



ISTITUTO COMPRENSIVO CHIOGGIA 3
SCUOLA INFANZIA - SCUOLA PRIMARIA – SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO
Cod. Min. VEIC85000R Cod. Fiscale 91020300272 Distretto Scolastico n.° 56
Presidenza e Segreteria Via P. Togliatti, 831 C.a.p. 30015 CHIOGGIA – VE
Tel. 041400096 e-mail veic85000r@istruzione.it P.E.C. veic85000r@pec.istruzione.it
<https://www.chioggia3.edu.it/>



ISTITUTO COMPRENSIVO - "CHIOGGIA 3"-CHIOGGIA
Prot. 0000289 del 15/01/2020
04 (Uscita)

A tutto il personale docente

Al Sito web
All'Albo

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 AOODGEFID\Prot. n. 2669 del 03/03/2017 per lo sviluppo del pensiero computazionale, della creatività digitale e delle competenze di "cittadinanza digitale", a supporto dell'offerta formativa. Progetto "Pensiero computazionale e cittadinanza digitale" Codice identificativo Progetto: [10.2.2A-FDRPOC-VE-2018-44 CUP B97119000130007](#)

BANDO PER LA SELEZIONE DI PERSONALE DOCENTE TUTOR INTERNO

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

- VISTO** l'avviso del MIUR AOODGEFID\Prot. n. 2669 del 03/03/2017 per lo sviluppo del pensiero computazionale, della creatività digitale e delle competenze di "cittadinanza digitale", a supporto dell'offerta formativa.
- VISTO** il Progetto "Pensiero computazionale e cittadinanza digitale" redatto e deliberato dagli OO.CC. di questa istituzione scolastica;
- VISTA** la Nota MIUR Prot. 2669 03/03/2017
- VISTA** la Nota MIUR AOODRVE.REGISTRO UFFICIALE(U) 0025954 del 26/09/2018 con la quale è stata comunicata l'autorizzazione all'avvio delle azioni e l'inizio dell'ammissibilità della spesa, con conclusione entro il 30/09/2020
- VISTA;** l'autorizzazione formale del MIUR Prot. n.AOODGEFID.REGISTRO UFFICIALE(U) 0028243 del 30/10/2018;
- VISTA** l'approvazione del Collegio Docenti del 24/02/2017, alla partecipazione al progetto;
- VISTA** la Delibera n°108 del Consiglio di Istituto del 26/04/2017, relativa alla partecipazione al progetto;
- VISTA** la Delibera n° 119 del Consiglio di Istituto del 10/12/2019, relativa ai criteri di individuazione dei destinatari;
- VISTA** l'assunzione a Bilancio delle somme assegnate per la realizzazione dell'annualità [prot. 716b/37 del 14/02/2019](#);
- VISTE** le Disposizioni e istruzioni per l'attuazione dei Progetti finanziati dai PON "Per la scuola – Competenze e ambienti per l'apprendimento";
- 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;
- ACCERTATO** che per l'attuazione del Progetto occorre selezionare le figure di ESPERTI e TUTOR per lo svolgimento delle attività formative relative ai moduli

EMANA

il presente avviso per la procedura di selezione personale interno alla Scuola in possesso dei requisiti necessari, per l'incarico di TUTOR, per la realizzazione del progetto [10.2.2A-FDRPOC-VE-2018-44 CUP B97I19000130007](#)
Codice identificativo 10.2.2A-FDRPOC-VE-2018-44

Titolo “Linguaggi creativi”

La selezione riguarda l'individuazione delle seguenti figure per I tre moduli del progetto:

n. 2 TUTOR (1 per ciascun modulo)

Art. 1 Requisiti per la partecipazione e criteri per la selezione

Possono partecipare alla selezione docenti a tempo indeterminato e determinato interni all'Istituto. In caso di più domande per il medesimo incarico si procederà ad una valutazione comparativa dei curricula prodotti dagli interessati, con riguardo ai titoli culturali e professionali coerenti al modulo prescelto. Sarà valutata l'esperienza documentata dal candidato sulla base dei seguenti criteri di riferimento:

1. stretta attinenza di titoli e dei percorsi formativi;
2. esperienze specifiche coerenti con le attività previste dall'incarico e con gli obiettivi progettuali;
3. precedenti esperienze di docenza, tutoraggio o valutazione coerente con la figura richiesta;
4. partecipazione a progetti e unità formative coerenti;
5. ogni altro titolo documentabile coerente con l'incarico richiesto.

