



I.C.S. "S. Casella"
Via Eleonora D'Angiò n. 14 - 95030 – Pedara (CT)
tel. 095/915694 – fax 095/915667
C.F. 81003970878 C.M. CTIC83800Q
e-mail ctic83800q@istruzione.it – ctic83800q@pec.istruzione.it
www.icscasellapedara.gov.it

Prot. n. 10652
Pedara, 6 dicembre 2018

All'Albo on line

OGGETTO: avviso di selezione figura di VALUTATORE per il progetto "1, 2, 3...CODING", 10.2.2A-FSEPON-SI-2018-971, autorizzazione con nota MIUR AOODGEFID/27759 del 24/10/2018.

Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020. **Avviso pubblico AOODGEFID/2669 del 03/03/2017 "Sviluppo del pensiero logico e computazionale e della creatività digitale e delle competenze di cittadinanza digitale"**- Obiettivo Specifico 10.2 – Azione 10.2.2. sottoazione 10.2.2A "Competenze di base".

CUP I77118000550007

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.;

Vista la legge 13 luglio 2015 n. 107, concernente "Riforma del sistema nazionale di istruzione e formazione e delega per il riordino delle disposizioni legislative vigenti";

Visto il Decreto Interministeriale 1 febbraio 2001 n. 44, "Regolamento concernente le istruzioni generali sulla gestione amministrativo-contabile delle istituzioni scolastiche" come recepito con D.A. 895/2001;

Visti i Regolamenti (UE) n. 1303/2013 recante disposizioni comuni sui Fondi strutturali e di investimento europei, 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;

Visto l'avviso pubblico **AOODGEFID/2669 del 03/03/2017 "Sviluppo del pensiero logico e computazionale e della creatività digitale e delle competenze di "cittadinanza digitale"**- Obiettivo Specifico 10.2 – Azione 10.2.2. sottoazione 10.2.2A "Competenze di base".

Vista la nota del MIUR prot. n. AOODGEFID/27759 del 24/10/2018 di autorizzazione dell'intervento a valere sull'obiettivo 10.2.2A, codice identificativo progetto 10.2.2A-FSEPON-SI-2018-971 del PON "Programma Operativo Nazionale 2014IT05M2OP001 "Per la scuola – competenze e ambienti per l'apprendimento" ed il relativo finanziamento di € 22.728,00;

I.C.S. "S. Casella"

Via Eleonora D'Angiò n. 14 - 95030 – Pedara (CT)

tel. 095/915694 – fax 095/915667

C.F. 81003970878 C.M. CTIC83800Q

e-mail ctic83800q@istruzione.it – ctic83800q@pec.istruzione.it

www.icscasellapedara.gov.it

Visto il proprio provvedimento prot. n. 27759 del 24/10/2018 di formale assunzione al Programma Annuale 2018 del finanziamento di € 22.728,00;

Vista la delibera del Consiglio d'Istituto n. 2 del 27/09/2018 di assunzione al Programma Annuale 2018 del finanziamento di € 22.728,00;

Vista la delibera n. 4 del 04/09/2017 del Collegio dei Docenti con la quale è stata elaborata l'integrazione al PTOF 2016/2019;

Vista la delibera del Consiglio di Istituto n. 3 del 12/09/2017 con la quale è stata approvata l'integrazione del PTOF 2016/2019;

Vista la delibera n. 3 del 26/09/2018 del Collegio dei Docenti con la quale sono stati definiti i criteri di selezione e reclutamento per titoli comparativi degli esperti interni ed esterni, dei tutor e di altre figure di sistema;

Vista la delibera del Consiglio di Istituto n. 4 del 21/11/2018 con la quale sono stati deliberati i criteri di selezione e reclutamento per titoli comparativi degli esperti interni ed esterni, dei tutor e di altre figure di sistema;

Vista la determina prot. n. 10616 del 05/12/2018;

Rilevata la necessità di affidare a personale interno l'area formativa per lo svolgimento delle attività nell'ambito del progetto di cui all'oggetto.

