



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

**ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE N. 2 SANT'AGATA de' GOTI
CON SCUOLE ANNESSE NEL COMUNE DI DURAZZANO
Ambito 05**



**All'Albo On-line
Al sito web dell'Istituzione scolastica**

**AVVISO ESTERNO PER IL RECLUTAMENTO DI FIGURE PROFESSIONALI:
ESPERTI**

Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale “Per la scuola, competenze e ambienti per l’apprendimento” 2014-2020. Avviso pubblico per lo sviluppo del pensiero logico e computazionale e della creatività digitale e delle competenze di “cittadinanza digitale”, Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE), Obiettivo Specifico 10.2 – Azione 10.2.2. sottoazione 10.2.2A “Competenze di base” “...**OGGI IL PROGRAMMA LO FACCIAMO IO...**”. **Autorizzazione progetto codice 10.2.2A-FSEPON-CA-2018-1469 – CUP assegnato al progetto: D77I19000090007**

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

VISTO il D.I. MIUR/MEF n° 129/2018;

VISTO l’avviso Pubblico MIUR Prot. n. AOODGEFID/2669 del 03 marzo 2017 FSE PON Per la scuola, competenze e ambienti per l’apprendimento” 2014-2020. Avviso pubblico per lo sviluppo del pensiero logico e computazionale e della creatività digitale e delle competenze di “cittadinanza digitale”, Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE), Obiettivo Specifico 10.2 – Azione 10.2.2. sottoazione 10.2.2A “Competenze di base”

VISTE le “Disposizioni ed istruzioni per l’attuazione delle iniziative cofinanziate dai Fondi Strutturali europei 2014/2020” emanate dal MINISTERO DELLA PUBBLICA ISTRUZIONE;

VISTA la nota del MIUR, Direz. Gen. Affari Internazionali prot. n. AOODGEFID 28248 del 30/10/2018 con la quale è stata comunicata la formale autorizzazione all’avvio delle azioni e l’inizio dell’ammissibilità della spesa, con conclusione entro il 30/09/2020.

VISTO il decreto di assunzione in bilancio delle somme assegnate per la realizzazione del Progetto;

VISTI gli artt.43 e 46 del D.I. n.129/2018;

VISTE le delibere del Collegio dei docenti e del Consiglio d’ Istituto con cui è stato approvato il Piano Integrato PON 2014/2020;

VISTO che relativamente al bando prot. n. 981 del 29/03/2019, non sono pervenute domande di partecipazione in qualità di esperto interno;

RENDE NOTO

che è indetta procedura selettiva, riservata ESTERNO, volta ad individuare le seguenti figure professionali:

n. 4 esperti (1 per ogni modulo)

necessarie alla realizzazione del progetto PON FSE 2014-2020 dal titolo “COMPETENZE DI BASE” ed in particolare dei quattro moduli di seguito indicati:

Sottoazione	Codice identificativo progetto	Titolo Modulo	N. ORE
10.2.2A	10.2.2A-FSEPON-CA-2018-1469	A, B, C; Coding: programmare è un gioco	30
10.2.2A	10.2.2A-FSEPON-CA-2018-1469	Logica...mente coding	30
10.2.2A	10.2.2A-FSEPON-CA-2018-1469	Programmiamo un Librogame	30
10.2.2A	10.2.2A-FSEPON-CA-2018-1469	Tecno-Robot	30



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



**ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE N. 2 SANT'AGATA de' GOTI
CON SCUOLE ANNESSE NEL COMUNE DI DURAZZANO
Ambito 05**

1. PROFILI DI ESPERTI IN BASE ALLA TIPOLOGIA E ALLE FINALITÀ DEI SINGOLI MODULI

MODULO 1	DESTINATARI	PROFILO ESPERTO		
A, B, C... Coding: programmare è un gioco	19 Allievi Scuola Primaria Faggiano	L'esperto deve possedere competenze specifiche in ambienti didattici digitali, nel linguaggio di programmazione (Coding e Scratch), in robotica educativa (Lego).		

