



MIUR



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE

“GEREMIA RE”

Via TURATI, 8 – 73045 LEVERANO (LE)

SEGR. TEL./FAX 0832.92.10.80

E-mail: LEIC83000A@ISTRUZIONE.IT

<http://www.icleverano2.gov.it>

C.F. 93018170758

Al Personale Docente della scuola

Albo Pretorio

Sito WEB

AVVISO INTERNO SELEZIONE TUTOR

per la realizzazione del progetto 10.2.2A-FSEPON-PU-2017-125 “A scuola for life”

CUP: C11I17000050006

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

VISTO l'avviso MIUR prot. n. 1953 del 21/02/2017 avente per oggetto - Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale “Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento” 2014-2020. Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE). Obiettivo Specifico 10.2 – Miglioramento delle competenze chiave degli allievi, anche mediante il supporto dello sviluppo delle capacità di docenti, formatori e staff. Azione 10.2.1 Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia (linguaggi e multimedialità – espressione creativa espressività corporea); Azione 10.2.2. Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base (*lingua italiana, lingue straniere, matematica, scienze, nuove tecnologie e nuovi linguaggi, ecc.*).

VISTA la Delibera del Collegio dei Docenti n. 7 del 12/05/2017 di approvazione degli Obiettivi e delle azioni afferenti l'inoltro del Piano del suindicato Progetto;

VISTO l'inoltro per via telematica del Piano da parte dell'I.C. “Geremia Re” di Leverano in data del 16/05/2017;

VISTA la circolare del MIUR prot. n. AOODGEFID/1588 del 13 gennaio 2016 - Linee guida dell'Autorità di Gestione per l'affidamento dei contratti pubblici di servizi e forniture di importo inferiore alla soglia comunitaria” e Allegati.

VISTA la nota del MIUR prot. n. AOODGEFID/38454 del 29 dicembre 2017 che rappresenta la formale autorizzazione dei progetti e impegno di spesa della singola Istituzione Scolastica del Progetto, cod. 10.2.A1-FSEPON-PU-2017-75 per l'importo di € 19.911,60;

VISTO il Programma Annuale per l'E.F. 2018, approvato dal Consiglio di Istituto con Delibera n. 113 del 12/12/2017;

VISTO l'art. 2, commi 5-6-8 e 9 del Decreto n° 44 del 1/2/2001 e successive modificazioni;

TENUTO CONTO che il conferimento dell'incarico al personale interno deve avvenire nel rispetto dei principi di trasparenza e parità di trattamento, che qualsiasi incarico conferito a personale esterno o interno deve essere preceduto da specifiche procedure di selezione e che nessun incarico, quindi, può essere conferito direttamente.

RAVVISATA la necessità di selezionare tutor quali figure di supporto agli studenti e all'esperto e di collegamento con il curriculum;

EMANA
IL SEGUENTE AVVISO INTERNO RISERVATO AL PERSONALE DOECNTE DELLA
SCUOLA PER LA SELEZIONE, PER TITOLI COMPARATIVI, DEL TUTOR D'AULA
DA IMPIEGARE NEL PROGETTO

Sintesi del progetto

Lo scenario costituito dalla società nella quale viviamo, si presenta con i tratti della complessità, dell'incertezza, del rapidissimo cambiamento, della globalizzazione, della multiculturalità accentuata, di una economia molto diversa da quella della modernità. Il principale problema, in ambito educativo, riguarda le scelte strategiche della formazione, perché le modalità finora utilizzate non reggono più, perché il cambiamento mette continuamente fuori gioco non solo le conoscenze, ma anche le abilità oggetto della formazione scolastica.

Nella società del cambiamento e dell'incertezza, in un mondo nel quale le professioni tradizionali subiscono profonde trasformazioni, vecchi mestieri spariscono e nuovi continuamente nascono; l'unica cosa durevole nella quale la formazione può investire è l'apprendimento, l'apprendimento permanente o life long: alla base di questo apprendimento lo sviluppo delle competenze chiave, di cui tutti hanno bisogno per la realizzazione e lo sviluppo personali, la cittadinanza attiva, l'inclusione sociale e l'occupazione.

