisiti essenziali per effettuare attività di tutoraggio nelle discipline per le quali si candida.

Ai sensi del DPR 445/2000 le dichiarazioni rese e sottoscritte nel curriculum vitae o in altra documentazione hanno valore di autocertificazione. Potranno essere effettuati idonei controlli, anche a campione, sulla veridicità delle dichiarazioni rese dai candidati. Si rammenta che la falsità in atti e la dichiarazione mendace, ai sensi dell'art. 76 del predetto DPR n. 445/2000 e successive modifiche ed integrazioni, implica responsabilità civile e sanzioni penali, oltre a costituire causa di esclusione dalla partecipazione alla gara ai sensi dell'art. 75 del predetto D.P.R. n. 445/2000. Qualora la falsità del contenuto delle dichiarazioni rese fosse accertata dopo la stipula del contratto, questo potrà essere risolto di diritto, ai sensi dell'art. 1456 c.c. 5. I suddetti requisiti devono essere posseduti alla data di scadenza del termine utile per la proposizione della domanda di partecipazione. L'accertamento della mancanza dei suddetti requisiti comporta in qualunque momento l'esclusione dalla procedura di selezione stessa o dalla procedura di affidamento dell'incarico o la decadenza dalla graduatoria.

Art. 4

Compensi

Il compenso massimo per tutor interni come stabilito dalla nota ministeriale prot. n. AOODGEFID/34815 del 2 agosto 2017, è pari € 30,00 lordo stato, tale compenso comprende tutti gli oneri fiscali, previdenziali e assistenziali a carico di ambedue le parti (Amministrazione e Esperto).

Art. 5

Domanda di ammissione, valutazione dei requisiti e costituzione delle graduatorie

Potrà essere presentata candidatura da ogni tutor per tutti i moduli indicati nella tabella di cui all'art. 1 del presente avviso (l'amministrazione si riserva di attribuire un massimo di 1 modulo per ogni tutor). La domanda di partecipazione dovrà essere redatta, autocertificando in maniera dettagliata i requisiti essenziali di ammissione indicati nel modello di candidatura (Allegato 1). Alla domanda, debitamente sottoscritta, dovranno essere acclusi, pena esclusione, copia di un documento di identità valido, il curriculum vitae in formato Europeo che dovrà essere prodotto e sottoscritto con



Unione Europea

**FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI**

pon
2014-2020



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
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 per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

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

espressa dichiarazione di responsabilità ai sensi del D.P.R. 445/00 art. 21; 47; 76, compreso di autorizzazione al trattamento dei dati personali ai sensi del D.Lgs 196/2003 e del Regolamento Europeo sulla privacy n. 2016 679 – GDPR articoli 13 e 14, anche con strumenti informatici. La domanda di partecipazione dovrà pervenire, entro e non oltre le ore 12:00 dell'ottavo giorno dalla pubblicazione del presente avviso. In formato digitale esclusivamente all'indirizzo di posta elettronica certificata (PEC) – Itic854005@pec.istruzione.it firmata digitalmente oppure firmata in originale e scansionata. In alternativa in formato cartaceo al protocollo Istituto Comprensivo Minturno 1 Via L. Cadorna - 04026 Minturno (LT). L'Amministrazione declina ogni responsabilità per perdita di comunicazioni imputabili a inesattezze nell'indicazione del recapito da parte del concorrente, oppure a mancata o tardiva comunicazione di cambiamento dell'indirizzo indicato nella domanda, o per eventuali disguidi comunque imputabili a fatti terzi, a caso fortuito o di forza maggiore. La Commissione di valutazione sarà nominata successivamente alla scadenza del presente avviso. Le graduatorie provvisorie saranno pubblicate sul sito internet della Scuola <http://www.istitutocomprensivominturno1.it/>. Le condizioni di svolgimento dei corsi (monte ore, sedi, orari, programmi, etc.) verranno stabilite di volta in volta dalla Scuola sede di corso e dovranno essere accettate incondizionatamente dagli interessati.

Articolo 6

Validità temporale della selezione.

Le graduatorie predisposte tramite il presente avviso saranno utilizzate per tutte le iniziative formative che riguarderanno il progetto 10.2.2A-FdRPOC-LA-2018-103.

Articolo 7

Responsabile del procedimento

Ai sensi di quanto disposto dall'art. 5 della legge 7 agosto 1990, n. 241, il responsabile unico del procedimento di cui al presente Avviso di selezione è il Dirigente Scolastico, Dott. Vincenzo D'Elia.

Articolo 8

Trattamento dei dati personali

Ai sensi del D.Lgs 196/2003 e del Regolamento Europeo sulla privacy n. 2016 679 – GDPR articoli 13 e 14, anche con strumenti informatici i dati personali forniti dai candidati saranno oggetto di trattamento finalizzato a adempimenti connessi all'espletamento della procedura selettiva. Tali dati potranno essere comunicati, per le medesime esclusive finalità, a soggetti cui sia riconosciuta, da disposizioni di legge, la facoltà di accedervi.

