



Unione Europea

FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



MIUR

REGIONE  
PIEMONTE



DIREZIONE GENERALE DELL'IMMIGRAZIONE  
E DELLE POLITICHE DI INTEGRAZIONE  
AUTORITA' DELEGATA

MINISTERO  
DELL'INTERNO  
AUTORITA' RESPONSABILE

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

FONDO ASILO, MIGRAZIONE ED INTEGRAZIONE 2014 - 2020



Istituto Comprensivo Ilaria Alpi

Scuola dell'infanzia, primaria e secondaria di primo grado

Corso Novara, 26 - 10152 Torino - Tel. 011/2481916

Codice Fisc. n. 97796290019 - [www.icilariaalpitorino.gov.it](http://www.icilariaalpitorino.gov.it)

e-mail: [TOIC8BD00X@istruzione.it](mailto:TOIC8BD00X@istruzione.it) – pec: [TOIC8BD00X@pec.istruzione.it](mailto:TOIC8BD00X@pec.istruzione.it)



Prot. N. 1858 / C14

Torino, 13/05/2019

Al sito web  
All'Albo

FONDI STRUTTURALI EUROPEI  
PROGRAMMA OPERATIVO NAZIONALE  
"PER LA SCUOLA, COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO"  
Avviso AOODGEFID\Prot. n. 1953 del 21/02/2017  
Programmazione 2014-2020 Anno Scolastico 2018-2019

**OGGETTO: Progetto: "MAKERS & VIDEOGAME"**

Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020. 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.

Autorizzazione progetto codice 10.2.2A-FdRPOC-PI-2018-1

CUP: J17I17000650007

**AVVISO INTERNO PER L'INDIVIDUAZIONE DI FIGURE PROFESSIONALI (ESPERTI) PER LA REALIZZAZIONE DEL PROGETTO PON " CITTADINANZA DIGITALE"**

**IL DIRIGENTE SCOLASTICO**

**VISTO** il R. D 18 novembre 1923, n. 2440, concernente l'amministrazione del Patrimonio e la Contabilità Generale dello Stato ed il relativo regolamento approvato con R.D. 23 maggio 1924, n.827 e ss.mm ii.;

**VISTA** la legge 7 agosto 1990, n. 241 "Nuove norme in materia di procedimento amministrativo e di diritto di accesso ai documenti amministrativi" e ss.mm.ii.

**VISTO** il Decreto del Presidente della Repubblica 8 marzo 1999, n. 275, concernente il Regolamento recante norme in materia di autonomia delle Istituzioni Scolastiche, ai sensi della legge 15 marzo 1997, n. 59;

**VISTA** la legge 15 marzo 1997 n. 59, concernente "Delega al Governo per il conferimento di funzioni e compiti alle regioni ed enti locali, per la riforma della Pubblica Amministrazione e per la semplificazione amministrativa";

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

**VISTO** il Decreto Interministeriale 28 agosto 2018 n. 129, concernente “Regolamento recante istruzioni generali sulla gestione amministrativo-contabile delle istituzioni scolastiche, ai sensi dell’art. 1, comma 143, della legge 13 luglio 2015, n. 107”;

**VISTI** i seguenti Regolamenti (UE) n. 1303/2013 recante disposizioni comuni sui Fondi strutturali e di investimento europei, il Regolamento (UE) n. 1301/2013 relativo al Fondo Europeo di Sviluppo Regionale (FESR) e il Regolamento (UE) n. 1304/2013 relativo al Fondo Sociale Europeo;

**VISTO** il PON Programma Operativo Nazionale 2014IT05M2OP001 “Per la scuola – competenze e ambienti per l’apprendimento” approvato con Decisione C (2014) n. 9952, del 17 dicembre 2014 della Commissione Europea;

**VISTA** la nota del MIUR Prot. n. AOODGEFID/28238 del 30/10/2018 di approvazione del progetto 10.2.2A-FDRPOC-PI-2018-1 “Makers & videogame” - Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale “Per la scuola, competenze e ambienti per l’apprendimento” 2014-2020. 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.