Queste competenze dovrebbero essere acquisite durante il percorso di istruzione e costituire una base per il proseguimento dell'apprendimento nel quadro dell'educazione e della formazione permanente. In questa cornice si inserisce il progetto 10.2.2A-FSEPON-PU-2017-125 **“A scuola for life”** –che comprende i seguenti nove moduli di 30 ore cadauno:

LINGUA MADRE

Titolo modulo **DIGITAR...NARRANDO**

Descrizione modulo

Con questo modulo, rivolto agli alunni delle classi terze della scuola primaria, si intende utilizzare la metodologia del digital storytelling, cioè narrativa supportata dall'utilizzo delle tecnologie.

Il digital storytelling svolge una duplice funzione, nello specifico dello sviluppo di competenze chiave di cittadinanza, fra le quali le competenze digitali e le competenze linguistiche, perché espone gli alunni a stimoli linguistici globali e multimediali, li avvicina alla lingua scritta, con l'abilità di lettura di testi, integrata da stimoli multimodali e interattivi.

Inoltre, la creazione di storie e la realizzazione di libri, agevolati dagli attuali applicativi di editing di testi e di software adeguati, possono offrire ulteriori spunti didattici e stimolare le competenze linguistiche e digitali dei bambini in modo armonico, integrato ed efficace.

OBIETTIVI

Ascoltare e comprendere messaggi, conversazioni, testi, variando le modalità di ascolto, a seconda della situazione e delle diverse fonti; comunicare esperienze, vissuti, emozioni in modo ordinato e organizzato; produrre e rielaborare testi di diversa tipologia, sulla base di indicazioni date; comprendere e produrre informazioni e messaggi di diversa natura, utilizzando vari codici; reperire informazioni in rete; collaborare con i compagni per la riuscita del un progetto; discutere le proprie idee e confrontarle per il raggiungimento di uno scopo condiviso; lavorare autonomamente e in gruppo in modo costruttivo.

LINGUA MADRE

Titolo modulo **AGORA'**

Descrizione modulo

La realizzazione di un giornalino scolastico multimediale costituisce una preziosa occasione per potenziare le competenze comunicative degli alunni. Scrivere per un pubblico più ampio, facendo ricorso a differenti tipologie testuali, incrementa notevolmente la motivazione ad esprimersi e a sperimentare forme di scrittura diverse di quelle solitamente praticate tra le mura scolastiche. Descrizioni, relazioni, indagini, resoconti di attività scolastiche, invenzione di storie, attività di scrittura creativa, tutto quello che viene prodotto dai ragazzi avrà la possibilità di raggiungere la vasta platea del popolo della rete. Nell'era del web 2.0 il

giornalino non può che essere multimediale: non solo semplici articoli corredati da immagini o fotografie, ma anche video e podcast che possono essere realizzati utilizzando le applicazioni disponibili gratuitamente online. Costruire un ponte tra forme di scrittura prettamente scolastica e le attuali possibilità comunicative costituisce l'obiettivo principale di questo progetto. La comunicazione e l'interazione online con gli studenti verranno gestite mediante strumenti di comunicazione sincrona e asincrona disponibili nella piattaforma LMS - chat, forum, wiki, mp, videoconferenze – ed eventualmente facendo ricorso a strumenti esterni quali videoconferenze, posta elettronica e servizi di condivisione online (Google Documents, Scribd, Sky Drive). Lo staff redazionale dovrà avere una struttura operativa ramificata nella quale responsabilità e competenze siano distribuite in modo funzionale: i ragazzi verranno divisi in piccoli gruppi di lavoro ad ognuno dei quali verrà affidato un compito diverso.

OBIETTIVI

Migliorare le competenze comunicative degli alunni mediante l'utilizzo dei diversi linguaggi; Avvicinare i ragazzi al mondo dell'informazione in generale ed al giornale in particolare; Promuovere un uso più consapevole delle ICT; Favorire il lavoro attivo e cooperativo, sviluppando le capacità critiche e relazionali degli studenti, attraverso l'organizzazione redazionale; Incentivare la scrittura ed altre forme di espressione come processo comunicativo.

Il progetto è articolato secondo i seguenti piani:

- notizie scolastiche (elezioni degli organi di rappresentanza, interviste al Dirigente scolastico ed ai professori, piccoli resoconti dell'attività di istituto, gite d'istruzione e attività ricreative)
- notizie locali (i ragazzi seguiranno gli eventi del territorio confrontandosi con la cronaca provinciale)
- notizie nazionali (i ragazzi si confronteranno con i quotidiani nazionali come il Corriere della Sera, Repubblica ecc. analizzando gli articoli principali e realizzando essi stessi articoli sui temi nazionali più rilevanti). Il giornalino prevede inoltre una piccola serie di "rubriche" relative allo sport, al cinema, al teatro e alla moda.