Considerato che il percorso formativo di cui al progetto **"1, 2, 3...CODING"** 10.2.2A-FSEPON-SI-2018-971– PON "Programma Operativo Nazionale 2014IT05M2OP001 "Per la scuola – competenze e ambienti per l'apprendimento" prevede fino a: n. 2 figure di **VALUTATORE**;

EMANA

IL SEGUENTE AVVISO INTERNO

**PER LA SELEZIONE, PER TITOLI COMPARATIVI, DI VALUTATORE
PER LA REALIZZAZIONE DEL PROGETTO**

"1, 2, 3...CODING" 10.2.2A-FSEPON-SI-2018-971– PON "Programma Operativo Nazionale 2014IT05M2OP001 "Per la scuola – competenze e ambienti per l'apprendimento".

ARTICOLAZIONE DEL PROGETTO

Il progetto, suddiviso in 4 moduli distinti, affronta le tematiche del coding e del pensiero computazionale e mira a sviluppare queste capacità nei discenti a partire da attività prettamente ludiche/pratiche attraverso l'uso dei robot educativi.

Al fine di aumentare la motivazione e applicare una didattica trans curriculare, le attività avranno anche lo scopo di preparare alle gare di robotica della First Lego League le cui selezioni locali si svolgono annualmente nel mese di febbraio.

Benché lo scopo sia lo sviluppo del pensiero computazionale, la didattica trans curriculare prevede l'approccio a una tematica attraverso l'impiego di abilità e conoscenze e competenze acquisite in varie discipline, scienze, tecnologia, geografia, inglese ecc.

Si prevede di fare acquisire le capacità di analisi e risoluzione di una problematica in generale, ovvero non appena da intendersi come circoscritte all'ambito didattico, ma, al contrario, l'alunno deve sviluppare un approccio positivo nella prima fase di contatto del problem solving ed acquisire un modus operandi slegato dalla difficoltà propria del problema ma, piuttosto, ben definito nelle modalità procedurali che portano al raggiungimento della soluzione.

1° obiettivo è apprendere una mentalità di approccio positivo e di impostazione procedurale rispetto al raggiungimento della soluzione del problema.

I.C.S. "S. Casella"

Via Eleonora D'Angiò n. 14 - 95030 – Pedara (CT)

tel. 095/915694 – fax 095/915667

C.F. 81003970878 C.M. CTIC83800Q

e-mail ctic83800q@istruzione.it – ctic83800q@pec.istruzione.it

www.icscasellapedara.gov.it

I discenti dovranno avere ben chiaro che analizzare una qualsiasi problematica sia di natura didattica piuttosto che pratica deve seguire le medesime tappe organizzative nonché gli stessi approcci procedurali.

L'avvio al pensiero computazionale e le attività connesse allo sviluppo di questa, ormai indispensabile, competenza avranno lo scopo di fare abituare alla risoluzione di problematiche complesse come somma di problematiche più piccole interconnesse tra loro, utilizzando come strumento privilegiato, ma non esclusivo, le nuove tecnologie.

2° obiettivo è imparare a suddividere un macro-problema in micro-problemi interconnessi utilizzando in maniera appropriata anche le nuove tecnologie.

I moduli verranno svolti in orario extrascolastico e si organizzeranno in laboratori. Destinatari del progetto sono gli studenti delle classi IV e V di scuola primaria e gli studenti delle classi I e II di scuola secondaria di primo grado che presentano un particolare interesse soprattutto per le discipline tecnico-scientifiche.

Stante la tipologia di destinatari e il prioritario scopo di diffusione del pensiero computazionale e della creatività digitale, si implementerà la collaborazione con l'ente locale e con associazioni del territorio che hanno specifiche caratteristiche.

Il Comune di Pedara possiede e mette a disposizione una adeguata struttura di Assessorato alla Pubblica Istruzione, in grado di generare proficue collaborazioni con enti e associazioni operanti nel settore della didattica digitale.