**VISTE** le “disposizioni e istruzioni per l’attuazione delle iniziative cofinanziate dai fondi strutturali Europei 2014/2020”;

**VISTA** le delibere del Consiglio d’Istituto n. 93 del 20/04/2017 n. 14 del verbale del 20/06/2017 di autorizzazione per l’adesione ai bandi PON FSE/FESR programmazione 2014-2020;

**VISTA** la delibera del Collegio dei Docenti n. 50 del verbale n. 7 del 20/04/2017 di autorizzazione per l’adesione ai bandi PONFSE/FESR programmazione 2014-2020;

**CONSIDERATA** la formale assunzione al bilancio E.F. 2018 del finanziamento relativo al progetto “Per la scuola, competenze e ambienti per l’apprendimento” 2014-2020. 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.

Autorizzazione progetto codice 10.2.2A-FdRPOC-PI-2018-1

**VISTA** la delibera n. 115 del Consiglio di Istituto del 25/06/2018, relativa all’approvazione dei criteri per la valutazione dei titoli culturali, professionali e di servizio per esperti e tutor, relativi ai precedenti progetti PON – FSE;

**VISTO** il regolamento CE n. 1828/2006 della Commissione del 08/12/2006, relativo alle azioni informative e pubblicitarie sugli interventi PON, per l’attuazione dei progetti del piano integrato degli interventi autorizzati;

**PREMESSO** che per l’attuazione del Progetto è necessario avvalersi di figure di elevato profilo professionale aventi competenze specifiche nei vari percorsi costituenti l’azione formativa;

**ATTESA** la necessità di procedere all’individuazione di esperti per lo svolgimento delle attività previste del progetto 10.2.2A-FDRPOC-PI-2018-1.

## E M A N A

Il presente avviso pubblico, per titoli comparativi, finalizzato all’individuazione di Esperti Interni per l’affidamento delle attività inerenti le azioni di formazione previste dal progetto Pon FSE : “Makers & Videogame” rivolto in ordine di precedenza assoluta a :

<b>1. Personale interno in servizio presso l’IC Ilaria Alpi di Torino</b>	<b>Destinatario di Lettera di incarico</b>
---	--

Obiettivo specifico 10.2. — Miglioramento delle competenze chiave degli allievi. Azione 10.2.2A — Azioni di Integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base (Lingua Italiana, Lingue straniere, Matematica, Scienze, Nuove tecnologie e nuovi linguaggi, etc.)

Codice identificativo Progetto: 10.2.2A-FDRPOC-PI-2018-1

FIGURE RICHIESTE PER MODULO	N. MODULO	MOD TITOLO / DISCIPLINA	DURATA	DESTINATARI
n. 1 Esperto	1	Pupazzi in cerca d'autore	30 ore	Scuola Primaria- Scuola Secondaria di I Grado
n. 1 Esperto	2	Videogiochi fantastici e come costruirli 1	30 ore	Scuola Primaria- Scuola Secondaria di I Grado
n. 1 Esperto	3	Videogiochi fantastici e come costruirli 2	30 ore	Scuola Primaria- Scuola Secondaria di I Grado
n. 3 Esperti	4	Thriller nel web: caccia al rischio digitale 1	30 ore	Scuola Primaria- Scuola Secondaria di I Grado
n. 3 Esperti	5	Thriller nel web: caccia al rischio digitale 2	30 ore	Scuola Primaria- Scuola Secondaria di I Grado

### PROCEDE

alla ricognizione delle professionalità interne (docenti) in base al curriculum professionale per l'affidamento di eventuale incarico aggiuntivo per i moduli riportati di seguito:

#### ART 1 - Tipologia di esperti da reclutare, corsi e durata della prestazione da fornire

I moduli sono rivolti agli allievi dell'Istituto Comprensivo Statale "Ilaria Alpi" di Torino. La formazione e le esperienze professionali dei candidati dovranno essere coerenti con le attività proposte dai diversi percorsi impegnati sulle seguenti aree disciplinari

