



**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. 041/400096 Fax 041/5500650 e-mail veic85000r@istruzione.it  
P.E.C. veic85000r@pec.istruzione.it



Prot. 5875 / B 37

Chioggia, 7/12/2017

A tutto il personale docente e ata  
Agli Atti  
Al Sito Web  
All'Albo

**Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale “ per la scuola, competenze e ambienti per l’apprendimento” 2014-2020. Avviso pubblico prot. n. 10862 del 16/09/2016 “Progetti di inclusione sociale e lotta al disagio nonché per garantire l’apertura delle scuole oltre l’orario scolastico soprattutto nelle area a rischio ed in quelle periferiche”. Asse I Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE). Obiettivo specifico 10.1 – Riduzione del fallimento formativo precoce e della dispersione scolastica e formativa. Azione 10.1.1 – Interventi di sostegno agli studenti caratterizzati da particolari fragili**  
**Progetto: 10.1.A1-FESPON-VE-2017-3 “ LA SCUOLA DIVENTA LABORATORIO DUE FACCE PER LA STESSA MEDAGLIA” CUP B99G1600195007**

## **AVVISO PUBBLICO RECLUTAMENTO FACILITATORE E REFERENTE ALLA VALUTAZIONE INTERNI ALL'ISTITUTO**

### **IL DIRIGENTE SCOLASTICO**

- VISTO** il Decreto Legislativo 30 marzo 2001, n. 165 recante “Norme generali sull’ordinamento del lavoro alle dipendenze della Amministrazione Pubbliche” e ss.mm.ii;
- VISTO** il D.l. 44 del 01.02.2001 “Regolamento concernente le istruzioni generalisulle gestione amministrativo-contabile delle istituzioni scolastiche”
- VISTO** il DPR 275/99, concernente norme in materia di autonomia delle istituzioni scolastiche;
- VISTI** i seguenti Regolamenti (UE) n. 1303/2013 recante disposizioni comuni sui Fondi struttura e di investimento europei, il Regolamento (UE) n. 1301/2013 relativo al Fondo Europeo di Sviluppo Regionale (FESR) e il Regolamento (UE) n. 1304/2013 relativo al Fondo Sociale Europeo;
- VISTO** il Programma Operativo Nazionale “Per la scuola, competenze e

ambientali per l'apprendimento" 2014- 2020 - Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE). Obiettivo specifico 10.1. – Riduzione del fallimento formativo precoce e della dispersione scolastica e formativa. Azione 10.1.1 – Interventi di sostegno agli studenti caratterizzati da particolari fragilità, tra cui anche persone con disabilità (azioni di *tutoring* e *mentoring*, attività di sostegno didattico e di *counselling*, attività integrative, incluse quelle sportive, in orario extrascolastico, azioni rivolte alle famiglie di appartenenza, ecc) – Avviso AODGEFID prot. n. 10862 del 16/09/2016 **"Progetti di inclusione sociale e lotta al disagio nonché per garantire l'apertura delle scuole oltre l'orario scolastico soprattutto nelle aree a rischio e in quelle periferiche"**;

**VISTA** la nota MIUR prot. n. 27530 del 12 luglio 2017 con la quale sono state comunicate le graduatorie definitive dei progetti relativi all'Avviso AODGEFID prot. n. 10862 del 16/09/2016

**VISTA** la nota del M.I.U.R. prot. n. AODGEFID / 31715 del 24 luglio 2017 Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020. Avviso pubblico 10862 del 16/09/2016 "Progetti di inclusione sociale e lotta al disagio nonché per garantire l'apertura delle scuole oltre l'orario scolastico soprattutto nelle aree a rischio e in quelle periferiche". Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE). Obiettivo specifico 10.1. – Riduzione del fallimento formativo precoce e della dispersione scolastica e formativa. Azione 10.1.1 – Interventi di sostegno agli studenti caratterizzati da particolari fragilità, con la quale viene autorizzato il progetto di questo istituto: **10.1.1A-FSEPON- VE- 2017-3 -Titolo "la Scuola diventa laboratorio...due facce della stessa medaglia"**

