



Istituto di Istruzione Secondaria Superiore - "CARLO URBANI"

Sede Legale ed Amministrativa Via Legnano, 17 - Porto Sant'Elpidio (FM) - C. F. 81012440442 - Cod. Mec. APIS00200G

E-mail: apis00200g@istruzione.it - Pec: apis00200g@pec.istruzione.it - Web: www.polourbani.gov.it

Istituto "Luigi Einaudi"	Via Legnano, 17	63821	Porto Sant'Elpidio	(FM)	Tel. 0734.991431	Fax 0734.993994
Istituto "Ezio Taramelli"	Corso Baccio, 25	63811	Sant'Elpidio a Mare	(FM)	Tel. 0734.859128	Fax 0734.850027
Istituto "Enrico Medi"	Via Giotto, 5	63833	Montegiorgio	(FM)	Tel. 0734.962081	Fax 0734.962621

Prot. n. 1640/A19h

Porto Sant'Elpidio 8 febbraio 2019

AVVISO DI RECLUTAMENTO DI PERSONALE PER IL RUOLO DI TUTOR INTERNO PER LA REALIZZAZIONE DEI MODULI FORMATIVI

CODICE PROGETTO: 2669 "Sviluppo del pensiero logico e computazionale e della creatività digitale e delle competenze di "cittadinanza digitale"

TITOLO PROGETTO: Re-code your world

CUP: F77117000460007

Oggetto: AVVISO PUBBLICO DI SELEZIONE TUTOR INTERNI

Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale "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 Miglioramento delle competenze chiave degli allievi - Azione 10.2.2 - Sotto-Azione: 10.2.2A Competenze di base.

Avviso AOODGEFID\ n.2669 del 03/03/2017

"Sviluppo del pensiero logico e computazionale e della creatività digitale e delle competenze di "cittadinanza digitale"

Autorizzazione progetto codice 10.2.2A-FdRPOC-MA-2018-70

Titolo progetto: RE-CODE YOUR WORLD

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

VISTA la Nota MIUR Prot. 1558 del 13.01.2016 "Linee guida per l'affidamento dei contratti pubblici di servizi e forniture di importo inferiore alla soglia comunitaria", dove viene evidenziato che l'Istituzione Scolastica potrà coinvolgere, nella realizzazione del progetto formativo, personale sia interno o esterno;

VISTO l'Avviso pubblicato dal MIUR n 2669 del 3/03/2017 ;

VISTA la comunicazione all'USR di competenza con **nota prot. AOODGEFID/n.27754 del 24/10/2018;**

VISTE le graduatorie definitive pubblicate sul sito dei Fondi strutturali con **nota prot. AOODGEFID/27754 del 24/10/2018;**

VISTA la comunicazione con provvedimento del Dirigente dell'Autorità di Gestione nella quale si comunica l'autorizzazione del progetto presentato da codesta istituzione scolastica in cui sono stati inseriti i seguenti moduli:

codice identificativo 10.2.2A-FdRPOC-MA-2018-70

Sottoazioni	Codice identificativo progetto	Titolo Modulo	Importo autorizzato
10.2.2A	10.2.2A-FdRPOC-MA-2018-70	Il pensiero computazionale nello sport digitale	5.682,00 euro



10.2.2A	10.2.2A-FdRPOC-MA-2018-70	I profili sensoriali e le applicazioni digitali nel settore del cibo e della valorizzazione dei prodotti tipici	5.682,00 euro
10.2.2A	10.2.2A-FdRPOC-MA-2018-70	Inclusione nell'accessibilità dei luoghi pubblici	5.682,00 euro
10.2.2A	10.2.2A-FdRPOC-MA-2018-70	I servizi di e-government ed e-democracy per i giovani	7.082,00 euro

VISTA la nota Miur con cui si comunica che l'impegno finanziario derivante dall'autorizzazione della proposta formativa è stato comunicato all'USR di competenza con nota prot. AOODGEFID/n.27754 del 24/10/2018 ed è pari a un **totale di 24.128,00 euro**;

VISTO che il conferimento dell'incarico professionale al personale interno deve avvenire nel rispetto dei principi di trasparenza e parità di trattamento.