Codice identificativo Progetto: 10.2.2A-FDRPOC-PI-2018-1

TITOLO MODULO	AREA	N. ORE	DESTINATARI	PROPOSTA FORMATIVA
Pupazzi in cerca d'autore'	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	30 ore	13 Alunni Scuola Primaria 12 Alunni Scuola Secondaria di I Grado	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sviluppare diversi stili di apprendimento (visivo, uditivo, cinestetico)</li> <li>- Favorire le competenze chiave</li> <li>- Favorire l'orientamento, anche verso nuove professioni (manualità+creatività)</li> <li>- Contrastare la dispersione scolastica e favorire l'inclusione, l'attenzione e l'autostima dello studente attraverso l'utilizzo delle TIC</li> <li>- Sviluppare manualità e creatività, basati sul 'Learning by doing and by creating'</li> <li>- Favorire la creatività e la produzione digitale, lo sviluppo del pensiero logico e computazionale, l'introduzione ai nuovi modelli produttivi, alle potenzialità del making, della robotica e alle potenzialità dell'interazione tra fisico e digitale</li> <li>- sviluppo delle competenze sociali</li> <li>- il making (stampanti 3d, macchine taglio laser, software specifici).</li> <li>- creatività e produzione digitale (storie animate) e realizzazione di applicativi di carattere video-ludico (videogiochi), nuovi modelli di lavoro e produzione, interazione tra fisico e digitale</li> <li>- sviluppo del pensiero computazionale per rafforzare la capacità di analisi e risoluzione dei problemi e l'utilizzo dei suoi strumenti e metodi, sia attraverso tecnologie digitali (Scratch, Lego We do 2.0) sia attraverso attività unplugged (programmazione su carta a quadretti), per stimolare un'interazione creativa tra digitale e manuale, anche attraverso esperienze di making e artigianato digitale (stampa 3d) e robotica educativa a carattere fortemente esperienziale e laboratoriale.</li> </ul>

Videogiochi fantastici e come costruirli 1'	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	30 ore	13 Alunni Scuola Primaria 12 Alunni Scuola Secondaria di I Grado	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sviluppare diversi stili di apprendimento (visivo, uditivo, cinestetico)</li> <li>- Favorire le competenze chiave</li> <li>- Favorire l'orientamento, anche verso nuove professioni (manualità+creatività)</li> <li>- Contrastare la dispersione scolastica e favorire l'inclusione, l'attenzione e l'autostima dello studente attraverso l'utilizzo delle TIC</li> <li>- Sviluppare manualità e creatività, basati sul 'Learning by doing and by creating'</li> <li>- Sviluppo del pensiero computazionale per rafforzare la capacità di analisi e risoluzione dei problemi e l'utilizzo dei suoi strumenti e metodi, sia attraverso tecnologie digitali (Scratch, Lego We do 2.0) sia attraverso attività unplugged (programmazione su carta a quadretti), per stimolare un'interazione creativa tra digitale e manuale, anche attraverso esperienze di making e artigianato digitale (stampa 3d) e robotica educativa a carattere fortemente esperienziale e laboratoriale.</li> </ul>
Videogiochi fantastici e come costruirli 2'	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	30 ore	13 Alunni Scuola Primaria 12 Alunni Scuola Secondaria di I Grado	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sviluppare diversi stili di apprendimento (visivo, uditivo, cinestetico)</li> <li>- Favorire le competenze chiave</li> <li>- Favorire l'orientamento, anche verso nuove professioni (manualità+creatività)</li> <li>- Contrastare la dispersione scolastica e favorire l'inclusione, l'attenzione e l'autostima dello studente attraverso l'utilizzo delle TIC</li> <li>- Sviluppare manualità e creatività, basati sul 'Learning by doing and by creating'</li> <li>- Sviluppo del pensiero computazionale per rafforzare la capacità di analisi e risoluzione dei problemi e l'utilizzo dei suoi strumenti e metodi, sia attraverso tecnologie digitali (Scratch, Lego We do 2.0) sia attraverso attività unplugged (programmazione su carta a quadretti), per stimolare un'interazione creativa tra digitale e manuale, anche attraverso esperienze di making e artigianato digitale (stampa 3d) e robotica educativa a carattere fortemente esperienziale e laboratoriale.</li> </ul>
Thriller nel web: caccia al rischio digitale 1	Competenze di cittadinanza digitale	30 ore	13 Alunni Scuola Primaria 12 Alunni Scuola Secondaria di I Grado	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sviluppare diversi stili di apprendimento (visivo, uditivo, cinestetico)</li> <li>- Favorire le competenze chiave</li> <li>- Favorire l'orientamento, anche verso nuove professioni (manualità+creatività)</li> <li>- Contrastare la dispersione scolastica e favorire l'inclusione, l'attenzione e l'autostima dello studente attraverso l'utilizzo delle TIC</li> <li>- Sviluppare manualità e creatività, basati sul 'Learning by doing and by creating'</li> </ul> <p><u>Fase 1 'Occhio alla rete' (10 ore)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Acquisizione della consapevolezza delle norme sociali e giuridiche in termini di "Diritti della Rete", educazione all'uso positivo e consapevole dei media e della Rete, per il contrasto all'utilizzo di linguaggi violenti, cyberbullismo, hate speech, discriminazioni</li> <li>- Sviluppare competenze di "cittadinanza digitale": educazione all'utilizzo critico e consapevole delle nuove tecnologie, della Rete e dei Social, riconoscendone rischi (distinzione tra reale e virtuale, cyberbullismo) e opportunità (coadiuvare creatività, partecipare a reti collaborative e di</li> </ul>