A parità di punteggio prevale lo status di docenti a T.I. e in subordine la minore età. Gli incarichi potranno essere attribuiti anche in presenza di un solo curriculum purché lo stesso risulti pienamente corrispondente alle esigenze progettuali. Agli esperti potrà essere richiesto di documentare adeguatamente quanto dichiarato. Di norma, potrà essere conferito un solo incarico a candidato. Un secondo incarico potrà essere assegnato solo nel caso in cui la non assegnazione non permettesse la pronta espletazione del progetto, in caso di assenza di altre domande valutabili.

Art. 2 Compiti richiesti

I tutor designati in base alla selezione dovranno svolgere i seguenti compiti:

- predisporre, in collaborazione con l'esperto, una programmazione dettagliata dei contenuti dell'intervento;
- acquisire il consenso al trattamento dei dati degli studenti, attenendosi alla citata nota MIUR 21 settembre 2017, n. 0035916;
- curare 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;
- segnalare in tempo reale se il numero dei partecipanti scende oltre lo standard previsto;
- curare il monitoraggio fisico del corso, contattando gli alunni in caso di assenza ingiustificata;
- interfacciarsi con l'esperto, accertandosi che l'intervento venga effettuato e che sia efficace;
- Interfacciarsi con i coordinatori delle classi delle alunne e degli alunni coinvolti, con il DS e con il GdP (Gruppo d Progetto) inserire tutti i dati di competenza nella piattaforma GPU-INDIRE.

Art. 3 Attività progettuali

Le attività si svolgeranno come da progetto approvato:

Modulo	Titolo modulo	Destinatari	ore	Profilo tutor
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Problematizziamo e raccontiamoci col coding	Alunni della Scuola Primaria	30	Docente della Scuola Primaria
Competenze di cittadinanza digitale	Digital Storytelling: le nostre storie	Alunni della Scuola Secondaria di 1°Grado	30	Docente della scuola secondaria di 1° con esperienze nei Pon

Descrizione Progetto e Moduli

Obiettivi generali del Progetto

Le attività progettate si pongono innanzitutto I seguenti obiettivi generali:

- imparare e comprendere;
- acquisire nuovi strumenti per un pieno esercizio della cittadinanza;
- imparare a dare un significato alle tecnologie per l'uomo e non viceversa;
- sviluppare l'imprenditorialità;
- sviluppare ulteriormente gli apprendimenti;
- sviluppare la capacità di pensiero e di risoluzione di problemi;
- rinforzare la motivazione;
- sviluppare la creatività grazie all'offerta di nuove forme di espressione;
- avviare ai fondamenti dell'informatica;
- imparare a imparare.

Obiettivi formativi e descrizione dei singoli moduli con tipologia di tutor

- Il progetto è rivolto agli alunni che necessitano di accrescere le competenze digitali. Si ritiene fondamentale valorizzare l'organizzazione laboratoriale e l'apprendimento cooperativo, per cui gli obiettivi didattico/formativi a cui ci si rivolgerà sono:
- l'arricchimento degli obiettivi specifici di apprendimento
- l'acquisizione di competenze trasversali la valorizzazione dei talenti
- il potenziamento delle capacità di attenzione, di concentrazione e di memoria
- imparare a progettare
- saper risolvere problemi mediante la loro decomposizione in parti più piccole (problem solving)
- saper controllare un automa tramite la trasmissione di sequenze di informazioni
- imparare a riconoscere e correggere l'errore riconoscendone il ruolo positivo;
- apprendere per scoperta;
- imparare a comunicare
- individuare collegamenti e relazioni
- sviluppare abilità sociali e cooperative.
- saper lavorare in gruppo anche apprendendo dai compagni di classe.

