



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE VEGLIE POLO 1
“ Peppino Impastato”

Scuola dell'Infanzia – Primaria – Secondaria di I Grado
Via Casa Savoia, - 73010 VEGLIE(LE) Tel. 0832/969141 Fax 0832/969141
e-mail: leic8af004@istruzione.it e-mail certificata: leic8af004@pec.istruzione.it
C.F. 80010910752 sito web: www.vegliepolo1.gov.it

PON “Per la scuola, competenze e ambienti per l’apprendimento” 2014 2020.”



- Ai docenti dell’Istituto
 - Albo online
 - Sito web d’Istituto
 - Atti del progetto

Oggetto: Bando di selezione VALUTATORE nel PON 2669 del 03/03/2017 - FSE - Pensiero computazionale e cittadinanza digitale

Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale “Per la scuola, competenze e ambienti per l’apprendimento” 2014-2020. **Avviso 2669 del 03/03/2017** - FSE -Pensiero computazionale e cittadinanza digitale. Asse I – Istruzione -Fondo Sociale Europeo (FSE) Obiettivo specifico 10.2.2 – “Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base”.

CUP: C27118000680007

Cod. identificativo Progetto: 10.2.2 A – FSEPON-PU-2018 - 514

Titolo progetto: Cives in DigitLab

Il Dirigente Scolastico

VISTO il PON Programma Operativo Nazionale “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 2669 del 03/03/2017 - FSE -Pensiero computazionale e cittadinanza digitale;

VISTO il DPR 275/99, concernente norme in materia di autonomia delle istituzioni scolastiche;

VISTA la Delibera del Collegio dei Docenti n.1 del 21/04/2017 di adesione del progetto FSE -Pensiero computazionale e cittadinanza digitale dal titolo “Cives in DigitLab”;

VISTA la Delibera del Consiglio d'Istituto n.1 del 21/04/2017 di adesione del progetto FSE -Pensiero computazionale e cittadinanza digitale dal titolo "Cives in DigitLab";

VISTA la nota autorizzativa del MIUR prot. n. AOODGEFID/28250 del 30 ottobre 2018 che rappresenta la formale autorizzazione dei progetti e impegno di spesa della singola Istituzione Scolastica del Progetto, **cod. 10.2.2 A – FSEPON-PU-2018 – 514** per l'importo di **€ 22.728,00**;

VISTO Il Decreto di assunzione al Bilancio e.f. 2018, Prot.n.4435 del 09/11/2018 e la relativa la presa d'atto di variazione al Programma Annuale per l'E.F. 2018, del Consiglio di Istituto nella seduta del 17/12/2018 punto 2 dell'o.d.g;

VISTO il Programma Annuale per l'E.F. 2018;

VISTA la Delibera del Collegio dei Docenti n.1 del 17/12/2018 di approvazione del PTOF 2018/2019

VISTA la Delibera del Consiglio d'Istituto n.1 del 17/12/2018 di approvazione del PTOF a.s.2018/2019

VISTO il Regolamento di Istituto che fissa i criteri di selezione degli Esperti, nonché i massimali retributivi;

VISTE la delibera n. 3 del Collegio dei docenti del 09/04/2019 e la delibera n. 03 del Consiglio d'Istituto del 04 luglio 2019 con cui sono stati individuati i criteri per la selezione delle figure previste per l'avviso pubblico "Pensiero computazionale e cittadinanza digitale - FSE- PON";

VISTE le note dell'Autorità di gestione o prot. 1778 del 6 febbraio 2015 relativa allo split payment dell'IVA; prot. 34815 del 2 agosto 2017 relativa all'Attività di formazione: chiarimenti sulla selezione degli esperti; prot. 3131 del 16 marzo 2017, Richiamo sugli adempimenti inerenti l'informazione e la pubblicità per la programmazione 2014-20 prot. 11805 del 13 ottobre 2016, Indicazioni operative – Informazioni e pubblicità;