MATEMATICA

Titolo modulo **COMPRO E VENDO**

Descrizione modulo

Con questo progetto si vuole dare un contributo perché gli alunni possano Comprendere il ruolo che la matematica gioca nel mondo reale, quanto la matematica è presente quotidianamente nella vita di ognuno di noi. Il progetto è rivolto a gruppi di alunni delle classi quarte della scuola primaria ed ha come sfondo il sistema della compravendita. La caratteristica principale di questa unità di lavoro è l'approccio interattivo all'argomento che aiuta, in particolare gli alunni con difficoltà di astrazione e comprensione concettuale, a comprendere "il mondo" della compravendita, in quanto ne ricrea gli scenari evidenziando le variabili che intervengono, permettendo poi ai ragazzi di assumere i diversi ruoli dei personaggi che vi agiscono: il negoziante, il grossista, il produttore...

OBIETTIVI

Comprendere e risolvere situazioni problematiche legate a contesti reali. Conoscere e operare con numeri decimali. Utilizzare numeri decimali, frazioni e percentuali per descrivere situazioni quotidiane. Rappresentare problemi con tabelle e grafici che ne esprimono la struttura. Conoscere e operare con il denaro in contesti reali e significativi. Operare con i concetti di costo unitario e costo totale, spesa, guadagno, ricavo. Conoscere il concetto di sconto e percentuale, bilancio attivo e passivo.

Lo scopo del progetto è quello di "far toccare con mano i concetti legati alla matematica"; in altre parole, si tratta di "problematizzare la matematica" nel senso che gli alunni sono chiamati a trovare soluzioni concrete a problemi reali, che fanno parte della loro esperienza.

Matematica

Titolo: **PROBLEMI DI...SPAZIO**

Descrizione modulo

Questo progetto vuole dare un contributo perché gli alunni possano comprendere il ruolo che la matematica gioca nel mondo reale, quanto la matematica è presente quotidianamente nella vita di ognuno di noi. Il progetto è rivolto a gruppi di alunni delle classi quinte della scuola primaria ed ha come sfondo le Forme Geometriche. La caratteristica principale di questo modulo è l'approccio reale e concreto all'argomento che aiuta, in particolare gli alunni con difficoltà di astrazione e comprensione concettuale, a comprendere "il mondo" della geometria: gli alunni avranno a disposizione una parte del giardino della scuola da trasformare con le aiuole di varie forme geometriche e i tipi di fiori da piantare,

OBIETTIVI

Riconoscere e descrivere alcune caratteristiche di figure geometriche piane, Riconoscere e denominare figure semplici in figure complesse, Esplorare la geometria utilizzando strumenti multimediali, Usare riga, squadra e altri strumenti di disegno, Favorire la creatività, Sviluppare le capacità logiche, Sviluppare la collaborazione e la cooperazione.

Lo scopo del progetto è quello di "far toccare con mano i concetti legati alla matematica"; in altre parole, si tratta di "problematizzare la matematica" nel senso che gli alunni sono chiamati a trovare soluzioni concrete a problemi reali, che fanno parte della loro esperienza.

MATEMATICA

Titolo: **GEO-METRICAMENTE IN FIORE**

Descrizione modulo

Questo progetto che si configura come parte integrante dell' Offerta Formativa, posto fra gli obiettivi indicati nel Piano di Miglioramento, mira al recupero e consolidamento delle strumentalità logico-matematiche degli alunni attraverso strategie laboratoriali alternative e complementari ai percorsi metodo-logico-didattici attivati in orario curricolare. Si vuole dare un contributo perché gli alunni possano "Comprendere il ruolo che la matematica gioca nel mondo reale, quanto la matematica è presente quotidianamente nella vita di ognuno di noi"; esso è rivolto a gruppi di alunni delle classi seconde della scuola; la caratteristica principale di questo modulo sarà l'approccio reale e concreto all'argomento che aiuta, in particolare gli alunni con difficoltà di astrazione e comprensione concettuale, a comprendere "il mondo" della geometria.