				<p>condivisione)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- valutazione, produzione e scambio dell'informazione</li> <li>- Formare cittadini attivi, consapevoli, responsabili</li> <li>- Saper reperire, valutare, conservare, produrre, presentare, scambiare le informazioni</li> <li>- Sviluppo del pensiero computazionale per rafforzare la capacità di analisi e risoluzione dei problemi e l'utilizzo dei suoi strumenti e metodi, sia attraverso tecnologie digitali (Scratch, Lego We do 2.0) sia attraverso attività unplugged (programmazione su carta a quadretti), per stimolare un'interazione creativa tra digitale e manuale, anche attraverso esperienze di making e artigianato digitale (stampa 3d) e robotica educativa a carattere fortemente esperienziale e laboratoriale.</li> </ul> <p><u>Fase 2 'Programmazione su carta a quadretti'(10 ore)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sviluppare diversi stili di apprendimento (visivo, uditivo, cinestetico)</li> <li>- elementi fondamentali per l'introduzione alle basi della programmazione, anche allo scopo di sviluppare le competenze informatiche</li> <li>- sviluppo del pensiero computazionale per rafforzare la capacità di analisi e risoluzione dei problemi e l'utilizzo dei suoi strumenti e metodi attraverso attività unplugged (programmazione su carta a quadretti), per stimolare un'interazione creativa tra digitale e manuale a carattere fortemente esperienziale e laboratoriale.</li> <li>- sviluppare manualità e creatività, basati sul 'Learning by doing and by creating'</li> </ul> <p><u>Fase 3 'Caccia al malvagio'(10 ore)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- realizzare con Scratch una storia attraverso il Digital storytelling attorno al tema specifico dei rischi del digitale.</li> <li>- sviluppo del pensiero computazionale per rafforzare la capacità di analisi e risoluzione dei problemi e l'utilizzo dei suoi strumenti e metodi, sia attraverso tecnologie digitali (Scratch), per stimolare un'interazione creativa tra digitale e manuale a carattere fortemente esperienziale e laboratoriale.</li> <li>- sviluppare manualità e creatività, basati sul 'Learning by doing and by creating'</li> </ul>
Thriller nel web: caccia al rischio digitale 2	Competenze di cittadinanza digitale	30 ore	13 Alunni Scuola Primaria 12 Alunni Scuola Secondaria di I Grado	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sviluppare diversi stili di apprendimento (visivo, uditivo, cinestetico)</li> <li>- Favorire le competenze chiave</li> <li>- Favorire l'orientamento, anche verso nuove professioni (manualità+creatività)</li> <li>- Contrastare la dispersione scolastica e favorire l'inclusione, l'attenzione e l'autostima dello studente attraverso l'utilizzo delle TIC</li> <li>- Sviluppare manualità e creatività, basati sul 'Learning by doing and by creating'</li> </ul> <p><u>-Fase 1 'Occhio alla rete' (10 ore)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Acquisizione della consapevolezza delle norme sociali e giuridiche in termini di "Diritti della Rete", educazione all'uso positivo e consapevole dei media e della Rete, per il contrasto all'utilizzo di linguaggi violenti, cyberbullismo, hate speech, discriminazioni</li> <li>- Sviluppare competenze di "cittadinanza digitale": educazione all'utilizzo critico e consapevole delle nuove tecnologie, della Rete e dei Social,</li> </ul>