**VISTE** le delibere n. 5021/B37 del 27/10/2016 del Collegio docenti e n. 5020/b37 del 27/10/2016 del Consiglio d'Istituto, con le quali è stata approvata la presentazione della candidatura da parte della scuola relativa al progetto PON FSE 2014-2020, di cui all'Avviso prot. AODGEFID prot. n. 10862 del 16/09/2016 **"Progetti di inclusione sociale e lotta al disagio nonché per garantire l'apertura delle scuole oltre l'orario scolastico soprattutto nelle aree a rischio e in quelle periferiche"**;

**VISTO** il Decreto n. 4401 del 26/9/2017 di iscrizione a Bilancio del progetto

**VISTO** il Decreto n. 4410 del 26/09/2017 di disseminazione Progetto,

**VISTA** la nota del MIUR prot. 34815 del 2/8/2017 relativa a "Fondi Strutturali Europei - Programma Operativo Nazionale "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014- 2020 - Attività di formazione - Iter di reclutamento del personale "esperto" e relativi aspetti di natura fiscale, previdenziale e assistenziale. Chiarimenti."

**CONSIDERATO** che si rende necessario avviare la procedura per la selezione di personale interno all'Istituto a cui affidare l'incarico di Facilitatore e l'incarico di Referente per la Valutazione;

**EMANA**

il seguente bando interno, riservato esclusivamente al personale dell'amministrazione scrivente destinataria dei fondi, per il reclutamento di n. 2 docenti a cui affidare n.1 incarico di Facilitatore e di n.1 incarico di Referente per la valutazione per l'attuazione del progetto indicato in oggetto.

## ART 1 - OGGETTO DELL'INCARICO

Al docente **Facilitatore** ed al docente **Referente per la Valutazione** sono richieste le seguenti prestazioni sulla base del C.V. presentato:

- Esperienza progettuale;
- Comprovate conoscenze, competenze e abilità specifiche richieste dal ruolo per cui si avanza candidatura;
- Compilazione della documentazione richiesta, ai fini della registrazione e documentazione delle attività previste per tutta la durata del progetto;
- Adeguate competenze informatiche e conoscenza della piattaforma predisposta da INDIRE per la Gestione Unitaria del Programma 2014-2020 per operare ed eseguire correttamente gli adempimenti richiesti.

## ART 2 - Compiti di pertinenza del FACILITATORE

- Cooperazione con DS, DSGA e Referente per la Valutazione al fine di garantire la fattibilità di tutte le attività e il rispetto della temporizzazione prefissata, degli spazi, delle strutture, degli strumenti (compilazione dei bandi e delle graduatorie; cura e verifica della correttezza dei dati inseriti da tutor ed esperti nel sistema GPU; monitoraggio del piano; coordinamento dell'attività di documentazione relativa a ciascun percorso);
- Partecipazione alle riunioni necessarie al buon andamento dei percorsi e verbalizzazione degli incontri;
- Promozione della comunicazione sul territorio e tra le figure che operano sul progetto. Cura delle attività di pubblicità del progetto, anche per eventuali manifestazioni ed eventi.

## ART 3 - Criteri di comparazione dei curricula e modalità di selezione del FACILITATORE

La selezione è effettuata subito dopo la presentazione delle candidature mediante comparazione dei curricula pervenuti, che avverrà con l'attribuzione di un punteggio in base alla tabella sottostante:

	<i>Titoli ed Esperienze lavorative</i>	<i>Valutazione</i>
1	Esperienze di Facilitatore in Progetti nell'ambito dei PON 2007-2013 e 2014 -2020	Punti 1 per ogni esperienza sino ad un massimo di 5 esperienze
2	Esperienze di Tutor in Progetti PON (esclusi i progetti valutati nel punto 3)	Punti 0.50 per ogni esperienza sino ad un massimo di 10 esperienze
3	Esperienze di Docenza specifica in Progetti PON	Punti 0.50 per ogni esperienza sino ad un massimo di 10 esperienze
4	Partecipazione ad attività di formazione attinenti le tematiche del P.N.S.D.	Punti 1 per ogni esperienza sino ad un massimo di 5 esperienze
5	Partecipazione ad attività di sperimentazione didattica attinenti le tematiche del P.N.S.D.	Punti 1 per ogni esperienza sino ad un massimo di 5 esperienze
6	Dichiarazione di possesso competenze informatiche per la gestione di dati sulla piattaforma INDIRE - GPU 2014/2020	IN POSSESSO          NON IN POSSESSO