RICHIAMATA la Circolare del MIUR prot. n. 0034815 del 02-08-2017 relativa all'iter procedurale di reclutamento del personale "interno";

CONSIDERATO che per l'attuazione dei percorsi previsti è richiesta la verifica preliminare in merito alla sussistenza di personale interno;

CONSIDERATO che per la realizzazione del progetto risulta necessario acquisire esperti con adeguate professionalità;

FATTO PRESENTE che il rapporto con tali soggetti verrà disciplinato esclusivamente da contratti derivanti da provvedimento del Dirigente Scolastico;

VISTO il Decreto Legislativo 30 marzo 2001, n. 165 recante "Norme generali sull'ordinamento del lavoro alle dipendenze delle Amministrazioni Pubbliche" e ss.mm.ii.;

VISTO il D.M. 28.08.2018 n. 129, "Regolamento recante Istruzioni generali sulla gestione amministrativo-contabile delle istituzioni scolastiche";

VISTO il D.Lgs. 18 aprile 2016, n° 50 e successive variazioni - Codice dei contratti pubblici;

VISTE le "Linee Guida per l'affidamento dei contratti pubblici di servizi e forniture di importo inferiore alla soglia comunitaria" n° AOODGEFID/1588 del 13/01/2016;

VISTA la nota MIUR di "Integrazioni e chiarimenti" n° AOODGEFID/3061 del 18.2.2016;

VISTA la nota MIUR n. 38115 del 18/12/2017;

VISTE le delibere del Collegio Docenti n. 958 del 15.02.2017, n. 1084 del 28.11.2018 e n. 1086 del 17.12.2018 in merito rispettivamente all'adesione agli avvisi del MIUR relativi ai progetti PON, all'individuazione delle figure di supporto, ai criteri di ammissibilità e di selezione delle candidature;

VISTE le delibere del Consiglio di Istituto n. 699 del 03.02.2017, n. 762 del 03.12.2018 e n. 764 del 21.12.2018 in merito rispettivamente all'adesione agli avvisi del MIUR relativi ai progetti PON, all'individuazione delle figure di supporto, ai criteri di ammissibilità e di selezione delle candidature;

RENDE NOTO

Art. 1 - Oggetto dell'avviso

In esecuzione del Progetto in intestazione è divulgato avviso pubblico per la selezione delle Figure professionali da impiegarsi quali **TUTOR INTERNO** all'Istituzione scolastica nei seguenti moduli:

Titolo Modulo	Durata
Il pensiero computazionale nello sport digitale	30 ore
I profili sensoriali e le applicazioni digitali nel settore del cibo e della valorizzazione dei prodotti tipici	30 ore
Inclusione nell'accessibilità dei luoghi pubblici	30 ore
I servizi di e-government ed e-democracy per i giovani	30 ore



Art. 2 -Oggetto dell'incarico

L'incarico prevede l'attività di tutoraggio nel rispetto del calendario (periodo Marzo-Giugno 2019), il costante raccordo con i consigli di classe, docente esperto e il gruppo di progetto.

Ruolo e compiti del tutor:

Il tutor ha come compito essenziale quello di facilitare i processi di apprendimento degli allievi e collaborare con gli esperti nella conduzione delle attività dell'azione. In tutti i casi è indispensabile una specifica competenza relativa ai contenuti del modulo.

All'interno del suo tempo di attività, il tutor svolge compiti di coordinamento fra le diverse risorse umane che partecipano all'azione e compiti di collegamento generale con la didattica istituzionale.

Partecipa con gli esperti alla valutazione/certificazione degli esiti formativi degli allievi.

Il **Tutor**, in particolare:

- predisporre, in collaborazione con l'esperto, una programmazione dettagliata dei contenuti dell'intervento, che dovranno essere suddivisi in moduli corrispondenti a segmenti disciplinari e competenze da acquisire;
- verifica che nel registro didattico e di presenza vengano annotate le presenze e le firme degli esperti e la propria, l'orario d'inizio e fine della lezione;
- accerta l'avvenuta compilazione della scheda allievo, la stesura e la firma del patto formativo;
- segnala in tempo reale se il numero dei partecipanti scende di oltre un terzo del minimo o dello standard previsto;
- cura il monitoraggio fisico del corso, contattando le famiglie degli alunni in caso di assenza ingiustificata;
- mantiene il contatto con i Consigli di Classe/Team di classe di appartenenza dei corsisti per monitorare la ricaduta dell'intervento sul curricolare;
- cura la documentazione on line con l'inserimento dei dati nel sistema di Gestione dei Piani e Monitoraggio dei Piani.