Modulo 1. Problematizziamo e raccontiamoci col coding

- Verranno coinvolti nel progetto 25 alunni della scuola primaria con età comprese tra i 6 e i 10 anni (dalla classe 1^a alla classe 5^a) per svolgere attività di problematizzazione della realtà e dell'utilizzo degli algoritmi, delle mappe concettuali, dell'astrazione per la ricerca della soluzione. Si utilizzerà anche la piattaforma www.code.org.
- Le attività verranno svolte utilizzando la peer education, infatti ad alunni più piccoli verranno affiancati alunni più grandi.
- Saranno proposte attività unplugged (senza strumentazione tecnologica) che potranno spaziare dall'utilizzo di piccoli robot (Ape bee-bot, Doc, Mind Designer, Ozobot ecc) a far sì che i bambini stessi si cimentino ad essere robot e programmatore. Verranno utilizzati software di programmazione a blocchi: Scratch e Blockly sul pc.
- Gli alunni saranno supportati per operare in piccoli gruppi in autonomia e tutto questo stimolerà la loro capacità creativa e di immaginazione, li porterà ad elaborare procedimenti creativi per la risoluzione di problemi e sviluppare nuove idee utili per il raggiungimento di scopi prefissati. Tutti i percorsi saranno attuati attraverso le modalità dell'imparare facendo (e giocando).
- Le attività verranno utilizzate come stimolo per portare gli alunni a riflettere e sperimentare possibili soluzioni e l'insegnante, insieme alla figura dell'esperto, assumerà ruolo di facilitatore.
- La fase conclusiva vedrà la realizzazione di Digital Storytelling con valore di documentazione, ma anche di linguaggio mediale. Si prevede di organizzare gli ambienti disponendoli a isole, di allestire gli spazi occupati con le attrezzature tecnologiche a disposizione (LIM, pc portatili, tablet ecc).

- Apprendimento cooperativo
- Problem based learning
- Apprendimento situato
- Compiti di realtà
- Peer education /peer tutoring

Verifica e valutazione

Le attività di verifica e valutazione avverranno attraverso osservazione diretta, schede strutturate di monitoraggio, questionari in entrata e in uscita, azioni di autovalutazione anche attraverso la realizzazione di digital storytelling, discussioni, esplicitazione ad altri del proprio lavoro e del lavoro altrui.

Potranno essere inoltre somministrati questionari online anche rivolti ai genitori per valutare il grado di soddisfazione e la percezione rispetto alle attività presentate.

Risultati attesi

Ci si attende uno sviluppo dell'autonomia e delle abilità logiche e inferenziali. Una grande ricaduta dovrebbe esserci anche dal punto di vista sociale e cooperativo, oltre ad un accrescimento dell'autostima personale e del gruppo. La motivazione dovrebbe essere l'aspetto che ne giova maggiormente dovuto anche al fatto che ognuno verrà messo in condizioni di esprimere al meglio i propri talenti e le proprie abilità.

Ci si attende una ricaduta anche sugli apprendimenti soprattutto a livello logico-matematico, linguistico e comunicativo-espressivo, oltre alla comprensione del testo e delle regole che lo compongono. Ci si attende anche un impatto sulla comunità locale in quanto l'apertura in orario extrascolastico per attività che esulino dai soliti corsi di recupero e di potenziamento dovrebbe avere un riscontro positivo.