				<p>riconoscono rischi (distinzione tra reale e virtuale, cyberbullismo) e opportunità (coadiuvare creatività, partecipare a reti collaborative e di condivisione)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- valutazione, produzione e scambio dell'informazione</li> <li>- Formare cittadini attivi, consapevoli, responsabili</li> <li>- Saper reperire, valutare, conservare, produrre, presentare, scambiare le informazioni</li> <li>- Sviluppo del pensiero computazionale per rafforzare la capacità di analisi e risoluzione dei problemi e l'utilizzo dei suoi strumenti e metodi, sia attraverso tecnologie digitali (Scratch, Lego We do 2.0) sia attraverso attività unplugged (programmazione su carta a quadretti), per stimolare un'interazione creativa tra digitale e manuale, anche attraverso esperienze di making e artigianato digitale (stampa 3d) e robotica educativa a carattere fortemente esperienziale e laboratoriale.</li> </ul> <p><u>Fase 2 'Programmazione su carta a quadretti'(10 ore)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sviluppare diversi stili di apprendimento (visivo, uditivo, cinestetico)</li> <li>- elementi fondamentali per l'introduzione alle basi della programmazione, anche allo scopo di sviluppare le competenze informatiche</li> <li>- sviluppo del pensiero computazionale per rafforzare la capacità di analisi e risoluzione dei problemi e l'utilizzo dei suoi strumenti e metodi attraverso attività unplugged (programmazione su carta a quadretti), per stimolare un'interazione creativa tra digitale e manuale a carattere fortemente esperienziale e laboratoriale.</li> <li>- sviluppare manualità e creatività, basati sul 'Learning by doing and by creating'</li> </ul> <p><u>Fase 3 'Caccia al malvagio'(10 ore)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- realizzare con Scratch una storia attraverso il Digital storytelling attorno al tema specifico dei rischi del digitale.</li> <li>- sviluppo del pensiero computazionale per rafforzare la capacità di analisi e risoluzione dei problemi e l'utilizzo dei suoi strumenti e metodi, sia attraverso tecnologie digitali (Scratch), per stimolare un'interazione creativa tra digitale e manuale a carattere fortemente esperienziale e laboratoriale.</li> <li>- sviluppare manualità e creatività, basati sul 'Learning by doing and by creating'</li> </ul>
--	--	--	--	--

## Art.2. FIGURE PROFESSIONALI RICHIESTE E COMPITI PREVISTI

Per la figura di esperto sono previsti i seguenti compiti:

- Predisporre una programmazione dettagliata dei contenuti dell'intervento;
- Elaborare materiali di report delle attività svolte, schede di osservazione, verifiche, competenze da acquisire e condividere con il Tutor e la figura aggiuntiva;
- Partecipare ad incontri propedeutici alla realizzazione dell'attività e/o in itinere e/o conclusivi;
- Svolgere le attività in presenza attraverso tecniche di didattica per competenze e tecniche di didattica laboratoriale attiva;

- Valutare le competenze in ingresso dei destinatari al fine di accertare competenze già in possesso, attivare misure adeguate e monitorare il processo di apprendimento, in collaborazione con il tutor e la figura aggiuntiva;
- Compilare e firmare il registro della attività;
- Presentare una relazione finale sullo svolgimento delle attività qualora richiesto dal GPU o altra piattaforma o dal Dirigente Scolastico e partecipare agli incontri di rendicontazione;
- Rispondere ad eventuali questionari proposti dal MIUR o altra piattaforma

### ART.3. REQUISITI GENERALI DI AMMISSIONE E MODALITÀ DI VALUTAZIONE DELLA CANDIDATURA

La selezione degli Esperti sarà effettuata dalla Commissione di valutazione, all'uopo costituita dopo la scadenza dell'Avviso, a seguito di comparazione dei curricula presentati, secondo quanto previsto dalle linee Guida PON, in base ai criteri di seguito indicati con relativo punteggio:

CRITERI	PUNTEGGIO
<b>Elenco dei titoli valutabili</b>	
Laurea ordinaria ,Laurea triennale ,Corso di specializzazione post-laurea, Master	110 e lode Punti 5
Dottorato di ricerca	110/110 Punti 4
	Altro Punti 2
Esperienze di docenza attinenti il modulo di riferimento	Max punti 5 (1 punto per ciascuna esperienza)
Certificazioni informatiche: ECDL, TIC etc ...	Max punti 2 (1 punto per ciascuna esperienza)
Supporto alla progettazione del modulo autorizzato	Max punti 2
Esperienza didattica rispetto al modulo attivato	Max punti 2
Attestato di Formazione in robotica educativa.	Max punti 2
Attestato di Formazione in didattica laboratoriale	Max punti 2

La valutazione dei titoli e delle esperienze sarà effettuata anche in presenza di una sola candidatura pervenuta nei termini, se pienamente rispondente ai requisiti richiesti. In caso di parità di punteggio si darà precedenza al candidato con maggior punteggio in titoli professionali.