Art. 3 - Descrizione dei Moduli

TITOLO MODULO	DESCRIZIONE e ATTIVITÀ
Il pensiero computazionale nello sport digitale	<p>Il progetto prevede la definizione di un laboratorio di pallavolo, dotato di sensori RGBD e di sistemi per il tracking delle persone che permetta agli studenti di sviluppare idee ed approcci nell'ambito delle applicazioni digitali nello sport e nell'allenamento. Saranno proposti e sviluppati sistemi di analisi basati su dati di sensori per comprendere come le moderne tecnologie applicate allo sport possono portare allo sviluppo di algoritmi e modelli finalizzati al miglioramento degli allenamenti e delle prestazioni, attraverso statistiche raccolte in tempo reale e interazioni con sensori nel mondo dell' "internet delle cose" e delle "applicazioni digitali" nello sport. Tali attività saranno anche sperimentate con approcci multi-sensoriali e inclusivi per permettere il coinvolgimento di ragazzi con disabilità sensoriali differenti, al fine di individuare percorsi accessibili e ottimizzare la capacità di progettare, programmare e ideare applicazioni accessibili in questi ambiti.</p> <p>Questa attività laboratoriale unisce l'applicazione del pensiero computazionale all'approccio multidisciplinare che comprende fisica, matematica, informatica e scienze sociali; persegue la comprensione critica e la migliore integrazione del senso umano delle tecnologie; valorizza aspetti ludici dell'apprendimento coinvolgendo, nell'ambiente Palestra e negli spazi esterni alla scuola, le alunne e gli alunni in situazioni concrete attraverso cui vivere, sperimentare e rendere operative le conoscenze, le abilità e le competenze teoriche. Verifiche condotte in itinere; valutazione sommativa attraverso la rielaborazione dei dati raccolti, valutazione formativa attraverso realizzazione di podcast, webcast, blog e soprattutto mediante attività di videomaking digitale e le nuove rontiere della narrazione video.</p> <p>Sarà coinvolto come testimonial l'allenatore della Nazionale Femminile di Pallavolo, Davide Mazzanti.</p>
I profili sensoriali e le applicazioni digitali nel settore del cibo e della valorizzazione	<p>Il progetto prevede l'applicazione di innovativi aspetti digitali nella raccolta di dati tramite app sui profili sensoriali di cibi e vini. Saranno organizzati e sperimentati laboratori per l'analisi di dati provenienti da utenti esperti e non, nell'ambito della caratterizzazione di profili sensoriali digitali e nella loro interpretazione e confronto, al fine di comprendere come il pensiero computazionale possa stimolare nuove idee di valorizzazione e di coinvolgimento del consumatore/utente nel settore dei prodotti tipici locali. Tali attività saranno anche sperimentate con approcci multi-sensoriali e inclusivi per permettere il coinvolgimento di ragazzi con disabilità sensoriali differenti, al fine di individuare percorsi accessibili e ottimizzare la capacità di progettare, programmare e ideare applicazioni accessibili in questi ambiti.</p> <p>Questa attività laboratoriale è pensata per risolvere un tipo di questione del mondo reale i cui obiettivi, definiti</p>