Modulo 2. Digital Storytelling: le nostre storie

Verranno coinvolti nel progetto 25 alunni della scuola secondaria di 1° con età comprese tra i gli 11 e i 14 anni, per svolgere attività di problematizzazione della realtà e dell'utilizzo degli algoritmi, dell'utilizzo delle mappe concettuali, dell'astrazione per la ricerca della soluzione, dell'uso consapevole della Rete. Le attività verranno svolte utilizzando la peer education.

Verrà utilizzato il software di programmazione a blocchi: Scratch e le attività previste per pari età nella piattaforma Code.Org..

Gli alunni saranno supportati per operare in piccoli gruppi in autonomia e tutto questo stimolerà la loro capacità creativa e di immaginazione, li porterà ad elaborare procedimenti creativi per la risoluzione di problemi e sviluppare nuove idee utili per il raggiungimento di scopi prefissati. Tutti i percorsi saranno attuati attraverso le modalità dell'imparare facendo.

Le attività verranno utilizzate come stimolo per portare gli alunni a riflettere e sperimentare possibili soluzioni e l'esperto, insieme alla figura del tutor, assumerà ruolo di facilitatore.

La fase conclusiva vedrà anche gli alunni della scuola secondaria di I grado impegnati nella realizzazione di Digital Storytelling con valore di documentazione, ma anche di linguaggio mediale. I video potranno essere utilizzati anche per la divulgazione dell'esperienza, per la pubblicizzazione e per la rendicontazione sociale, oltre che economica.

Si prevede di organizzare gli ambienti disponendoli a isole, di allestire gli spazi occupati con le attrezzature tecnologiche a disposizione (LIM, pc portatili, tablet, videocamere, cellulari, ecc).

Obiettivi educativo-formativi:

- imparare a imparare
- sviluppo della digital literacy
- sviluppo information literacy
- acquisizione di competenze trasversali
- la valorizzazione dei talenti
- lo sviluppo di abilità sociali e cooperative
- educare a un uso critico e creativo dei social media e dei media digitali
- promuovere esperienze di comprensione attraverso prospettive molteplici;
- inserire l'apprendimento in contesti realistici e sociali
- favorire l'autoconsapevolezza in una logica di "costruzione della conoscenza", utilizzando tecniche e metodi della didattica attiva, basata sullo scambio e sulla risoluzione dei problemi

Metodologie

- Apprendimento cooperativo
- Problem based learning
- Apprendimento situato
- Compiti di realtà
- Peer education /peer tutoring

Verifica e valutazione

Le attività di verifica e valutazione con gli alunni avverranno attraverso osservazione diretta, schede strutturate di monitoraggio, questionari in entrata e in uscita, azioni di autovalutazione anche attraverso la realizzazione di digital storytelling, discussioni, esplicitazione ad altri del proprio lavoro e del lavoro altrui.

Potranno essere inoltre somministrati questionari online anche rivolti ai genitori per valutare il grado di soddisfazione e la percezione rispetto alle attività presentate.

Risultati attesi

Ci si attende uno sviluppo dell'autonomia e delle abilità logiche e inferenziali. Una grande ricaduta dovrebbe esserci anche dal punto di vista sociale e cooperativo, oltre ad un accrescimento dell'autostima personale e del gruppo. La motivazione dovrebbe essere l'aspetto che ne giova maggiormente dovuto anche al fatto che ognuno verrà messo in condizioni di esprimere al meglio i propri talenti e le proprie abilità.

Ci si attende una ricaduta anche sugli apprendimenti soprattutto a livello logico-matematico, linguistico e comunicativo-espressivo, oltre alla comprensione del testo e delle regole che lo compongono. Ci si attende anche un impatto sulla comunità locale in quanto l'apertura in orario extrascolastico per attività che esulino dai soliti corsi di recupero e di potenziamento dovrebbe avere un riscontro positivo.