In particolare il progetto si pone in continuità con altre attività progettuali realizzate annualmente, con fonti di finanziamento diverse anche del FSE, relative all'uso dei linguaggi visuali, della robotica educativa e della conseguente partecipazione a specifiche gare nazionali (First Lego League e RobocupJr).

Tutte le attività sopra elencate e, in previsione anche quelle di questo progetto, sono viste in chiave di trans e inter disciplinarietà, essendo in atto un progetto Erasmus plus KA1 proprio su questa metodologia.

Si prevede di realizzare n. 4 moduli di n. 30 ore cadauno come segue.

SCUOLA PRIMARIA

AZIONE	SOTTOAZIONE	TIPOLOGIA MODULO	MODULO	CLASSI	ORE
10.2.2 Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base	10.2.2A Competenze di base	Pensiero computazionale e cittadinanza digitale	TEATROBOT	Classi QUARTE scuola primaria	30

ARTICOLAZIONE DEL MODULO

Attività interdisciplinare avente come denominatore comune lo sviluppo del pensiero computazionale acquisito attraverso l'arte teatrale e interpretativa.

Il modulo sarà destinato ad alunni che frequentano le classi IV° della scuola primaria, al fine di acquisire delle competenze di base che continueranno a maturare e consolidarsi nel corso della scuola secondaria di I° grado.

I.C.S. "S. Casella"

Via Eleonora D'Angiò n. 14 - 95030 – Pedara (CT)

tel. 095/915694 – fax 095/915667

C.F. 81003970878 C.M. CTIC83800Q

e-mail ctic83800q@istruzione.it – ctic83800q@pec.istruzione.it

www.icscasellapedara.gov.it

Il percorso didattico vede dapprima la scelta di un testo che possa essere facilmente drammatizzato e caratterizzato dalla figura di un animale come protagonista. La scuola ha attrezzato i propri ambienti digitali, tra l'altro, di kit robot che permettono di poter facilmente costruire degli animali (cocodrillo, pinguino...). La scelta di un protagonista del mondo animale è dettata dal fatto che questo personaggio apparirà in scena sia sotto forma di attore in 'carne ed ossa' sia sotto forma di robot. Pertanto, gli alunni dovranno seguire le indicazioni per la costruzione del robottino-animale seguendo delle indicazioni ben precise e secondo compiti assegnati dal docente che possano in qualche modo sviluppare delle competenze logico/organizzative ben precise.

Nella fase di costruzione del robot, gli alunni saranno divisi in gruppi di 3 e si alterneranno nella funzione di 'cercatore', 'costruttore' e 'controllore' per metterli nelle condizioni di avere un compito specifico all'interno del gruppo.

Alla fase di costruzione del robottino seguirà la fase di programmazione sulla scorta di semplici Software interattivi come scratch.

La storia da drammatizzare dovrà svolgersi pertanto sia in un ambiente 'reale' sia 'virtuale'. La scenografia sarà infatti costituita da una video proiezione di un ambiente virtuale riprodotto con scratch e all'interno della quale si svolgeranno parti della drammatizzazione vera e propria. Gli alunni saranno anche gli attori della drammatizzazione e pertanto dovranno suddividersi e imparare un copione su indicazioni dell'Insegnante.

L'aspettativa e la motivazione sono le chiavi di forza di questo modulo; infatti la dualità di rappresentazione del tema e il mischiare reale con virtuale potranno catalizzare l'attenzione e l'interesse degli alunni conferendo loro della abilità che possono in qualche modo avviare un processo di apprendimento basato sul pensiero computazionale, principio di base su cui si fonda tutto il modulo sebbene percorrendo 'strade' diverse e, per certi aspetti, nuove.

La valutazione sarà incentrata su una esposizione dello storytelling che verrà presentata ai genitori ed ai compagni di scuola ed in generale si baserà oltre che sugli apprendimenti e le competenze acquisite, sulla partecipazione e sulla collaborazione attiva da parte degli alunni.