Per l'ammissione alla selezione, i candidati devono produrre apposita dichiarazione sostitutiva (Allegato 2), resa ai sensi del DPR 445/2000, di:

- Essere in possesso della cittadinanza italiana o di uno degli Stati membri dell'Unione Europea;
- Godere dei diritti 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 iscritti nel casellario giudiziale;
- Essere a conoscenza di non essere sottoposto a procedimenti penali;
- Aver preso visione del presente Avviso e di accettare incondizionatamente i contenuti;
- Essere in possesso dei requisiti richiesti per effettuare attività di docenza nelle discipline per le quali si candida;
- Essere in possesso delle competenze digitali necessarie per gestire gli adempimenti previsti per gli esperti sulla piattaforma predisposta da MIUR/INDIRE GPU Gestione del Programma 2014-2020.
- Inoltre, per i dipendenti della Pubblica amministrazione è necessario allegare autorizzazione e svolgere attività di esperto a firma del Responsabile del proprio ufficio.

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. 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 gli esperti come stabilito dalla nota Ministeriale prot. n. AOODGEFID/34815 del 2 agosto 2017, è pari € 46,45 lordo Stato comprensivo di tutti gli oneri;

#### **Art. 5. DOMANDA DI AMMISSIONE, VALUTAZIONE DEI REQUISITI E COSTITUZIONE DELLE GRADUATORIE**

Potrà essere presentata candidatura da ogni esperto per tutti i moduli indicati nella tabella di cui all'art. 1 del presente avviso (l'Amministrazione si riserva di attribuire un massimo di 2 moduli per ogni esperto). 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;
- Curriculum vitae in formato Europeo che dovrà essere prodotto e sottoscritto con espressa dichiarazione di responsabilità ai sensi del D.P.R. 445/00, artt. 2, 47 e 76, compreso di autorizzazione al trattamento dei dati personali ai sensi e per gli effetti del Decreto Legislativo 196/2003 e ss.mm. ii.

La domanda di partecipazione dovrà pervenire in formato digitale, entro e non oltre le ore 12:00 del settimo giorno dalla pubblicazione del presente avviso, all'indirizzo di posta elettronica certificata (PEC) [TOIC8BD00X@PEC.ISTRUZIONE.IT](mailto:TOIC8BD00X@PEC.ISTRUZIONE.IT) firmata digitalmente oppure firmata in originale e scansionata. In alternativa, in formato cartaceo all'ufficio protocollo dell'Istituto Comprensivo Ilaria Alpi, Corso Novara, 26 – 10152 Torino.

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, pubblicate sul sito internet della Scuola <http://www.icilariaalpitorino.gov.it> diverranno definitive trascorsi 7 giorni. La graduatoria definitiva resterà affissa all'albo per 10 giorni. Avverso la graduatoria definitiva è ammesso ricorso al TAR entro 60 giorni o ricorso straordinario al Capo dello Stato entro 120 giorni, salvo che non intervengano correzioni in "autotutela". Gli esiti della selezione saranno comunicati direttamente ai professionisti prescelti.

Le condizioni di svolgimento dei corsi (sedi, orari etc.), che si terranno in orario pomeridiano e extracurricolare, verranno stabilite da questo Istituto e dovranno essere accettate incondizionatamente dagli interessati.

#### **Art. 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-PI-2018-1. Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020. Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE). Obiettivo Specifico 10.2 – Miglioramento delle competenze chiave degli allievi, anche mediante il supporto dello sviluppo delle capacità di docenti, formatori e staff.

**Art. 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.ssa Maria Grazia Di Clemente.

**Art. 8. TRATTAMENTO DEI DATI PERSONALI**

Ai sensi e per gli effetti del Regolamento U.E. 679/2016, i dati personali forniti dai candidati saranno oggetto di trattamento finalizzato ad 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.

**Art. 9. PUBBLICITÀ**

Il presente Avviso è pubblicato sul sito internet di questa istituzione scolastica <http://www.icilariaalpitorino.gov.it>

**IL DIRIGENTE SCOLASTICO**

**Maria Grazia DI CLEMENTE**

*documento firmato digitalmente*

**Allegati:**

Domanda di partecipazione (Allegato 1)

Dichiarazione sostitutiva (Allegato 2)