Art. 4 Valutazione delle candidature e graduatoria di merito

Per la valutazione delle candidature il D.S. potrà nominare una commissione di valutazione che opererà successivamente alla presentazione delle candidature e non potrà includere docenti che hanno presentato la candidatura. LA VALUTAZIONE AVVERRÀ SULLA BASE DEI TITOLI PROFESSIONALI E CULTURALI INDICATI NELL'ALLEGATO 3. IL PUNTEGGIO COMPLESSIVO È CALCOLATO SU BASE 100 DI CUI 60 PUNTI PER ESPERIENZE PROFESSIONALI E 40 PUNTI PER TITOLI CULTURALI.

La graduatoria di merito provvisoria e poi definitiva sarà pubblicata sul sito dell'Istituto <http://www.chioggia3.it/> e nell'albo pretorio.

Art. 5 Rinuncia e surroga

In caso di rinuncia alla nomina di esperto o tutor si procederà alla surroga utilizzando la graduatoria di merito definitiva di cui all'art. 4.

Art. 6 Avvio delle attività progettuali

Le attività si svolgeranno presso le sedi dell'Istituto Comprensivo Chioggia 3 in orario extracurricolare, secondo il calendario predisposto dal Dirigente Scolastico o dal Gruppo di Progetto. Le attività stesse si articoleranno in lezioni della durata di 2-3-4 ore con cadenza settimanale o quindicinale (per la scuola primaria sono previsti incontri con cadenza mensile ed una settimana intensiva nel mese di giugno durante l'anno scolastico 2019/2020).

Art. 7 Modalità di presentazione della candidatura:

Gli interessati dovranno inviare istanza entro le ore 12,00 del 22/01/2020 esclusivamente via PEO (Posta Elettronica Ordinaria) all'indirizzo istituzionale veic85000r@istruzione.it includendo:

- Allegato 1: Istanza di candidatura con dichiarazione a svolgere l'incarico secondo il calendario approntato dal DS e/o dal GdP e a partecipare senza ulteriori compensi agli incontri ex ante, in itinere ed ex post
- Allegato 2: Autodichiarazione titoli (uno per ogni modulo e figura professionale indicata nell'istanza di cui sopra);
- Curriculum vitae in formato europeo con i titoli e le esperienze autodichiarate in grassetto.

Non saranno Eventuali domande incomplete, ricevute con modalità alternative o oltre i termini stabiliti non saranno prese in considerazione.

Qualora si voglia richiedere il conferimento di incarico per diversi moduli, dovrà essere presentata distinta richiesta per ciascun modulo.

Art. 8 Incarichi e compensi

Gli incarichi dovranno essere aggiuntivi rispetto al curriculum scolastico. Verranno corrisposti i compensi lordi previsti dal Piano Finanziario di riferimento precisamente: € 70,00 lordi (lordo Stato) l'ora per gli ESPERTI ed € 30,00 lordi (lordo Stato) l'ora per i TUTOR. Detti compensi sono da ritenersi onnicomprensivi di ogni onere sociale e fiscale. La liquidazione del compenso avverrà a rendicontazione avvenuta da parte di ciascun Esperto/Tutor e dopo l'effettiva erogazione alla Scuola dei pertinenti fondi da parte degli organi competenti.

Art. 9 Pubblicizzazione

Al presente bando è data diffusione mediante pubblicazione sul sito web istituzionale www.chioggia3.it/ e all'albo pretorio online dell'istituzione scolastica.

Art. 10 Allegati

Fanno parte integrante del presente avviso:

- Allegato 1: Istanza di candidatura
- Allegato 2: Autodichiarazione titoli
- Allegato 3: Tabella punteggio titoli

Il Dirigente Scolastico
Prof.ssa Sandra Zennaro
Firmato digitalmente

I sottoscritt _____ nat_ a _____ (____) il _____
docente di scuola dell'Infanzia / Primaria / Secondaria di I grado – classe concorso _____ In
servizio presso la Scuola _____

CHIEDE

di concorrere all'attribuzione dei seguenti incarichi, relativi ai moduli del progetto **FSE PON "Linguaggi creativi"**, nell'ordine di preferenza indicato:

N.	Titolo del modulo	Figura professionale	Ordine di preferenza
1.	Problematizziamo e raccontiamoci col coding	<input type="checkbox"/> Esperto	
		<input type="checkbox"/> Tutor	
2	Digital Storytelling: le nostre storie	<input type="checkbox"/> Esperto:	
		<input type="checkbox"/> Tutor	

A tal fine dichiara la propria disponibilità a svolgere l'incarico secondo il calendario approntato dal DS/GdP e a partecipare senza ulteriori compensi alle riunioni e attività funzionali alla realizzazione dello stesso.