## ART 4 - Compiti di pertinenza della figura del REFERENTE PER LA VALUTAZIONE

- Cooperazione con DS, DSGA e Facilitatore al fine di garantire la fattibilità di tutte le attività e il rispetto della temporizzazione prefissata, degli spazi, delle strutture, degli strumenti.
- Predisposizione di strumenti per il monitoraggio e registrazione dei risultati dell'intervento e dell'azione formativa sui destinatari. Programmazione di momenti di valutazione con Tutor ed Esperti di ciascun percorso di formazione, raccolta e relazione sugli esiti conseguiti.
- Stesura di un rapporto per valutare il livello di raggiungimento degli obiettivi prefissati e l'intero percorso, anche in termini di performance dell'istituzione scolastica.

## ART 5 - CRITERI DI COMPARAZIONE DEI CURRICOLA E MODALITA' DI SELEZIONE del REFERENTE PER LA VALUTAZIONE

La selezione è effettuata subito dopo la presentazione delle candidature mediante comparazione dei curricula pervenuti, che avverrà con l'attribuzione di un punteggio in base alla tabella sottostante:

	<i><b>Titoli ed Esperienze lavorative</b></i>	<i><b>Valutazione</b></i>
1	Esperienze di Valutatore in Progetti nell'ambito dei PON (altri dal punto 3)	Punti 1 per ogni esperienza sino ad un massimo di 5 esperienze
2	Componenti di GAV (gruppo di autovalutazione e d'Istituto)	Punti 1 per ogni esperienza sino ad un massimo di 2 esperienze
3	Esperienze di Valutatore in progetti europei o su indagini nazionali	Punti 0,50 per ogni esperienza per un massimo di 6 esperienze
4	Esperienze di Tutor in Progetti nell'ambito dei PON (esclusi i progetti valutati nel punto 5)	Punti 0,50 per ogni esperienza sino ad un massimo di 10 esperienze
5	Esperienze di Docenza specifica in Progetti nell'ambito dei PON	Punti 0,50 per ogni esperienza sino ad un massimo di 10 esperienze
6	Partecipazione ad attività di formazione attinenti le tematiche del P.N.S.D.	Punti 1 per ogni esperienza sino ad un massimo di 5 esperienze
7	Partecipazione ad attività di sperimentazione didattica attinenti le tematiche del P.N.S.D.	Punti 1 per ogni esperienza sino ad un massimo di 5 esperienze
8	Dichiarazione per il possesso di competenze informatiche per la gestione di dati sulla piattaforma INDIRE - GUP 2014/2020	IN POSSESSO                  NON IN POSSESSO

A parità di punteggio, si procederà all'attribuzione dell'incarico al più giovane d'età.

A conclusione della comparazione, sarà pubblicata la graduatoria provvisoria. Decorso 15 giorni dalla data di pubblicazione, durante i quali sono ammessi eventuali reclami, il provvedimento diventerà definitivo e si procederà al conferimento dell'incarico.

## ART 6 - COMPENSO ORARIO PREVISTO E DURATA DELL'INCARICO

Per la prestazione effettuata sarà corrisposto un compenso orario lordo dipendente di € 17,50. Su tale importo andranno calcolate le ritenute di legge dello Stato (tabella 5 del CCNL di categoria per attività aggiuntive – C.C.N.L. scuola)

Il Facilitatore/Referente per la valutazione sono tenuti a compilare e sottoscrivere il registro firme, dal quale si evinca il monte ore prestato, da presentare al DS al termine della propria attività.