La finalità del modulo è quella di educare gli alunni al "pensiero computazionale" attraverso la programmazione (coding), con particolare riferimento alle competenze logiche e capacità di risolvere problemi in modo creativo ed efficiente, in un contesto di gioco, qualità importanti per tutti i futuri cittadini. **OBIETTIVI:** - Favorire lo sviluppo della creatività attraverso la molteplicità di modi che l'informatica offre per risolvere un problema; - sviluppare la capacità di astrazione; - sviluppare il pensiero logico e algoritmico; - ricercare soluzioni ai problemi; - sviluppare la capacità di utilizzare gli strumenti informatici multimediali per l'apprendimento e l'accesso ai saperi; - favorire la collaborazione e la condivisione; - sviluppare la capacità di identificare e correggere errori (debugging); - sviluppare la capacità di attenzione e concentrazione; - conoscere ambienti e software di programmazione 'a blocchi' offerti dal Web; in particolare modo, conoscenza, sperimentazione e utilizzo di Scratch. **Metodologie** - Problem solving- Cooperative learning- Learning by doing- Tutoring- Brainstorming Il modulo prevede un piano di monitoraggio e valutazione che avverrà secondo le seguenti modalità: • osservazione diretta delle attività per verificare, volta per volta, gli esiti formativi raggiunti; • somministrazione agli alunni di tre questionari: questionario iniziale, sulle aspettative e motivazioni, accompagnato da una prova di competenza in ingresso; in itinere, di gradimento intermedio sulla figura e sulle attività dell'esperto, del tutor, sul clima relazionale instauratosi all'interno del gruppo classe, sulla chiarezza degli obiettivi e sul gradimento dei contenuti; finale, di gradimento sulla metodologia di insegnamento, sulla qualità delle azioni didattiche, sui risultati attesi.

MODULO 2	DESTINATARI	PROFILO ESPERTI		
Logica...mente coding	19 Allievi Scuola Primaria Sant'Agata Centro	esperienza in tecniche e metodi nell'uso educativo del coding: esperienze in tecniche e metodi per la produzione di contenuti digitali; esperienze in didattica laboratoriale con il supporto delle ICT nella scuola primaria; esperienze nell'uso diretto della robotica educativa e/o creativa (Lego).		

Il modulo mira a sviluppare il pensiero computazionale attraverso la programmazione (coding) in un contesto di gioco. **OBIETTIVI:** - Sviluppare competenze logiche e capacità di risolvere problemi in modo creativo ed efficiente (imparare a risolvere problemi informatici aiuta a risolvere problemi complessi in altre aree) - Favorire lo sviluppo della creatività attraverso la molteplicità di modi che l'informatica offre per affrontare e risolvere un problema. - Stimolare la curiosità, il gusto per la ricerca e l'abitudine a riflettere - Utilizzare strategie, ragionamenti, percorsi mentali in situazioni nuove - Conoscere e utilizzare ambienti per la programmazione visuale a oggetti **Metodologie** - Problem solving - Cooperative learning- Learning by doing- Tutoring- Brainstorming **Risultati attesi:** - sviluppo di un atteggiamento positivo nei confronti della matematica vista come disciplina creativa - capacità di argomentare procedimenti risolutivi - capacità di scomporre problemi complessi - potenziamento delle capacità logiche Saranno previsti tre momenti per monitorare l'andamento del progetto:
1) valutazione iniziale (per accertare la fattibilità delle scelte)
2) valutazione intermedia (per accertare la qualità dell'azione)
3) valutazione finale (per accertare gli esiti e gli effetti ottenuti)
Inoltre attraverso la somministrazione di un'autobiografia cognitiva agli alunni e di un customer satisfaction, si verificheranno il gradimento e gli indici di produttività delle azioni messe in atto.