OBIETTIVI

Conoscere e padroneggiare algoritmi e procedure di calcolo, Applicare procedimenti logici nella risoluzione di problemi pratici, Riprodurre figure e disegni geometrici utilizzando in modo appropriato e con accuratezza opportuni strumenti (riga, squadra, compasso, software di geometria), Riconoscere figure piane simili in vari contesti e riprodurre in scala una figura assegnata, Rappresentare il progetto mediante un plastico, Saper utilizzare le tecnologie per diversi scopi: progettazione, ricerca, documentazione, informazione, Sviluppare le capacità logiche, Favorire la creatività, Sviluppare la collaborazione e la cooperazione.

Il progetto intende stimolare le abilità logico-deduttive finalizzate all'applicazione, in contesti reali e simulati, di competenze operative funzionali all'analisi e alla soluzione di situazioni problematiche

Lo scopo del progetto è quello di "far toccare con mano i concetti legati alla matematica"; in altre parole, si tratta di "problematizzare la matematica" nel senso che gli alunni sono chiamati a trovare soluzioni concrete a problemi reali, che fanno parte della loro esperienza.

MATEMATICA

Titolo: **ORTO-GEOMETRICAMENTE**

Descrizione modulo

Questo progetto che si configura come parte integrante dell' Offerta Formativa posto fra gli obiettivi indicati nel Piano di Miglioramento, mira al recupero e consolidamento delle strumentalità logico-matematiche degli alunni attraverso strategie laboratoriali alternative e complementari ai percorsi metodo-logico-didattici attivati

in orario curricolare. Con questo progetto si vuole dare un contributo perché gli alunni possano “Comprendere il ruolo che la matematica gioca nel mondo reale, quanto la matematica è presente quotidianamente nella vita di ognuno di noi”; esso è rivolto a gruppi di alunni delle classi seconde della scuola; la caratteristica principale di questo modulo sarà l’approccio reale e concreto all’argomento che aiuta, in particolare gli alunni con difficoltà di astrazione e comprensione concettuale, a comprendere “il mondo” della geometria.

OBIETTIVI

Conoscere e padroneggiare algoritmi e procedure di calcolo; Applicare procedimenti logici nella risoluzione di problemi pratici; Riprodurre figure e disegni geometrici, utilizzando in modo appropriato e con accuratezza opportuni strumenti (riga, squadra, compasso, software di geometria); Riconoscere figure piane simili in vari contesti e riprodurre in scala una figura assegnata; Rappresentare il progetto mediante un plastico; Saper utilizzare le tecnologie per diversi scopi: progettazione, ricerca, documentazione, informazione; Sviluppare le capacità logiche; Favorire la creatività; Sviluppare la collaborazione e la cooperazione; Conoscere e padroneggiare algoritmi e procedure di calcolo; Applicare procedimenti logici nella risoluzione di problemi pratici; Riprodurre figure e disegni geometrici, utilizzando in modo appropriato e con accuratezza opportuni strumenti (riga, squadra, compasso, software di geometria); Riconoscere figure piane simili in vari contesti e riprodurre in scala una figura assegnata; Saper utilizzare le tecnologie per diversi scopi: progettazione, ricerca, documentazione, informazione; Sviluppare le capacità logiche; Favorire la creatività; Sviluppare la collaborazione e la cooperazione.

Il progetto intende stimolare le abilità logico-deduttive finalizzate all’applicazione, in contesti reali e simulati, di competenze operative funzionali all’analisi e alla soluzione di situazioni problematiche

Lo scopo del progetto è quello di “far toccare con mano i concetti legati alla matematica”; in altre parole, si tratta di “problematizzare la matematica” nel senso che gli alunni sono chiamati a trovare soluzioni concrete a problemi reali, che fanno parte della loro esperienza.

LINGUA STRANIERA

Titolo: **ENGLISH FOR LIFE**

Descrizione modulo

Con il progetto 'English for life' ci si propone di potenziare le competenze linguistiche e le abilità audio-orali di un gruppo di alunni delle classi Seconde della Scuola Secondaria I Grado, per la realizzazione di testi in L2, con l' intervento didattico di un docente madrelingua. Il progetto mirerà a sviluppare negli alunni una competenza plurilingue e pluriculturale e far acquisire loro strumenti utili ad esercitare la cittadinanza attiva nel contesto in cui vivono, anche in vista del nuovo benchmark fissato dalla Commissione Europea nel 2012: entro il 2020, almeno il 50% dei quindicenni dovranno raggiungere la conoscenza di una prima lingua straniera a livello “indipendente”.