L'impegno richiesto prevede un massimo di 50 ore suscettibili di diminuzione in caso di chiusura dei moduli formativi e/o riduzione del numero degli alunni frequentanti. La liquidazione del compenso previsto avverrà a conclusione delle attività e a seguito dell'effettiva acquisizione dei fondi assegnati. L'incarico avrà durata sino agli adempimenti finali richiesti (da concludere entro giugno 2018).

Moduli previsti e spesa ammissibile:

<b>Modulo</b>	<b>Titolo modulo</b>	<b>Destinatari</b>	<b>Profilo esperto</b>	<b>ore</b>	<b>Profilo tutor</b>
Educazione motoria; sport, gioco didattico	Un labirinto di idee motorie	Alunni dell'ultimo anno della secondaria di 1° e studenti del primo anno della secondaria di 2°	Docente laureato in materie affini con il profilo richiesto; comprovate competenze nell'insegnamento di educazione fisica avente esperienze dirette o partecipazioni alla stesura di PON	30	Docente scuola secondaria di 1° inserito nei consigli di classe delle cl. 3 <sup>a</sup>

Educazione motoria; sport, gioco didattico	Gioco sport. Classi in movimento	Alunni dell'ultimo anno della scuola primaria e del primo anno della secondaria di 1°	Docente laureato in materie affini con il profilo richiesto; comprovate competenze nell'insegnamento di educazione fisica avente esperienze dirette o partecipazioni alla stesura di PON	30	Docente scuola primaria e/o secondaria di 1°
Musica strumentale	Canto corale Musica in crescendo	Alunni dell'ultimo anno della scuola primaria e alunni della secondaria di 1°	Docente laureato o/diplomato conservatorio avente esperienze dirette o partecipazioni alla stesura di PON	30	Docente delle educazioni
Innovazione didattica e digitale	Officina narrativa. Avvio al linguaggio di programmazione	Alunni dell'ultimo anno della scuola primaria e del primo anno della secondaria di 1°	Docente con comprovate esperienze in ambito digitale e di educazione ai media avente esperienze dirette o partecipazioni alla stesura di PON	30	Docenti con certificate competenze in ambito delle TIC
Potenziamento delle competenze di base La scuola delle idee: naturalista per caso.	La scuola delle idee: naturalista per caso. Uno zoom sul mondo.	Alunni dell'ultimo anno della scuola primaria e del primo anno della secondaria di 1°	Docente laureato, abilitato all'insegnamento della scientifico-matematico, esperto in didattica per competenze avente esperienze dirette o partecipazioni alla stesura di PON	30	Docente scuola primaria e/o secondaria di 1°
Potenziamento delle competenze di base	Parole... in gioco	Alunni classe prima e seconda scuola secondaria di 1°	Docente laureato, abilitato all'insegnamento dell'italiano con certificate competenze digitali avente esperienze dirette o partecipazioni alla stesura di PON	30	Docente di lettere nella scuola secondaria di 1°
Innovazione didattica e digitale	Fab-Lab una nuova modalità di fabbricazione digitale	Alunni dell'ultimo anno della scuola primaria e del primo anno della secondaria di 1°	Docente che abbia comprovate esperienze di Fab-Lab		Docenti con certificate competenze in ambito delle TIC
Educazione alla legalità	Azione Legalità e corresponsabilità. Come diventare cittadini partecipi e consapevoli	Alunni dell'ultimo anno della scuola secondaria di 1°	Docente che abbia comprovate esperienze in ambito di Costituzione e Cittadinanza e di educazione alla legalità		Docente della scuola secondaria di 1°

## Descrizione Progetto e Modulo

### Obiettivi generali del Progetto e breve descrizione

Le attività progettate si pongono innanzitutto I seguenti obiettivi generali

1. Riduzione dell'abbandono e dell'insuccesso scolastico;
2. Restituire il giusto protagonismo ai minori e sviluppare competenze autodirezionali e d'orientamento;
3. Creare le basi per imparare ad imparare e per sviluppare abilità organizzativo-decisionali;

4. Sviluppare la conoscenza del sé nelle dimensioni cognitiva, emotivo-affettiva, socio-relazionale, auto-regolativa, etica e critica;
5. Promuovere il senso del rispetto del Sé e dell'Altro, privilegiando il rapportodialogico;
6. Sviluppare competenze sociali e civiche, di conoscenza e salvaguardia dell'ambiente in cui si vive;
7. Promuovere strategie integrate per l'intervento nella co-progettazione educativa e formativa tra il sistema scuola, i servizi e il territorio.