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE N. 2 SANT'AGATA de' GOTI
CON SCUOLE ANNESSE NEL COMUNE DI DURAZZANO
Ambito 05



MODULO 3	DESTINATARI	PROFILO ESPERTI		
Programmiamo un Librogame	19 Allievi Sc. Sec.1° grado Durazzano	Esperto per l'ideazione e la programmazione di un librogame, attraverso l'uso di un software per la programmazione visuale ad oggetti (Scratch).	.	
<p>Un librogame è un libro in cui la narrazione non procede in maniera lineare: il libro consente al lettore di partecipare alla creazione della storia effettuando scelte tra diversi possibili percorsi narrativi. Obiettivo del modulo è la ideazione e la programmazione, attraverso l'uso di un software per la programmazione visuale ad oggetti (Scratch), di un librogame, cioè di una storia in cui il lettore-giocatore è chiamato ad effettuare alcune scelte in conseguenza delle quali si determinerà la prosecuzione della storia e la conclusione. OBIETTIVI - Sviluppare il pensiero computazionale attraverso la programmazione (coding) in un contesto di gioco.- Sviluppare competenze logiche e capacità di risolvere problemi in modo creativo ed efficiente (imparare a risolvere problemi informatici aiuta a risolvere problemi complessi in altre aree). - Favorire lo sviluppo del pensiero creativo. - Avviare alla progettazione di algoritmi, producendo risultati visibili (anche se nel mondo virtuale). - Imparare che un problema particolarmente complicato può essere ridotto in una serie di problemi più semplici (deframmentazione di problemi complessi). - Sviluppare la collaborazione tra pari. Obiettivi di apprendimento: - Sviluppare schemi narrativi interattivi attraverso un'attività di programmazione creativa. - Imparare ad utilizzare un diagramma di flusso per progettare una narrazione interattiva. - Creare algoritmi che includano strutture sequenziali e condizionali. - Utilizzare software per la programmazione visuale a oggetti (in particolare Scratch, software gratuito sviluppato dal MIT di Boston).</p>				

MODULO 4	DESTINATARI	PROFILO ESPERTI		
Tecno-Robot	19 Allievi Scuola Secondaria I° grado Durazzano	Esperto in realizzazione di strutture complesse come i robot, la loro costruzione fisica, utilizzando i kit in dotazione (Lego) e il controllo del loro funzionamento attraverso l'uso corretto dei linguaggi di programmazione.		
<p>Il modulo prevede attività riguardanti la realizzazione di strutture complesse come i robot, la loro costruzione fisica, utilizzando i kit in dotazione (Lego) e il controllo del loro funzionamento attraverso l'uso corretto dei linguaggi di programmazione. La robotica può essere considerata un'attività innovativa che contribuisce all'acquisizione di competenze multidisciplinari, ma anche relazionali, comunicative e che quindi mette in risalto anche l'aspetto educativo. L'uso didattico di queste tecnologie può offrire agli studenti la possibilità di investigare e conoscere concetti che sono troppo astratti o difficili da comprendere. In particolare il carattere multidisciplinare della robotica avvicina i giovani all'informatica, alla meccanica, ai circuiti elettrici, alla fisica, all'etica delle tecnologie applicate e alle nuove frontiere della medicina e della biochimica che vengono aperte con l'applicazione delle emergenti nanotecnologie. In attività di questo tipo, gli studenti non si limitano ad usare la tecnologia ma la producono, inoltre lo strumento tecnologico diventa un ambiente di apprendimento. Il modulo sarà articolato nelle seguenti fasi: - Presentazione del compito agli studenti - Formazione dei gruppi di lavoro con qualificazione dei ruoli - Acquisizione di tecniche di costruzione di un robot - Costruzione fisica del robot - Acquisizione di tecniche di programmazione di un robot e relativa programmazione- Stesura di un diario di bordo - Presentazione dei prodotti finali Realizzare un robot con un cervello elettronico e dispositivi sensoriali costituisce un'attività molto complessa e articolata ma nello stesso tempo stimolante. Sono compiti che richiedono abilità pratico-costruttive, sviluppo di capacità logico-formali, una significativa attitudine all'osservazione critica e alla rielaborazione dei progetti. Il modulo si propone di perseguire i seguenti OBIETTIVI: Sviluppare percorsi laboratoriali nell'area tecnologica-scientifica; Saper organizzare i dati di un problema da risolvere mediante schemi o grafici e tradurre gli algoritmi con linguaggi di programmazione; Comprendere le funzioni che svolgono i componenti dei kit robotici nella realizzazione delle strutture portanti, della meccanica del movimento (velocità, accelerazione e potenza, studio delle variabili spazio-tempo); Individuare i legami interdisciplinari, concettuali e operativi tra: Meccanica, Fisica, Informatica e Tecnologia; Conoscere le caratteristiche dei sensori. Saper individuare problematiche hardware e software in caso di funzionamento non corretto di un robot (strategie problem solving); Stimolare la capacità di analisi, la capacità organizzativa e la capacità di comunicare attraverso l'operatività; Rafforzare le competenze matematiche, fisiche e tecnologiche attraverso il laboratorio, inteso come momento in cui l'alunno è attivo, formula ipotesi e ne controlla le conseguenze, progetta, discute e argomenta, imparando a raccogliere dati e realizzare un prodotto. Metodologie Nell'organizzare un'attività di robotica sono sicuramente da privilegiare i cosiddetti "metodi attivi" che comportano la partecipazione sentita e consapevole dello studente. Le caratteristiche di tali metodi sono fondamentalmente: la partecipazione vissuta degli studenti (viene coinvolta la personalità dell'allievo); il controllo costante e ricorsivo (feedback) e l'autovalutazione; la formazione in situazione e la formazione in gruppo. Per lo sviluppo del progetto si utilizzeranno varie metodologie dei processi, tra queste si farà ricorso principalmente al problem solving, al brainstorming a al cooperative learning, quest'ultima rappresenterà l'asse portante per lo sviluppo dell'intero lavoro. In un'attività di robotica sono sempre presenti situazioni problematiche, si parte dal come progettare un robot, a quali strumenti utilizzare per la sua programmazione. Il brainstorming sarà molto</p>				