AZIONE	SOTTOAZIONE	TIPOLOGIA MODULO	MODULO	CLASSI	ORE
10.2.2 Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base	10.2.2A Competenze di base	Pensiero computazionale e cittadinanza digitale	TI RACCONTO UNA "STORYTELLING"	Classi QUINTE scuola primaria	30

ARTICOLAZIONE DEL MODULO

Lo Storytelling ovvero la narrazione realizzata con strumenti digitali (web apps, articoli, web) consiste nell'organizzare contenuti selezionati dal web in un sistema coerente, retto da una struttura narrativa, in modo da ottenere un racconto costituito da molteplici elementi di vario formato (video, audio, immagini, testi, mappe, ecc.).

Le storie possono essere viste come percorsi che collegano insieme, in svariati modi (simbolici, analogici, causali, ecc.), punti diversi del tema affrontato, creando in esso un ordine che dipende dalla fantasia di chi le progetta. Le principali caratteristiche di questa tipologia comunicativa sono sicuramente il fascino di un'attività basata prevalentemente sull'uso delle nuove tecnologie e il carattere fortemente gratificante proprio di un approccio narrativo in ambito didattico.

L'attività è di tipo interdisciplinare ed ha come denominatore comune lo sviluppo del pensiero computazionale acquisito attraverso la scrittura e il coding.

I.C.S. "S. Casella"

Via Eleonora D'Angiò n. 14 - 95030 – Pedara (CT)

tel. 095/915694 – fax 095/915667

C.F. 81003970878 C.M. CTIC83800Q

e-mail ctic83800q@istruzione.it – ctic83800q@pec.istruzione.it

www.icscasellapedara.gov.it

Il modulo sarà destinato ad alunni che frequentano le classi V° della scuola primaria, al fine di acquisire delle competenze di base che continueranno a maturare e consolidarsi nel corso della scuola secondaria di I° grado.

Il percorso didattico vede dapprima la scelta di un tema e la presentazione della tecnica dello storytelling. Successivamente verrà impostata la struttura dello storytelling che sarà del tipo a dialogo tra personaggi virtuali creati attraverso il software scratch. I dialoghi saranno frutto della fantasia degli alunni.

Inoltre, considerando che la scuola ha attrezzato i propri ambienti digitali, tra l'altro, di kit che permettono di poter facilmente costruire robottini programmabili, lo storytelling vedrà il coinvolgimento di un robot costruito dagli alunni (sulla base dei modelli presenti nei kit acquistati) che avrà la duplice veste di protagonista sia reale che virtuale.

Il software scratch permette infatti di poter programmare degli input per il robottino che forniscono output sia di tipo "virtuale" sia "reale" (una campanella che nell'interfaccia di scratch suona facendo apparire la scritta DIN-DON su un fumetto, si trasforma nella riproduzione del suono di una campana emesso dal robottino).

Nella fase di costruzione del robot, gli alunni saranno divisi in gruppi di 3 e si alterneranno nella funzione di 'cercatore', 'costruttore' e 'controllore' per metterli nelle condizioni di avere un compito specifico all'interno del gruppo.

Alla fase di costruzione del robottino seguirà la fase di programmazione sulla scorta di semplici Software interattivi come scratch. Il fascino per le nuove tecnologie e la motivazione sono le chiavi di forza di questo modulo; infatti la dualità di rappresentazione del tema e il mischiare reale con virtuale potranno catalizzare l'attenzione e l'interesse degli alunni conferendo loro della abilità che possono in qualche modo avviare un processo di apprendimento basato sul pensiero computazionale, principio di base su cui si fonda tutto il modulo sebbene percorrendo 'strade' diverse e, per certi aspetti, nuove.

La valutazione sarà incentrata su una esposizione dello storytelling che verrà presentata ai genitori ed ai compagni di scuola ed in generale si baserà oltre che sugli apprendimenti e le competenze acquisite, sulla partecipazione e sulla collaborazione attiva da parte degli alunni.