### **Obiettivi formativi e descrizione dei singoli moduli con tipologia di esperto e tutor**

Il presente progetto utile ad intervenire per cercare di risolvere situazioni di disagio scolastico, derivante da diversi fattori, scaturisce dalla convinzione che più che a livello di contenuti sia importante agire sul piano metodologico-didattico. Si ritiene fondamentale valorizzare l'organizzazione laboratoriale e l'apprendimento cooperativo, per cui gli obiettivi curricolari a cui ci si rivolgerà sono:

- Acquisire abilità di lettura, comprensione, rielaborazione e produzione di "esperienze" della vita quotidiana;
- Sviluppare competenze di cittadinanza attiva;
- Sviluppare competenze comunicativo-espressive attraverso varilinguaggi;
- Sviluppare competenze di *problem solving* per gestire il cambiamento;
- Sviluppare la *Digital Literacy*;

#### **a. Un labirinto di idee motorie**

Il modulo si pone come possibile rimedio alla riduzione della dispersione scolastica. Si effettueranno giochi di squadra e cooperativi per aiutare ragazzi con problemi comportamentali e di autostima. Lo scopo del progetto è quello di consentire, di acquisire/migliorare/allenare le capacità motorie che ogni ragazzo possiede tenendo conto delle diverse capacità ed includendole in un unico contesto motorio-sportivo capace di valorizzare le abilità di ciascuno permettendo ad ogni partecipante di praticare insieme l'attività motoria rispettando i punti di forza e di debolezza di tutti.

L'iniziativa nei riguardi degli alunni sarà quella di favorire la loro piena integrazione, proponendo esercizi e giochi non strettamente legati all'effettivo livello di competenza posseduto, ma lo scopo sarà quello di farli sentire partecipi in un clima di serenità, benessere, accettazione e collaborazione.

Si cercherà di promuovere la partecipazione degli alunni verso le attività motorie e giochi cooperativi avendo la convinzione che impegnarsi in uno sport può dare un contributo importante alla formazione della persona e del cittadino.

#### **a. Gioco sport. Classi in movimento**

L'idea di fondo, che sottende a questa progettazione, è da individuarsi nello scopo principale dell'educazione sportiva scolastica, che è quello di arricchire il patrimonio motorio e culturale degli alunni/e, offrendo percorsi che consentano ad ognuno di orientarsi e scegliere 'autonomamente e criticamente l'attività sportiva più consona ai propri bisogni ed interessi, al fine di mantenere sempre più viva la motivazione allo sport gettando, inoltre, le basi per l'assunzione di corretti stili di vita. L'esperto adotterà la filosofia dell'ok-ness, come atteggiamento di base: ognuno è ok per ciò che è, nessuno escluso, le differenze individuali e gli "errori" diventano, occasioni di apprendimento-arricchimento.

Durante gli incontri si presterà particolare attenzione a eventuali comportamenti problematici all'interno del gruppo e alle difficoltà relazionali specifiche di ciascun ragazzo: atteggiamenti di isolamento verso alcuni compagni, episodi di bullismo, atti di prevaricazione dei leader, situazioni di disagio familiare. Per far cessare questi atteggiamenti negativi si è pensato di educare ed insegnare attraverso lo sport, l'unione del gruppo e l'autodisciplina

#### **b. Canto corale Musica in crescendo**

Il progetto, ha il fine di contribuire a far intendere la pratica musicale come strumento d'integrazione delle diverse componenti della personalità. Grazie a questa idea progettuale sarà assicurata agli alunni un'offerta formativa, relativa alla pratica musicale qualificata, garantita dall'utilizzazione del docente presente all'interno dell'Istituto. Il progetto svilupperà azioni di coordinamento e interdisciplinarietà, teso a sviluppare la componente acustica, ritmica, melodica, e non ultima la sfera espressiva, emozionale e corporea degli alunni coinvolti. Il progetto, è teso alla diffusione della pratica strumentale sotto forma di musica d'insieme.