dei prodotti tipici	<p>ex-ante attraverso attività di ricerca per analizzare il contesto ambientale ,enogastronomico, sociale, di mercato, conducano a percorsi capaci di sviluppare soluzioni a impatto sociale, in grado di migliorare il territorio e la comunità educante. Il modulo è dedicato anche all' internet delle cose e implica chiaramente un approccio multidisciplinare e trasversale capace di comprendere materie specifiche (come Informatica, Economia aziendale, Cucina) appartenenti ad indirizzi diversi (Liceale, Tecnico, Alberghiero) del nostro Polo Scolastico.</p> <p>Saranno partner del progetto il Lab. Piceno della Dieta Mediterranea, e CIAS Innovation, azienda leader nel settore dei profili sensoriali.</p>
Inclusione nell'accessibilità dei luoghi pubblici	<p>Comprendere e implementare percorsi digitali per la cittadinanza attiva finalizzata ad un rilievo della completa accessibilità di spazi pubblici in ottica di crowd sourcing attraverso la partecipazione dei giovani alle tematiche di abbattimento delle barriere architettoniche e del miglioramento delle accessibilità sensoriali dei luoghi (es. testi brail). Tali approcci collaborativi e partecipativi saranno sviluppati attraverso un laboratorio che porta all'implementazione di una app capace di raccogliere informazioni finalizzate al miglioramento dell'accessibilità. Questa attività laboratoriale unisce l'applicazione del pensiero computazionale all'approccio multidisciplinare che comprende, diritto, matematica, informatica, storia dell'arte, scienze sociali. Inoltre sviluppa in modo operativo (project-based learning) le competenze di cittadinanza, in quanto pone attenzione al rapporto tra dimensione micro e dimensione macro, ovvero la relazione tra comportamenti individuali e collettivi e società, oltre che di relazione tra soggetti diversi quali Stati, attori economici, cittadini, società civile. Questo modulo implica la problematizzazione del ruolo dati e della loro archiviazione, raccolta, ordinamento ed elaborazione, sia da un punto di vista tecnico che educativo, poiché induce a riflettere, da una parte, sul ruolo dei big data come paradigma del nostro tempo e, dall'altra, sull'importanza di valorizzare il patrimonio informativo pubblico, anche tramite gli open data.</p>
I servizi di e-government ed e-democracy per i giovani	<p>La partecipazione alla democrazia attraverso strumenti digitali sarà sviluppata partendo dall'esperienza TECUT (Tecnologia Utile) del Comune di Fermo al fine di comprendere e migliorare l'uso dei servizi on line da parte dei cittadini più giovani. Particolare attenzione sarà dedicata alle tematiche di accessibilità, alla promozione dell'impiego delle ICT in maniera più innovativa, per consentire l'apertura di nuovi spazi di dialogo tra giovani cittadini e amministrazione, rafforzando le forme tradizionali di partecipazione. Le ICT, infatti, vanno promosse come supporto alla cittadinanza sia per fornire informazioni utili per una partecipazione consapevole (livello informativo), sia per attivare meccanismi di dialogo (livello della consultazione), sia per giungere a decisioni condivise (livello della partecipazione attiva). Il modulo tratterà anche della information literacy, del rapporto tra sfera pubblica e sfera privata, di temi dell'identità e della privacy, della reputazione e della rappresentazione, delle caratteristiche della socialità in rete, della gestione dello stretto rapporto tra dimensione online e offline e, in generale, della promozione di un'idea di Rete come bene comune digitale. In tal senso, il modulo è orientato a promuovere l'educazione ai Media, in riferimento alla comprensione delle dinamiche che portano ad esperienze negative: hate speech, bullismo, stalking, molestie, spam, furto d'identità, phishing, dipendenza e gestione del tempo.</p>

Art. 4 - Requisiti per l'ammissione alla selezione e criteri di valutazione

Come previsto dalle delibere del consiglio di ISTITUTO n. 762 del 03.12.2018 e n. 764 del 21.12.2018, i requisiti di ammissione alla selezione per TUTTI I MODULI sono i seguenti:

1. Personale interno con laurea o diploma
2. Corsi di formazione e aggiornamento congruenti con le attività del progetto;
3. Comprovate esperienze professionali e formative della stessa tipologia dei percorsi richiesti;

A parità di punteggio avrà precedenza il candidato che abbia la minore età.

Inoltre per ogni modulo sulla base della specifica finalità dello stesso, sono definiti i seguenti requisiti di ammissibilità:

Titolo modulo	Requisiti richiesti (pena la non ammissibilità)
Il pensiero computazionale nello sport digitale	<ol style="list-style-type: none"> 1. Competenze informatiche 2. Esperienze coerenti con il modulo
I profili sensoriali e le applicazioni digitali nel settore del cibo e della valorizzazione dei prodotti tipici	<ol style="list-style-type: none"> 1. Competenze informatiche 2. Esperienze coerenti con il modulo
Inclusione nell'accessibilità dei luoghi pubblici	<ol style="list-style-type: none"> 1. Competenze informatiche 2. Esperienze coerenti con il modulo
I servizi di e-government ed e-democracy per i giovani	



- | |
|--|
| 1. Competenze Informatiche
2. Esperienze coerenti con il modulo |
|--|

Rispetto alle **domande ammissibili** si procederà ad una valutazione comparativa con riguardo ai titoli accademici, alle certificazioni specifiche, all'esperienza del candidato e al colloquio davanti alla commissione di Valutazione. Saranno valutati i titoli attinenti al modulo richiesto ad insindacabile giudizio della commissione stessa.