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE N. 2 SANT'AGATA de' GOTI
CON SCUOLE ANNESSE NEL COMUNE DI DURAZZANO
Ambito 05



utile per effettuare una ricognizione generale, per monitorare in ogni istante l'attività, per far emergere idee legate alla creatività. Al momento di iniziare un progetto sarà necessario che gli studenti differenzino e qualificano i ruoli: il responsabile del gruppo avrà il compito di sovrintendere le attività dei componenti e assicurarsi che il progetto proceda; il responsabile della comunicazione avrà il compito di scrivere il diario di lavoro del gruppo; il responsabile dei materiali dovrà predisporre tutti gli elementi di costruzione e riordinare il materiale alla fine di ogni attività. Quindi attraverso il cooperative learning si svilupperanno competenze cognitive, operative e relazionali. In questo caso, non si tratta di un semplice lavoro di gruppo, in quanto ogni componente dello stesso si assume la responsabilità del proprio lavoro avendo la consapevolezza che il successo o l'insuccesso del componente condiziona il successo o l'insuccesso dell'intero gruppo. Per l'organizzazione e la gestione di un lavoro inedito, in cui alcuni studenti potrebbero trovarsi dinanzi ad un disorientamento iniziale, si utilizzerà anche la metodologia del peer tutoring attraverso la quale ci saranno studenti che "insegnano" ed altri che "imparano". Modalità di verifica e valutazione Il progetto nasce dalla convinzione che la crescita dell'alunno nella scuola non deve essere solo di natura didattica. La robotica ha, infatti, l'intrinseco vantaggio di indurre gli studenti ad imparare a negoziare il proprio punto di vista con quello degli altri, tenendo conto così, delle molteplici differenze di opinione. Gli alunni, inoltre sono indotti a procedere necessariamente in modo sistematico e ordinato con step scelti e condivisi a priori, utilizzando di fatto il metodo scientifico. In tale contesto anche l'errore non viene vissuto con umiliazione e come una sconfitta, ma semplicemente come un'ipotesi confutata dalla sperimentazione. Per questo, si osserverà e si monitorerà, durante il percorso formativo che i partecipanti: - abbiano sviluppato un atteggiamento positivo nei confronti delle discipline dell'area tecnologico-matematica- fisica; - abbiano sviluppato una maggiore autonomia e consapevolezza delle proprie capacità di analisi e di organizzazione utilizzando l'operatività; - siano in grado di essere, nella comunità scolastica, promotori degli atteggiamenti positivi sviluppati; - abbiano acquisito alcune strumentalità e informazioni di base della programmazione; - abbiano migliorato le proprie capacità di pensiero logico, di problem solving e di cooperazione; - sviluppare le possibili strategie risolutive del problema mediante schemi o grafici utilizzando la sequenza delle istruzioni che dovranno essere impartite al robot; - saper individuare le problematiche software o hardware in caso di funzionamento non corretto del robot; - apprendere competenze relative all'uso delle nanotecnologie, mediante le attività di laboratorio. - abbiano una visione più ampia e aperta delle possibilità di studio e professionali che il futuro offre loro. Gli studenti saranno valutati durante tutto il percorso attraverso la stesura di un "diario di bordo" dove annoteranno e disegneranno non solo le fasi tecniche relative alla costruzione e alla programmazione del robot, ma annoteranno anche i loro punti di vista e le emozioni che tale progetto ha suscitato. Inoltre ci sarà una valutazione finale legata alla realizzazione del prodotto stesso.