Con il progetto si cercherà di far acquisire agli alunni la consapevolezza che con il linguaggio è possibile mettersi in relazione con il mondo ed esplorarlo. Gli alunni saranno guidati verso la lettura indipendente, per la quale potranno consultare o leggere testi in vari formati. Verrà ampliata la dimensione della comunicazione orale del linguaggio. Gli alunni saranno incoraggiati a parlare del proprio vissuto, più o meno vicino, tanto da poter intavolare vere e proprie discussioni o debate, dove ognuno potrà esporre il proprio pensiero. La conversazione, infatti, oltre a migliorare la capacità di esprimersi, affina la capacità di ragionamento e perfeziona le competenze argomentative dei ragazzi.

Particolare rilevanza verrà data all'uso delle tecnologie informatiche, con il duplice scopo di rendere le lezioni interessanti e accattivanti e di consentire un ampliamento degli spazi, dei tempi e della interazione tra i soggetti. Verranno utilizzati software propri della didattica innovativa per la realizzazione di prodotti originali in cui la conoscenza si trasforma in competenza passando per l'esperienza.

I compiti di realtà proposti avranno lo scopo di mettere gli alunni in condizione di risolvere situazioni problematiche, complesse e nuove, utilizzando le competenze acquisite nel corso delle attività del progetto.

LINGUA STRANIERA PER GLI ALLIEVI DELLE SCUOLE PRIMARIE

Titolo: **SCIENTIFI...CLIL**

Descrizione modulo

CLIL “CONTENT and LANGUAGE INTEGRATED LEARNING” quattro parole che con semplicità traduciamo in “apprendimento integrato di contenuti e linguaggio” e con ancora maggiore superficialità da più parti vengono interpretate come “insegnamento di una disciplina scolastica in lingua inglese”. Un’interpretazione veloce e banale che sminuisce di molto il significato della metodologia CLIL che non è semplicemente insegnamento di contenuti in lingua inglese. CLIL è qualcosa di più; CLIL è uno “stile di insegnamento” è “innovazione organizzativa e didattica”. È in quest’ottica che il nostro istituto intende realizzare il modulo proposto, un percorso di qualità che integri l’apprendimento di contenuti disciplinari (Scienze) con lo sviluppo di competenze in Lingua Straniera. La proposta si pone in un continuum con la progettualità dell’istituto che già dall’anno scorso ed anche quest’anno realizza progetti con metodologia clil sia per la scuola primaria e per la scuola secondaria di primo grado, all’interno di rete di scuole.

Il modulo è rivolto agli alunni di classe quinte.

FINALITÀ: Potenziare l’apprendimento della lingua inglese, usata come mezzo per conoscere, approfondire ed esprimere i contenuti della disciplina presa in considerazione (Scienze, il corpo umano) ed incrementare la conoscenza della stessa attraverso la metodologia CLIL.

LINGUA STRANIERA PER GLI ALLIEVI DELLE SCUOLE PRIMARIE

Titolo: **SM@RTEENS**

Descrizione modulo

Il corso si propone di potenziare le competenze linguistiche e le abilità audio-orali di un gruppo di alunni delle classi Quinte della Scuola Primaria, per la realizzazione di test in L2, con intervento didattico di docente madrelingua, allo scopo di sviluppare una competenza plurilingue e pluriculturale ed acquisire i primi strumenti utili ad esercitare la cittadinanza attiva nel contesto in cui vive, anche in vista del nuovo benchmark fissato dalla Commissione Europea nel 2012: entro il 2020, almeno il 50% dei quindicenni dovranno raggiungere la conoscenza di una prima lingua straniera a livello “indipendente”.

I ragazzi vivono una fase di evoluzione e i meccanismi precedentemente acquisiti serviranno alla mente per un successivo sviluppo del pensiero. Siamo nel periodo della cultura: i ragazzi acquisiscono la consapevolezza che il linguaggio permette loro di mettersi in relazione con il mondo ed esplorarlo. Con il progetto si intende valorizzare la lettura indipendente per cui gli alunni potranno consultare o leggere testi in vari formati. Sarà dedicato ampio spazio alla dimensione della comunicazione orale del linguaggio, pertanto si creeranno le condizioni idonee per parlare della propria esperienza e tenere delle vere e proprie discussioni o dibattiti. La conversazione, infatti, oltre a migliorare la capacità di esprimersi, affina la capacità di ragionamento e perfeziona le competenze argomentative.