I titoli culturali e professionali richiesti saranno valutati tenendo conto dei criteri specificati nella tabella dell'allegato 2 che fa parte integrante del presente avviso e che l'esperto è tenuto a compilare accuratamente in ogni sua parte.

I titoli non esplicitamente DICHIARATI (con chiaro riferimento alla pagina del curriculum) nell'allegato 2 NON SARANNO VALUTATI;

Art. 5 - Termini e modalità per la presentazione delle domande di ammissione alla selezione

Per partecipare alla selezione gli aspiranti devono consegnare a mano in segreteria oppure presentare a mezzo posta certificata (apis00200g@pec.istruzione.it) o ordinaria (apis00200g@istruzione.it) entro e non oltre **le ore 13:59 dell'8 marzo 2019**, a pena di esclusione dalla selezione, apposita domanda di partecipazione utilizzando il modulo allegato al presente avviso (All. 1) indirizzata al Dirigente Scolastico con l'indicazione in oggetto "**SELEZIONE TUTOR PON 2669- Avviso del 8.03.2019**".

Alla domanda dovrà essere allegato:

- il *curriculum vitae* in formato europeo (modulo 124);
- l'allegato 2 debitamente compilato con l'indicazione del modulo per il quale si presenta la candidatura;
- copia del documento di riconoscimento personale.

-

Art. 6 - Selezione delle domande

La selezione delle domande verrà effettuata da apposita Commissione nominata dal Dirigente Scolastico, che provvederà a comparare i curricula secondo i criteri specificati nell'allegato 2. A discrezione della Commissione potrà essere richiesta la presentazione della documentazione autocertificata. Non saranno presi in considerazione titoli di studio diversi da quelli richiesti. **Le domande non complete di tutti gli allegati richiesti o non correttamente compilate saranno escluse dalla selezione.**

Art. 7 - Approvazione della graduatoria

Al termine della selezione il Dirigente renderà nota la graduatoria dei selezionati mediante affissione all'albo dell'Istituzione scolastica e al sito web della scuola. Gli interessati possono presentare reclamo alla Commissione entro 5 giorni dalla data di pubblicazione della stessa, che diverrà definitiva trascorsi 7 giorni.

Art. 8 - Periodo e modalità di intervento

Il periodo di intervento copre tutta la durata del progetto, dalle operazioni di avvio a quelle di chiusura.

Art. 9 - Retribuzione

Per ciascun incarico attribuito verrà riconosciuto un corrispettivo calcolato sulla base dello svolgimento delle attività (**30,00 euro all'ora omnicomprensivi di ogni onere per un massimo di 30h per ciascun modulo**), calcolate in ore documentate, secondo quanto previsto dalla normativa vigente, relativa ai PON.

Art. 10 - Disposizioni finali

Per quanto non specificato nel presente avviso, valgono le vigenti Linee guida, disposizioni e istruzioni per l'attuazione delle iniziative cofinanziate dai Fondi Strutturali Europei 2014/2020. Tutti i compensi verranno corrisposti al termine delle attività e solo dopo l'effettiva erogazione dei finanziamenti da parte degli organi competenti; pertanto nessuna responsabilità in merito agli eventuali ritardi potrà essere attribuita alla scuola.



Art. 11 - Trattamento dei dati

Ai sensi del D.L. 196 del 30/06/2003 l'istituto si impegna al trattamento dei dati personali dichiarati solo per fini istituzionali necessari per la gestione giuridica del presente avviso. Le disposizioni ivi contenute hanno, a tutti gli effetti, norma regolamentare e contrattuale.

Art. 12 - R.U.P.

Ai sensi del D.Lgs. 50/2016 si individua il Dirigente Scolastico dott Roberto Vespasiani quale Responsabile Unico del Procedimento.

Fanno parte del presente avviso:

- Allegato 1 - Domanda di partecipazione
- Allegato 2 - Tabella di valutazione dei titoli



IL DIRIGENTE SCOLASTICO
dott. Roberto Vespasiani