Allega:

- curriculum vitae in formato europeo
- n. _____ dichiarazioni di autovalutazione titoli (allegato 2)
- Altro (specificare):

I sottoscritt_ dichiara di aver preso visione dell'avviso in oggetto e autorizza al trattamento dei dati personali così come previsto dal D.Lgvo 196/2003 per fini funzionali all'incarico.

In fede

Data _____

Firma.....



ISTITUTO COMPRENSIVO CHIOGGIA 3
SCUOLA INFANZIA - SCUOLA PRIMARIA – SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO
 Cod. Min. VEIC85000R Cod. Fiscale 91020300272 Distretto Scolastico n.° 56
 Presidenza e Segreteria Via P.Togliatti, 831 C.a.p. 30015 CHIOGGIA – VE
 Tel. 041400096 e-mail veic85000r@istruzione.it P.E.C. veic85000r@pec.istruzione.it
<https://www.chioggia3.edu.it/>



ALLEGATO 3: TABELLA PUNTEGGIO TITOLI - Istanza di candidatura per la selezione di cui all'avviso prot. ___ del ___ Per l'individuazione di docenti esperti / tutor per le attività dei laboratori previsti dal FSE PON "Linguaggi creativi"

CODICE IDENTIFICATIVO 10.2.2A-FDRPOC-VE-2018-44 CUP B97I19000130007

TITOLI CULTURALI	PUNTI	Max. 40
Diploma scuola superiore (solo scuola primaria)		Max. 10*
Laurea quadriennale o magistrale inerente – fino a un massimo di 1		
Laurea triennale o seconda laurea inerente – fino a un massimo di 1		Max 5**
Master o corsi di specializzazione universitari annuali inerenti, fino a un massimo di 3	2	6
Partecipazione all'UF d'Istituto "Progettazione e gestione PON Scuola" fino a un massimo di 2	2,5	5
Partecipazione ad attività formative inerenti (incluse TIC, disagio e inclusione) svolte a livello nazionale o regionale, fino a un massimo di 5	2	10
Partecipazione ad attività formative inerenti (incluse TIC, disagio e inclusione) svolte a livello provinciale, di ambito o d'istituto, fino a un massimo di 4	1	4
TITOLI PROFESSIONALI		Max. 60
Avere svolto incarico simile in progetti PON FSE, per ogni progetto fino a un massimo di 5	6	30
Avere offerto attività di ampliamento al PTOF pertinenti alla tipologia di modulo prescelta, per ogni progetto fino a un massimo di 5	1,5	7,5
Docente dell'ambito disciplinare di pertinenza o affine - fino a un massimo di 1	4,5	4,5
Avere svolto o svolgere l'incarico di FSE in qualunque area o di referente per aree inerenti, per ogni anno, fino a un massimo di 5	3	15
Essere iscritti a ordini professionali o aver conseguito qualifiche riconosciute a livello nazionale in aree inerenti - no a un massimo di 1	3	3

* Laurea quadriennale o magistrale inerente: 110 e lode = 10 punti; 108-110 = 8 punti; 100-107 = 6 punti; <80 = 4 punti

** Laurea triennale o 2^a laurea inerente: 110 e lode = 5 punti; 108-110 = 4 punti; 100-107 = 3 punti; <80 = 2 punti

IL DIRIGENTE SCOLASTICO
Prof.ssa Sandra Zennaro