### **c. Officina narrativa. Avvio al linguaggio di programmazione**

La comunicazione sta alla base del curricolo in verticale di questo IC, tale 'sfondo integratore' porta a considerare questa macroarea come progetto strutturale.

Il punto di forza per lo sviluppo della competenza digitale parte dalla funzione autoriale, oltre a quella di consumatore (*prosumer*) degli artefatti digitali e dei social quali Wikipedia, Youtube, Blog, siti web. Le competenze digitali trovano quindi ancoraggio nella media education. Il modello proposto basato sul *digital storytelling* è in accordo con le "Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo" e gli assi portanti della politica nazionale su qualità e inclusività in quanto il tipo di lavoro (narrativo e in piccolo gruppo) e la realizzazione di artefatti simbolici condivisibili permette di trasferire.

### **d. La scuola delle idee: naturalista per caso. Uno zoom sul mondo.**

Il progetto mira a: introdurre i ragazzi all'importanza del metodo scientifico; valorizzare la creatività, l'integrazione culturale, la capacità di cooperare e di cogliere le infinite possibilità offerte dal mondo che cambia, creando un contesto didattico-operativo finalizzato alla ricerca.

Le attività educative e didattiche impiegano metodi innovativi ma scientificamente rigorosi, privilegiando l'approccio informale, che promuove la curiosità e la voglia di imparare. Si desidera potenziare le competenze di base relative alle discipline scientifiche; promuovere spirito di osservazione; sensibilizzare gli alunni nei confronti dell'ambiente in cui vivono; stimolare lo sviluppo di una coscienza ambientale; favorire il lavoro di gruppo; favorire il senso di autonomia e di responsabilità.

### **b. Parole... in gioco**

L'idea di attuare il progetto "Parole in gioco" nasce dalla constatazione che lo scrivere o il comporre un testo, rappresenti per alcuni bambini una seria difficoltà.

Il laboratorio di scrittura creativa non è una lezione, ma ci si mette in gioco utilizzando le nuove tecnologie. Ci sono alcune regole che vanno rispettate: inizialmente ci si mette in cerchio e si leggono brani scelti a turno, si commenta, si parla uno alla volta, tutti scrivono e tutti leggono, si scrive su fogli bianchi, si creano documenti word e/o power point. Il modello metodologico di riferimento è la "comunità di ricerca", gruppo di insegnamento- apprendimento, in cui è possibile costruire un percorso di ricerca comune attraverso il confronto dialogico e l'articolazione di procedure euristico-riflessive.

Le nuove tecnologie saranno utilizzate come strumenti che permetteranno di imparare facendo, in modo non competitivo e senza separare l'esperienza dall'apprendimento.

Le attività saranno organizzate dividendo gli allievi in gruppi omogenei da due alunni ciascuno, ciò permetterà di personalizzare il percorso formativo, di rispettare i ritmi, gli stili di apprendimento, le attitudini, le caratteristiche cognitive di ciascun gruppo, garantendo il diritto alla diversità.

### **c. Fab-Lab una nuova modalità di fabbricazione digitale**

Il Fab-Lab costituisce un'iniziativa che si vuol proporre per cercare di dare operatività pratica, oltre che progettuale, all'apprendimento. Con tale laboratorio si intende progettare e realizzare semplici manufatti che gli alunni possono replicare anche a casa. Le metodologie che si intende adottare sono quelle di:

- *cooperative learning*,
- metodologie inclusive,
- *peer to peer*,
- *learning in doing*,
- *learning by doing*

### **d. Azione Legalità e Corresponsabilità. Come diventare cittadini partecipi e consapevoli**

Il progetto infatti intende far fare esperienza di ciò che è giusto e di ciò che è legale attraverso gesti, stimolando i destinatari a un giudizio e a una verifica concreta in territori diversi. Più che permettere un trasferimento di idee sulla legalità astrattamente intesa, esso promuove una collaborazione tra il non profit e le scuole di diverso ordine e grado, dando continuità a precedenti collaborazioni e creando contesti di lavoro d'eccezione in cui sia possibile più in generale per giovani e studenti verificare cosa sia la legalità e cosa sia la giustizia nel loro contesto quotidiano.