Articolo 9

Pubblicità

Il presente bando è pubblicato sul sito internet di questa Istituzione scolastica <http://www.istitutocomprensivominturno1.it/>

**IL DIRIGENTE SCOLASTICO
(Dott. Vincenzo D'Elia)**

Documento informatico firmato digitalmente ai sensi del D. Lgs n. 82/2005



Unione Europea

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
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 per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

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



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE, DELL'UNIVERSITÀ E DELLA RICERCA - UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER IL LAZIO
ISTITUTO COMPRENSIVO ANTONIO SEBASTIANI MINTURNO - SPIGNO SATURNIA LTIC854005
Via Luigi Cadorna, s.n.c. - 04026 Minturno (LT) -Tel. 07711907363/Fax 07711907238
C.F. 90027880591- Distretto Scolastico LT6 n° 49
Sito Web: www.istitutocomprensivominturno1 e-mail: ltic854005@istruzione.it
Posta certificata: ltic854005@pec.istruzione.it

ISTANZA DI PARTECIPAZIONE BANDO TUTOR INTERNO

Il/la _____ Sottoscritto/a _____
nato/a _____ il _____, residente _____ a _____
_____, CAP _____ Via _____ tel.
_____, e-mail _____ Codice _____

fiscale _____ Partitalva _____ dichiara ai sensi del
D.P.R. 445/00 di aver preso visione dell'avviso interno per la selezione di TUTOR nella scuola Istituto Comprensivo
Minturno 1 Progetto 10.2.2A-FdRPOC-LA-2018-103 e di accettarne incondizionatamente i contenuti.

Chiede di essere ammesso alla selezione e dichiara di:

1. essere a conoscenza delle attività affidati ai tutor e di avere competenze nella realizzazione dei compiti previsti dall'avviso;
2. avere competenze ed esperienze idonee per svolgere l'incarico richiesto allegando alla presente idonee certificazioni ed attestazioni valide a dimostrare i requisiti di ammissione alla valutazione;

Allega:

- a. curriculum in formato europeo con espressa dichiarazione di veridicità debitamente sottoscritto;
- b. dichiarazione resa ai sensi del D.P.R. 445/00 relativamente ai seguenti requisiti: - essere in possesso della cittadinanza italiana o di uno degli Stati membri dell'Unione europea; - godere dei diritti civili e politici; - non aver riportato condanne penali e non essere destinatario di provvedimenti che riguardano l'applicazione di misure di prevenzione, di decisioni civili e di provvedimenti amministrativi iscritti nel casellario giudiziale; - essere a conoscenza di non essere sottoposto a procedimenti penali; - essere in possesso dei requisiti essenziali previsti dall'Avviso di selezione .
- c. copia documento di riconoscimento in corso di validità debitamente sottoscritto;
- d. altra documentazione ritenuta idonea alla valutazione di seguito riportata:

Si autorizza al trattamento dei dati personali ai sensi del D.Lgs 196/2003 e del Regolamento Europeo sulla privacy n. 2016 679 – GDPR articoli 13 e 14, anche con strumenti informatici.

Investiamo nel vostro futuro



Unione Europea

**FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI**

pon
2014-2020



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
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 per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

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

DATA _____

FIRMA _____

Moduli per i quali si intende presentare candidatura:

Azione 10.2.2A-FdRPOC-LA-2018-103	Figure Professionali E Requisiti Richiesti	Durata	Barrare i Moduli Prescelti
Tipologia Di Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale Titolo Del Modulo: Impariamo le basi dell'informatica: utilizzo dei principali programmi e di internet	Laurea O Titolo Equipollente O Esperto Di Settore Di Intervento	30 ore	<input type="checkbox"/>
Tipologia di modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale Titolo del modulo: Laboratorio di manipolazione digitale delle immagini	Laurea o Titolo equipollente o Esperto di settore di intervento	30 ore	<input type="checkbox"/>
Tipologia di modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale Titolo del modulo: Coding: impariamo il pensiero computazionale in maniera intuitiva e divertente	Laurea o Titolo equipollente o Esperto di settore di intervento	30 ore	<input type="checkbox"/>



Unione Europea

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
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 per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

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

<p>Tipologia Di Modulo: Competenze di cittadinanza digitale</p> <p>Titolo Del Modulo: Creiamo un blog per il nostro territorio: impariamo ad informarci ed a informare</p>	<p>Laurea o Titolo equipollente o Esperto di settore di intervento</p>	<p>30 ore</p>	<p><input type="checkbox"/></p>
<p>Tipologia Di Modulo: Competenze di cittadinanza digitale</p> <p>Titolo Del Modulo: Incontriamoci sul web: difendiamo dal bullismo in rete</p>	<p>Laurea o Titolo equipollente o Esperto di settore di intervento</p>	<p>30 ore</p>	<p><input type="checkbox"/></p>