SCUOLA SECONDARIA

AZIONE	SOTTOAZIONE	TIPOLOGIA MODULO	MODULO	CLASSI	ORE
10.2.2 Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base	10.2.2A Competenze di base	Pensiero computazionale e cittadinanza digitale	CARO ROBOT...TI SCRIVO!	Classi PRIME scuola secondaria	30

ARTICOLAZIONE DEL MODULO

Il modulo sarà strutturato in 10 incontri da 3 ore ciascuno. Gli strumenti utilizzati saranno i robot LEGO EV3 già in dotazione della scuola e i dispositivi portatili.

Gli obiettivi didattici, partendo dalla spiegazione del Software di programmazione del robot e delle tecniche di montaggio dello stesso si snoccioleranno successivamente su un percorso in crescendo

I.C.S. "S. Casella"

Via Eleonora D'Angiò n. 14 - 95030 – Pedara (CT)

tel. 095/915694 – fax 095/915667

C.F. 81003970878 C.M. CTIC83800Q

e-mail ctic83800q@istruzione.it – ctic83800q@pec.istruzione.it

www.icscasellapedara.gov.it

il cui obiettivo finale sarà sicuramente la programmazione del dispositivo programmabile e l'esecuzione di semplici attività progettate di concerto con gli alunni.

Le attività di verifica saranno basate prevalentemente sullo stile dell'autovalutazione avallata dal raggiungimento o meno della missione precedentemente stabilita e progettata.

La valutazione ovviamente dovrà tenere conto oltre che del successo dal punto di vista tecnico anche dello sviluppo di una certa capacità logico/procedurale mirata alla generalizzazione dell'abilità acquisita.

AZIONE	SOTTOAZIONI	TIPOLOGIA MODULO	MODULO	CLASSI	ORE
10.2.2 Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base	10.2.2A Competenze di base	Pensiero computazionale e cittadinanza digitale	UN BEL GIOCO DURA...QUANTO DICO IO!	Classi SECONDE scuola secondaria	30

ARTICOLAZIONE DEL MODULO

Il progetto sarà strutturato in 10 lezioni da 3 ore ciascuna da tenersi nel laboratorio di informatica della scuola. Gli obiettivi dell'attività saranno molteplici. Dapprima la capacità di sviluppare un approccio positivo al problem solving legato alla possibilità di lavorare facendo leva sulla passione tipica dei ragazzi in età preadolescenziale per i video giochi. Ciò nondimeno la necessità di dover in qualche modo sviluppare e inanellare una serie di procedimenti logici partendo dalla progettazione di un video gioco. Gli alunni partendo quindi da un'idea di base costruita attraverso un percorso di cooperative learning, dovranno sviluppare una certa logica basata sullo stile storytelling e percorrere una serie di tappe dove si svolgeranno le missioni che il videogioco deve necessariamente prevedere. I contenuti possono pertanto, in maniera trasversale, coinvolgere anche altre discipline scolastiche quali l'italiano o la matematica non escludendo la possibilità di poter sviluppare il video gioco sulla falsa riga di un quiz.

Il Software utilizzato per poter compiere questo percorso sarà Scratch. I risultati attesi mirano a soddisfare la fase di progettazione con il raggiungimento del successo del processo. Le verifiche dell'attività saranno immediate e legate ad un corretto svolgimento dell'attività multimediale. La valutazione, oltre che dell'aspetto puramente tecnico dell'attività dovranno tener conto dell'acquisita capacità di organizzazione del pensiero e sviluppo delle fasi procedurali.

Le attività si svolgeranno presso i locali della sede centrale della scuola, in via E. D'Angiò 14 a Pedara e in altri locali del comune di Pedara se ritenuto necessario.

Se previsto Il tempo dedicato al counseling sarà distribuito in n. 2 ore iniziali, n. 1 ora in itinere, a metà percorso, n. 1 ora alla fine, per effettuare l'osservazione che servirà a rilevare le caratteristiche e le esigenze cognitive e metacognitive degli allievi al fine di definire i ruoli all'interno del gruppo e verificarne i risultati.