Elemento premiante di questa azione progettuale è che fa di ogni momento uno strumento di

realizzazione delle finalità educative valorizzando il coinvolgimento da protagonisti di minori e giovani, e sviluppando un approccio educativo comune.

Inoltre i momenti di lavoro sono pensati per aprire i contesti al territorio, per promuovere l'accoglienza di nuovi soggetti associativi, oltre che a giovani, operatori del settore scuola, che vedono con simpatia questo tentativo di capovolgimento delle logiche di sottosviluppo urbano.

#### **ART 7 - MODALITA' DI PRESENTAZIONE DELLE CANDIDATURE**

Le istanze, redatte secondo l'allegato modello e corredate dal Curriculum Vitae in formato europeo e da griglia di autovalutazione del punteggio, dovranno essere indirizzate al Dirigente Scolastico dell'Istituto e **pervenire** all'ufficio di segreteria entro le ore **12,00 del 22 dicembre 2017**, tramite consegna a mano o Posta Elettronica( [veic85000r@istruzione.it](mailto:veic85000r@istruzione.it)). Non si terrà conto delle istanze pervenute fuori termine, incomplete o prive del Curriculum Vitae. L'Istituzione scolastica riserva, in caso di affidamento di incarico, di richiedere la documentazione comprovante i titoli dichiarati. La non veridicità delle dichiarazioni rese è motivo di rescissione del contratto. L'aspirante dovrà assicurare la propria disponibilità per l'intera durata del progetto, che si concluderà per le attività didattiche il 31/08/2018 e per la parte amministrativa il 31/12/2018.

#### **ART 8 - AUTORIZZAZIONE AL TRATTAMENTO DEI DATI PERSONALI E DISPOSIZIONI FINALI**

Ai sensi del D.Lgs 196 del 30/06/2003, l'Istituto si impegna al trattamento dei dati personali dichiarati solo per fini istituzionali e necessari per la gestione giuridica del presente bando. Responsabile del procedimento è il Dirigente Scolastico; responsabile del trattamento dati il D.S.G.A. Per quanto non espressamente indicato valgono le disposizioni ministeriali indicate nelle linee guida di attuazione degli interventi finanziati con i Fondi Strutturali.

Sono allegati al presente bando domanda di partecipazione e tabella di autovalutazione.

Il presente bando interno viene diffuso tramite circolare interna e pubblicato all'albo on-line del sito web dell'Istituzione Scolastica.

#### **Art. 10      Allegati**

Fanno parte integrante del presente avviso:

- < **Allegato 1: domanda di partecipazione**
- < **Allegato 2: Autovalutazione punteggio**

IL DIRIGENTE SCOLASTICO  
(prof.ssa Sandra Zennaro)

DOCUMENTO FIRMATO DIGITALMENTE



## ALL. 1\_ Domanda di partecipazione

Al Dirigente Scolastico dell'I.C. CHIOGGIA 3

OGGETTO: PON FSE 2014 – 2020, codice 10.1.1A-FSE PON-VE-2017-3. Domanda di candidatura per la figura di

- **FACILITATORE**
- REFERENTE della valutazione
- 

Il sottoscritt \_\_\_\_\_ Nat a \_\_\_\_\_ il  
\_\_\_\_\_ e residente a \_\_\_\_\_ in Via \_\_\_\_\_  
servizio presso la sede \_\_\_\_\_, qualifica \_\_\_\_\_

### CHIEDE

Di partecipare alla selezione per la figura di Piano di cui sopra relativa al PON FSE codice 10.1.1A-FSE PON-VE-2017-3 . A tal proposito dichiara:

- Di essere disponibile a svolgere l'incarico senza riserve, nel rispetto delle linee guida e secondo quanto previsto nel bando di selezione;
- Di assicurare la propria disponibilità per l'intera durata del progetto, come indicato nel bando;
- Di possedere adeguate competenze informatiche per gli adempimenti previsti sulla piattaforma GPU

### AUTORIZZA

- Il trattamento dei dati personali secondo le modalità previste dal D. lgs. 196/03

### ALLEGA

- Curriculum vitae in formato europeo
- Griglia di autovalutazione del punteggio

Il sottoscritto dichiara, sotto la propria responsabilità, di avere preso visione del bando e di essere a conoscenza che le dichiarazioni dei requisiti, qualità e titoli riportate nella domanda e nel curriculum vitae sono soggette alle disposizioni del Testo Unico in materia di documentazione amministrativa emanate con DPR 28.12.2000 n. 445.

\_\_\_\_\_ li \_\_\_\_\_

FIRMA

## GRIGLIA di VALUTAZIONE – FACILITATORE PON FSE 2014 – 2020, codice 10.1.1A-FSE PON- VE-2017-3

	<i>Titoli ed Esperienze lavorative</i>	<i>Valutazione</i>	<i>Autovalutazione</i>
1	Esperienze di Facilitatore in Progetti nell'ambito dei PON 2007-2013 e 2014 - 2020	Punti 1 per ogni esperienza sino ad un massimo di 5 esperienze	
2	Esperienze di Tutor in Progetti PON (esclusi i progetti valutati nel punto 3)	Punti 0.50 per ogni esperienza sino ad un massimo di 10 esperienze	
3	Esperienze di Docenza specifica in Progetti PON	Punti 0,50 per ogni esperienza sino ad un massimo di 10 esperienze	
4	Partecipazione ad attività di formazione attinenti le tematiche del P.N.S.D.	Punti 1 per ogni esperienza sino ad un massimo di 5 esperienze	
5	Partecipazione ad attività di sperimentazione didattica attinenti le tematiche del P.N.S.D.	Punti 1 per ogni esperienza sino ad un massimo di 5 esperienze	
6	Dichiarazione di possesso competenze informatiche per la gestione di dati sulla piattaforma INDIRE - GPU 2014/2020	IN POSSESSO    NON IN POSSESSO	

## GRIGLIA VALUTAZIONE - Referente per la Valutazione, PON FSE 2014 – 2020, codice 10.1.1A- FSE PON-VE-2017-3

	<i>Titoli ed Esperienze lavorative</i>	<i>Valutazione</i>	<i>Autovalutazione</i>
1	Esperienze di Valutatore in Progetti nell'ambito dei PON (altri dal punto 3)	Punti 1 per ogni esperienza sino ad un massimo di 5 esperienze	
2	Componente di GAV (gruppo di autovalutazione) d'Istituto	Punti 1 per ogni esperienza sino ad un massimo di 2 esperienze	
3	Esperienze di Valutatore in progetti europei o su indagini nazionali	Punti 0,50 per ogni esperienza per un massimo di 6 esperienze	
4	Esperienze di Tutor in Progetti nell'ambito dei PON (esclusi i progetti valutati nel punto 5)	Punti 0.50 per ogni esperienza sino ad un massimo di 10 esperienze	
5	Esperienze di Docenza specifica in Progetti nell'ambito dei PON	Punti 0,50 per ogni esperienza sino ad un massimo di 10 esperienze	
6	Partecipazione ad attività di formazione attinenti le tematiche del P.N.S.D.	Punti 1 per ogni esperienza sino ad un massimo di 5 esperienze	
7	Partecipazione ad attività di sperimentazione didattica attinenti le tematiche del P.N.S.D.	Punti 1 per ogni esperienza sino ad un massimo di 5 esperienze	
8	Dichiarazione di possesso competenze informatiche per la gestione di dati sulla piattaforma INDIRE - GPU 2014/2020	IN POSSESSO    NON IN POSSESSO	

DATA \_\_\_\_\_

FIRMA \_\_\_\_\_