All'esperto sono affidati i seguenti compiti:

- ✓ provvedere alla progettazione esecutiva dei singoli moduli;
- ✓ rispettare il calendario delle lezioni fissato dal Dirigente scolastico;
- ✓ definire una programmazione dettagliata dei contenuti e delle attività in collaborazione con il tutor al fine di raggiungere l'efficacia e l'efficienza delle attività proposte;
- ✓ attivare percorsi formativi volti al recupero, consolidamento e potenziamento delle competenze possedute e da acquisire da parte dagli allievi;
- ✓ svolgere attività di docenza nei moduli didattici oggetto della formazione;
- ✓ collaborare con le associazioni in partenariato;
- ✓ inserire online nel sistema di gestione PON tutto ciò che riguarda il Modulo didattico (obiettivi, contenuti, attività, valutazioni)
- ✓ inserire online nel sistema di gestione PON le informazioni aggiuntive richieste;
- ✓ somministrare le prove di verifica iniziali, intermedie e finali;
- ✓ orientare e riorientare l'azione formativa dei singoli moduli affinché siano il più possibile rispondenti alle esigenze dei corsisti e alle finalità del progetto;
- ✓ curare la produzione e l'uso del materiale didattico al fine della creazione di uno specifico archivio;
- ✓ collaborare con tutor/referente valutatore per il monitoraggio del processo di verifica, valutazione e gradimento attività;
- ✓ collaborare con i diversi operatori, assicurando il buon andamento delle attività ed il supporto teorico-pratico nell'ambito del modulo;
- ✓ partecipare, quando necessario, agli incontri di coordinamento progettuale (ex ante, in itinere, ex post);
- ✓ consegnare a conclusione dell'incarico una relazione finale sull'attività svolta, completa di rendicontazione delle ore effettuate, con inserimento dati su piattaforma e compilazione di verbali.
- ✓ inserire in piattaforma la rilevazione delle assenze ed effettuare l'upload, per ogni corsista, del modulo di consenso al trattamento dei dati firmato dai genitori, come previsto dalla nota MIUR prot. n. 35916 del 21/09/2017;
- ✓ aggiornare, ad ogni lezione, le sezioni della piattaforma dedicate alla rilevazione delle presenze e allo svolgimento delle attività;
- ✓ inserire online nel sistema di gestione PON le informazioni aggiuntive richieste (es: votazioni curricolari; verifica delle competenze in ingresso e uscita dagli interventi; grado di soddisfazione dei destinatari, ecc.).
- ✓ curare e raccogliere il materiale didattico prodotto e relazionare circa le proprie attività con inserimento dati su piattaforma e compilazione di verbali;
- ✓ distribuire e raccogliere eventuali questionari di gradimento;
- ✓ segnalare in tempo reale, al Dirigente Scolastico, se il numero dei partecipanti scende oltre il minimo o lo standard previsto.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

**ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE N. 2 SANT'AGATA de' GOTI
CON SCUOLE ANNESSE NEL COMUNE DI DURAZZANO
Ambito 05**



2. REQUISITI DI ACCESSO ALLA SELEZIONE

Tutte le figure professionali da selezionare con il presente avviso, dovranno:

1. possedere adeguate competenze tecnologiche/informatiche necessarie per gestire autonomamente la parte di propria competenza della piattaforma GPU 2014-2020 (condizione assolutamente necessaria);
2. possedere la cittadinanza italiana;
3. godere dei diritti inerenti l'elettorato attivo e passivo;
4. non aver riportato condanne penali né avere procedimenti penali in corso che impediscano ai sensi delle vigenti disposizioni in materia la costituzione del rapporto di impiego con la P.A.;
5. non essere stati destituiti da P.A.;
6. non trovarsi in nessuna delle condizioni di incompatibilità allo svolgimento di eventuale incarico di valutatore di cui all'art. 1 del D.L. n°508/96, all'art.53 del D.L. n° 29/93 nonché delle altre leggi vigenti in materia;
7. possedere buone capacità relazionali e attitudine al lavoro di gruppo.

3. CRITERI DI SELEZIONE

Si rimanda alla tabella di valutazione/autovalutazione allegata al presente avviso, stilata sulla base dei criteri di ammissione e selezione di esperti, stabiliti con le delibere degli OO.CC. indicate nelle premesse del presente bando.

4. PRESENTAZIONE DELLA CANDIDATURA

L'istanza, debitamente firmata in originale e completa di tabella di valutazione/autovalutazione e Curriculum Vitae in formato europeo, firmato in originale su ogni pagina, contenente la dichiarazione di veridicità di quanto scritto, dovrà pervenire, entro e non oltre il **24 aprile 2019** a mezzo posta elettronica ordinaria (PEO) o consegna a mano presso l'ufficio di segreteria.

Nell'oggetto della mail, dovranno essere indicati:

- nome e cognome del docente;
- la dicitura PON Inclusionione – candidatura esperto modulo n. __

Non saranno prese in considerazione le candidature che dovessero pervenire oltre i termini previsti. I candidati dovranno utilizzare, pena l'esclusione, oltre al Curriculum Vitae in formato europeo, la modulistica allegata, debitamente compilata e firmata, si raccomanda inoltre, l'utilizzo di file in formato PDF.

L'Istituto è esonerato da ogni responsabilità per eventuale ritardo o errore di recapito. Dovrà essere prodotta un'istanza, completa di allegati, per la candidatura ad ogni singola figura professionale di interesse. Il Dirigente Scolastico, ove lo ritenga opportuno, potrà chiedere l'integrazione del Curriculum Vitae, relativamente alle certificazioni originali dei titoli e/o delle esperienze dichiarate. La documentazione prodotta in maniera difforme dai suddetti punti e/o priva di sottoscrizione e/o recante correzioni e/o cancellazioni e/o mancante di uno degli allegati, determinerà l'esclusione dalla procedura di selezione. La partecipazione all'avviso è gratuita, nulla sarà dovuto per eventuali spese sostenute dal concorrente per aver prodotto istanza di partecipazione.

Si rammenta che la falsa dichiarazione comporta l'applicazione delle sanzioni penali previste dall'art. 76 del D.P.R. n. 445/2000.

5. SELEZIONE

La selezione, tra tutte le candidature pervenute nei termini, avverrà ad opera della Commissione di valutazione nominata dal Dirigente Scolastico, in base ai titoli e alle esperienze maturate, sulla base dei criteri di valutazione/autovalutazione e dei punteggi previsti nella tabella allegata al presente avviso.

L'incarico sarà affidato anche in presenza di una sola candidatura.

La graduatoria provvisoria sarà pubblicata sul sito ufficiale di quest'Istituto www.ic2santagatadegoti.edu.it

Avverso tale graduatoria sarà possibile esperire reclamo, entro cinque giorni dalla sua pubblicazione. Trascorso tale termine ed esaminati eventuali reclami, sarà pubblicata la graduatoria definitiva, avverso la quale sarà possibile il ricorso al TAR o ricorso straordinario al Capo dello Stato, rispettivamente entro 60 o 120 giorni dalla pubblicazione stessa. Gli incarichi saranno attribuiti anche in presenza di una sola candidatura presentata, purché corrispondente alle richieste inserite nel presente bando. Nel caso in cui due o più candidati occupino la stessa posizione in una graduatoria relativa al medesimo incarico, verrà data precedenza al più giovane di età. Di norma, potrà essere conferito un solo incarico a candidato. Nel caso in cui dovesse pervenire un numero di domande inferiore all'effettiva esigenza, l'istituzione scolastica potrà assegnare due o più incarichi allo stesso candidato (in base alle candidature da lui presentate), compatibilmente con la gestione del calendario delle attività che dovranno concludersi entro il 31 agosto 2018. L'approvazione del calendario, della scansione oraria e di ogni altro aspetto organizzativo rimane, per ragioni di armonizzazione dell'offerta formativa extrascolastica, di sola competenza dell'Istituzione scolastica.