I.C.S. "S. Casella"

Via Eleonora D'Angiò n. 14 - 95030 – Pedara (CT)

tel. 095/915694 – fax 095/915667

C.F. 81003970878 C.M. CTIC83800Q

e-mail ctic83800q@istruzione.it – ctic83800q@pec.istruzione.it

www.icscasellapedara.gov.it

CRITERI DI SELEZIONE

Requisiti di accesso e figure richieste:

Comprovata esperienza di uso delle tecnologie informatiche: gestione di documenti digitali e ambiente internet.

Non avere incarico di Coordinatore nello stesso modulo.

CRITERI DI SELEZIONE

VALUTATORE

TITOLO/ESPERIENZA PROFESSIONALE	PUNTEGGIO
Laurea 1° e 2° livello e diplomi universitari specifici	1
Ulteriore Laurea 1° e 2° livello e diplomi universitari non specifici	1
Abilitazione all'insegnamento specifica	1
Esperienza di docenza	1 da 1 a 5 anni
	2 da 6 a 10 anni
	3 oltre 10 anni
Esperienza di docenza congruente alla richiesta in corsi POR – PON o di altra fonte per non meno di n. 30 ore	1 non specifici
	2 specifici
Eventuali corsi di specializzazione	0,20

Si considera un solo titolo per categoria – Max punti 8,20.

Sarà indispensabile la conoscenza della piattaforma PON **verificata tramite colloquio**

A parità di punteggio varrà l'età minore.

Per le categorie ove si valutano i titoli, si considererà un solo titolo per categoria.

Per motivi di opportunità, a fronte di medesime istanze, potrà essere reclutato un numero di candidati superiore ad uno.

COMPITI DEL VALUTATORE

Rapportandosi costantemente con il D.S. si occupa di:

- raccogliere e registrare le valutazioni degli allievi iniziali, in itinere e finali;
- effettuare monitoraggi su:
 - numero di frequentanti;
 - rispetto degli orari;
 - adeguatezza del modello organizzativo: orari, luoghi, uso della strumentazione;
 - soddisfazione degli utenti;
 - qualità degli interventi logistici: consegna materiali didattici, strumentazione, pulizie ecc..



I.C.S. "S. Casella"
Via Eleonora D'Angiò n. 14 - 95030 – Pedara (CT)
tel. 095/915694 – fax 095/915667
C.F. 81003970878 C.M. CTIC83800Q
e-mail ctic83800q@istruzione.it – ctic83800q@pec.istruzione.it
www.icscasellapedara.gov.it

DURATA DELL'INCARICO E COMPENSO

Il compenso orario per le attività di Valutatore (fino a un massimo di n. ore 12 per modulo) è stabilito in € 23,22 (ventitré/22). Il suddetto importo è onnicomprensivo di tutte le ritenute previdenziali e fiscali, nonché dell'IRAP (8,50%), della quota INPS ex INPDAP (24,20%) a carico dell'Istituto e ogni altro onere di natura fiscale, previdenziale ed assistenziale che dovesse intervenire per effetto di nuove disposizioni normative, anche della eventuale quota a carico dell'Istituto.

La durata dell'incarico è limitata al periodo di svolgimento dei moduli formativi, ovvero a partire dalle attività di preparazione precedenti le lezioni e fino quelle successive di completamento delle procedure e 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 extrascolastico, ovvero pomeridiano o antimeridiano nei giorni e periodi di sospensione delle attività curriculari.

Il Valutatore verrà prioritariamente assegnato all'intero progetto, sulla base delle caratteristiche e della posizione nella graduatoria, si potranno assegnare più valutatori al progetto a loro volta assegnati a moduli ben precisi.

I candidati che al momento dell'incarico fossero già stati assegnati per la figura di valutatore o coordinatore per un impegno orario pari a non meno di 48 ore, di esperto o tutor in altri progetti o di esperto e tutor nello stesso progetto verranno esclusi dalla graduatoria e solo in caso di assenza di altre candidature o di rinunce si valuterà l'opportunità di assegnazione a uno o più moduli del progetto.