Si darà particolare rilevanza all'uso delle tecnologie informatiche, al fine di consentire un ampliamento degli spazi, dei tempi e della interazione tra i soggetti, anche in modalità sincrona on line, e all'utilizzo di software per una didattica innovativa per la realizzazione di prodotti originali in cui la conoscenza si trasforma in competenza passando per l'esperienza.

CRITERI DI SELEZIONE E RECLUTAMENTO PER TITOLI COMPARATIVI TUTOR AULA

Possono presentare domanda i docenti interni della scuola che possiedano competenze per l’utilizzo delle applicazioni informatiche di produttività individuale, necessarie alla gestione della piattaforma infotelematica GPU per la documentazione dei progetti PON.

Inoltre, l’aspirante dovrà presentare apposita dichiarazione attestante:

- 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;

- di non essere sottoposto a procedimenti penali.

L'accertamento della mancanza dei requisiti dichiarati, comporta in qualunque momento l'esclusione dalla procedura di selezione stessa o dalla procedura di affidamento dell'incarico e la decadenza dall'elenco degli idonei.

Gli interessati dovranno far pervenire la domanda di partecipazione a mezzo servizio postale – o mediante consegna diretta – o invio tramite posta elettronica certificata (leic83000a@pec.istruzione.it), **entro e non oltre le ore 12:00 del 29 ottobre 2018. Non saranno in alcun modo accettate le domande inviate dopo la scadenza su menzionata.** La domanda dovrà riportare la dicitura “Domanda di partecipazione alla selezione di Tutor avviso interno Progetto 10.2.2A-FSEPON-PU-2017-125 “A scuola for life”, al Dirigente scolastico dell'Istituto Comprensivo “Geremia Re”, via Libertà snc, - 73045 Leverano (LE).

All'istanza di partecipazione (allegato A1), esclusivamente e a pena di esclusione, redatta ai sensi del DPR 445/2000 e sul modello scaricabile dal sito web dell'Istituto: <http://www.icleverano2.gov.it/>, sezioni PON sottosezione FSE, e in amministrazione trasparente sotto sezione Bandi di Gara e contratti, devono essere allegati:

- Curriculum vitae in formato europeo aggiornato firmato in ogni pagina;**
- Fotocopia di un documento di identità valido con firma in originale del candidato;**
- Scheda autovalutazione (allegato A2)) Tutor da compilare e sottoscrivere a pena esclusione a cura del richiedente.**

La graduatoria sarà redatta sulla base delle seguenti griglie di valutazione.

A) Titoli di Studio

N.B. viene valutato solo il titolo superiore.

A1	Laurea con voto 110 e lode	Punti 8,00
A2	Laurea con voto da 106 a 110	Punti 7,00
A3	Laurea con voto da 101 a 106	Punti 6,00
A4	Laurea con voto da 91 a 100	Punti 5,00
A5	Laurea con voto fino a 90	Punti 4,00

B) Abilitazione/specializzazioni/master (si valuta un solo titolo)

B1	Specifico attinenti l'ambito del PON p. 3	Punti max 3,00
B2	Di altro tipo	Punti max 2,00

C) Esperienze lavorative in PON in qualità di docente esperto o tutor

C1	Specifica in settori attinenti l'ambito del presente PON – DOCENTE ESPERTO (p. 1 per esperienza)	Punti max 5,00
C2	Specifica in settori attinenti l'ambito del presente PON – TUTOR (punti 0,5)	Punti max 2,5
C3	Esperienze in progetti in settori di ambito diverso dal presente PON p. 0,10 (docente e tutor)	Punti max 1,00

D) Certificazioni Informatiche

D1	Competenze informatiche certificate (ECDL, ecc) si valuta un solo titolo	Punti 5,00
D2	Esperienze informatiche autocertificate (dimestichezza nell'utilizzo dei sw piu' comuni e della conoscenza delle reti informatiche) si valuta un solo titolo	Punti 1,00

COMPITI DEL TUTOR

Il tutor ha come compito essenziale quello di facilitare i processi di apprendimento degli allievi e

collaborare con gli esperti e deve essere in possesso delle conoscenze, competenze ed esperienze specifiche richieste dai singoli moduli. Il Tutor:

- 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;
- cura che nel registro didattico e di presenza vengano annotate le presenze e le firme dei partecipanti, 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 gli alunni in caso di assenza ingiustificata
- si interfaccia con il Valutatore per le azioni di monitoraggio e di bilancio di competenza
- mantiene il contatto con i Consigli di Classe di appartenenza dei corsisti per monitorare la ricaduta dell'intervento sul curricolare
- registra giornalmente sulla piattaforma GPU i dati di competenza

IMPORTI MODULI DEL PROGETTO

Il progetto "A Scuola for life" 10.2.2A-FSEPON-PU-2017-125 – PON Programma Operativo Nazionale "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020, prevede i seguenti 9 moduli:

Codice identificativo progetto	Titolo modulo	ORE	COMPENSO
10.2.2A-FSEPON-PU-2017-125 "A scuola for life"	DIGITAR...NARRANDO	30	€ 900,00
	AGORA'	30	€ 900,00
	COMPRO E VENDO	30	€ 900,00
	PROBLEMI DI...SPAZIO	30	€ 900,00
	GEOMETRICAMENTE IN FIORE	30	€ 900,00
	ORTO-GEOMETRICAMENTE	30	€ 900,00
	ENGLISH FOR LIFE	30	€ 900,00
	SCIENTIFI...CLIL	30	€ 900,00
	SM@RTEENS	30	€ 900,00

COMPENSO

Il compenso orario massimo per le attività del Tutor per ogni modulo (nr. ore 30) è stabilito in **€ 30,00 (trenta/00) per ogni ora al lordo di tutte le ritenute**. Il totale (30 x 30 = 900,00) è lordo stato (€ 678,22 lordo dipendente al netto dell'IRAP 8,50% e INPDAP 24,20%).

Sarà versata l'IRAP (8,50%) nonché la quota previdenziale INPS ex INPDAP (24,20%) a carico dell'Istituto. Il compenso sarà erogato, per le ore effettivamente svolte, dopo la chiusura del progetto sulla piattaforma GPU. Le attività oggetto del presente bando si svolgeranno in orario pomeridiano.

Il compenso sarà erogato, per le ore effettivamente svolte, dopo la chiusura del modulo sulla piattaforma GPU. Le attività oggetto del presente bando si svolgeranno in orario pomeridiano.

MODALITÀ DI PUBBLICIZZAZIONE E IMPUGNATIVA

L'istituto Comprensivo provvederà a pubblicare il presente avviso sul proprio sito, <http://www.icleverano2.gov.it> Albo On Line e nell'apposita sezione dei P.O.N. del sito web. Al termine della valutazione delle candidature la relativa graduatoria provvisoria sarà pubblicata sul sito come sopra descritto.

Avverso la graduatoria di cui al sopra sarà possibile esperire reclamo, entro 7 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.

MODALITÀ DI ACCESSO AGLI ATTI

L'accesso agli atti, secondo quanto previsto dalla legge 7 agosto 1990, n. 241 e dell'art. 3 – differimento – comma 3 del decreto ministeriale 10 gennaio 1996, n. 60, solo dopo la conclusione del procedimento.

RESPONSABILE DEL PROCEDIMENTO

Il Responsabile del Procedimento è il Dirigente Scolastico Dott. Cosimo Rollo tel. 0832921080 – e-mail leic83000a@istruzione.it pec leic83000a@pec.istruzione.it

INFORMATIVA AI SENSI DEL D.LGS 196/03

Ai sensi degli artt. 11 e seguenti del D. L.vo n. 196 del 30 giugno 2003 i dati raccolti saranno trattati per le finalità connesse all'espletamento dei corsi. Il responsabile del trattamento dei dati è il Dirigente Scolastico dott. Cosimo Rollo.

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

Informazioni relative al presente avviso potranno essere richieste presso l'I.C. Geremia Re di Leverano (Le) - contattando **il Direttore dei Servizi Generali e Amministrativi dott. Massimo Capone.**

MODALITA' DI DIFFUSIONE

Il presente Avviso e le relative graduatorie (provvisoria e definitiva) verranno affisse all'Albo dell'Istituto e pubblicizzati sul sito web dell'istituto (<http://www.icleverano2.gov.it/>, sezioni Albo on Line e Amministrazione Trasparente, sottosezione Bandi di gara e contratti).

IL DIRIGENTE SCOLASTICO*

Dott. Cosimo ROLLO

*(firma autografa sostituita nelle modalità
previste dal comma 2 art. 3 del D. L.vo n.39/1993)