6. COMPENSI

Viale Vittorio Emanuele III - 82019 Sant'Agata de' Goti (BN)
Tel.0823/953048 – Fax 0823/1500618
e-mail: bnic827002@istruzione.it – pec: bnic827002@pec.istruzione.it
Codice Meccanografico Scuola BNIC827002 - C. F. 92029000624
Sito web: www.ic2santagatadegoti.edu.it



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



**ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE N. 2 SANT'AGATA de' GOTI
CON SCUOLE ANNESSE NEL COMUNE DI DURAZZANO
Ambito 05**

Tipo di incarico	N° di ore	Costo orario
Esperto	30 ore per modulo assegnato	costo orario di € 70,00, omnicomprensivo di tutti gli oneri

Il pagamento sarà commisurato al numero delle ore effettivamente svolte e documentate, stante la presenza degli alunni necessaria per garantire la realizzazione del percorso formativo. L'eventuale diminuzione delle frequenze comporta una proporzionale riduzione dell'importo autorizzato relativo ai costi dell'area gestionale in cui rientrano, tra l'altro, i compensi del referente per la valutazione. Non sono previsti rimborsi per trasferte e spostamenti. Il contratto non dà luogo a trattamento previdenziale né a trattamento di fine rapporto.

Il pagamento sarà corrisposto a rendicontazione approvata e ad effettivo accredito sul conto dell'Istituzione Scolastica dei finanziamenti previsti.

7. INCARICO

Gli incarichi verranno attribuiti sotto forma di lettera di incarico per il personale appartenente all'Amministrazione. La durata dell'incarico è stabilita in ore. Il pagamento dei corrispettivi sarà rapportato alle ore effettivamente prestate e gli stessi saranno soggetti al regime fiscale e previdenziale previsto dalla normativa vigente.

8. RINUNCIA E SURROGA

In caso di rinuncia all'incarico, da presentarsi entro due giorni dalla pubblicazione della graduatoria definitiva, si procederà alla surroga utilizzando la relativa graduatoria.

9. REVOCA DELL'INCARICO

In caso di assenza ripetuta, di incompetenza o di non assolvimento degli obblighi connessi all'incarico, il Dirigente Scolastico può revocare l'incarico in qualsiasi momento.

9. TRATTAMENTO DEI DATI PERSONALI

In applicazione del D.L.vo 196/2003, i dati personali richiesti saranno raccolti ai fini del procedimento per il quale vengono rilasciati e verranno utilizzati esclusivamente per tale scopo e, comunque, nell'ambito dell'attività istituzionale dell'Istituto.

10. CONTROVERSIE

Per ogni controversia che dovesse sorgere nell'applicazione del presente avviso, il foro competente deve intendersi quello di Benevento.

11. RINVIO ALLA NORMATIVA

Per tutto quanto non indicato specificamente dal presente avviso, si fa espresso riferimento a quanto previsto in materia, in quanto compatibile, dalla vigente normativa nazionale.

Le norme e le disposizioni contenute nel presente avviso hanno, a tutti gli effetti, valore di norma regolamentare e contrattuale.

12. PUBBLICAZIONE DELL'AVVISO

Per il presente avviso si adotta la seguente forma di pubblicità:

- affissione all'albo on line dell'Istituto
- pubblicazione sul sito web dell'Istituzione scolastica
- invio per posta elettronica alle istituzioni scolastiche dell'Ambito provinciale

Per la presentazione della/e candidatura/e, si allegano:

- *Modello istanza di partecipazione*
- *Tabella di valutazione/autovalutazione titoli*



IL DIRIGENTE SCOLASTICO
Dott.ssa Elisabetta Di Maio