MODALITÀ DI PRESENTAZIONE DELLE DOMANDE E SCADENZA

Gli interessati dovranno far pervenire la domanda di partecipazione a mezzo servizio postale – o mediante consegna diretta, o invio tramite posta elettronica certificata ctic83800q@pec.istruzione.it, **entro e non oltre le ore 24:00 del 22 dicembre 2018**. Non saranno in alcun modo accettate le domande inviate dopo la scadenza su menzionata

La domanda potrà essere inviata o consegnata all'ufficio protocollo in forma cartacea o inviata anche tramite posta elettronica.

Sulla busta o nell'oggetto del messaggio si dovrà riportare la dicitura **"Domanda di partecipazione alla selezione di VALUTATORE - Avviso interno Progetto "1, 2, 3...CODING", 10.2.2A-FSEPON-SI-2018-971- CUP CUP I77I18000550007 – Cognome e Nome"**.

Dovrà essere indirizzata al Dirigente scolastico dell'Istituto Comprensivo "S. Casella" via E. D'Angiò n. 14 Pedara (CT).

All'istanza di partecipazione (allegato A), esclusivamente e a pena di esclusione, redatta ai sensi del DPR 445/2000 e sul modello scaricabile dal sito web dell'Istituto: <http://www.icscasellapedara.gov.it/wordpress/pon-fondi-strutturali-europei/>, devono essere allegati:

- Curriculum vitae in formato europeo aggiornato;
- Copia di un documento di identità valido;
- Scheda autovalutazione (allegato B) da compilare a cura del richiedente.

Saranno esclusi i candidati che omettono la presentazione del curriculum vitae in formato europeo o che facciano riferimento a documenti già in possesso di questa Amministrazione.

La presentazione della domanda obbliga espressamente all'accettazione di quanto esplicitato nel presente bando.

Si dovrà produrre una sola istanza valida per l'intero progetto.



I.C.S. "S. Casella"
Via Eleonora D'Angiò n. 14 - 95030 – Pedara (CT)
tel. 095/915694 – fax 095/915667
C.F. 81003970878 C.M. CTIC83800Q
e-mail ctic83800q@istruzione.it – ctic83800q@pec.istruzione.it
www.icscasellapedara.gov.it

ESCLUSIONI

Saranno escluse dalla valutazione le domande:

- A. pervenute oltre i termini previsti;
- B. pervenute con modalità diverse da quelle previste dal presente bando;
- C. sprovviste del curriculum vitae in formato europeo;
- E. sprovviste della scheda autovalutazione.

MODALITÀ DI PUBBLICIZZAZIONE E IMPUGNATIVA

L'Istituto Comprensivo provvederà a pubblicare il presente avviso sul proprio sito, www.icscasellapedara.gov.it Albo On Line e diffondere tramite circolare interna. Al termine della valutazione delle candidature la graduatoria provvisoria sarà pubblicata sul proprio sito www.icscasellapedara.gov.it **entro il giorno 28 dicembre 2018 salvo impedimenti.**

Avverso la graduatoria di cui al precedente capoverso sarà possibile esperire reclamo, entro quindici 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 Unico del Procedimento è il Dirigente Scolastico Fernando Rizza
tel. 095-915694 – fax 095-915667
email ctic83800q@istruzione.it
pec ctic83800q@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 Prof. Fernando Rizza.

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'Istituto Comprensivo, contattando il Direttore dei Servizi Generali e Amministrativi Carmela Reina.

MODALITÀ 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 (www.icscasellapedara.gov.it, sezioni Albo on Line e Amministrazione Trasparente, sottosezione Bandi di gara e contratti).

Pedara, 6 dicembre 2018



I.C.S. "S. Casella"
Via Eleonora D'Angiò n. 14 - 95030 – Pedara (CT)
tel. 095/915694 – fax 095/915667
C.F. 81003970878 C.M. CTIC83800Q
e-mail ctic83800q@istruzione.it – ctic83800q@pec.istruzione.it
www.icscasellapedara.gov.it

Per l'attività istruttoria

IL DIRETTORE dei SERVIZI GENERALI ed AMM.VI

Carmela Reina

IL DIRIGENTE SCOLASTICO
Prof. Fernando Rizza