VISTO l'art. 52, co.1° del T.U. pubblico impiego del 1953 e l'art. 2103 C.C. relativamente alla documentabilità del possesso della professionalità del prestatore di lavoro in relazione alla condizione di essere adibito alle mansioni per le quali è stato assunto o alle mansioni equivalenti nell'ambito dell'area di competenza;

VISTO il d.lgs 165/2001 e ss.mm. e in particolare l'art. 7, comma 6 b) che statuisce che "l'amministrazione deve preliminarmente accertare l'impossibilità oggettiva di utilizzare le risorse umane disponibili al suo interno";

VISTO il D.l. n. 129 del 28 agosto 2018, - Titolo V – riguardante l'attività negoziale delle Istituzioni Scolastiche;

VISTO il d.lgs 50 del 18 aprile 2018 e ss.mm.ii. che prevede la forma di procedura negoziale aperta a soggetti dotati di personalità giuridica per l'acquisizione di beni e servizi di formazione;

VISTI i chiarimenti su "Iter di reclutamento del personale "esperto" e relativi aspetti di natura fiscale, previdenziale e assistenziale" – nota MIUR Prot. 34815 del 02/08/2017;

VISTO il D.l. 44/2001, art. 40 "Contratti di prestazione d'opera per l'arricchimento dell'offerta formativa" che possono assumere

-la forma di avvisi ad evidenza pubblica per il reclutamento di prestatori d'opera ai sensi degli artt. 2222 ess. del codice civile,

-la forma di procedura negoziale aperta a soggetti dotati di personalità giuridica per l'acquisizione di beni e servizi di formazione ai sensi del d.lgs n. 50 del 18 aprile 2016;

VISTE le Disposizioni specifiche diramate dall'Autorità di Gestione relative all'attuazione degli interventi (Avvisi, Circolari, Manuali, Linee guida);

RITENUTO necessario procedere alla selezione di appropriata figura di "VALUTATORE", per lo svolgimento delle attività formative relative ai moduli seguenti:

	TITOLO MODULO	DESTINATARI	N. ORE
1	Cre_attivi A	25 ALUNNE/I classi I e II della scuola primaria	30
2	Cre_attivi B	25 ALUNNE/I classi III e IV della scuola primaria	30
3	A spasso con Scratch	25 ALUNNE/I classi quinte Primaria e classi prime Scuola Sec. di 1 grado (IN VERTICALE)	30
4	Cittadino digitale	25 alunne/i delle classi II e III della scuola secondaria di primo grado	30

indice il seguente:

AVVISO PUBBLICO

per la selezione di un **VALUTATORE** per il progetto in oggetto:

1. Descrizione Progetto e Moduli

MODULO 1: Cre_attivi A

Il percorso intende sviluppare il pensiero computazionale attraverso il coding perché è questa una metodologia ludico-educativa che conduce gli allievi ad acquisire quell'abilità di base fondamentale per un uso consapevole delle tecnologie digitali e per attivare processi cognitivi che saranno importanti in qualunque contesto lavorativo e umano. Saper programmare vuol dire sviluppare creatività, competenze logiche, capacità di risolvere problemi e capacità di pianificazione. Conoscere come è fatto e cosa c'è dietro uno strumento digitale porta gli studenti ad essere utenti attivi e a decidere in modo autonomo cosa utilizzare e come utilizzarlo. Partendo dalla teoria del costruzionismo nella quale viene messo in evidenza che la conoscenza non va trasmessa, ma costruita con l'esperienza diretta si è pensato ad un percorso rivolto alle classi I e II della scuola primaria che unisca la capacità di pianificare al coding, i quali assieme diventano un nucleo importante dal punto di vista educativo in quanto consentono di lavorare su competenze trasversali e specifiche allo stesso tempo.

Finalità

- Sviluppare un atteggiamento attivo e consapevole nell'utilizzo delle nuove tecnologie
- Collaborare per realizzare progetti comuni
- Utilizzare le nuove tecnologie per ricevere/comunicare informazioni anche in modo interattivo

Obiettivi

- Stimolare negli studenti lo sviluppo delle competenze relative al pensiero computazionale, al coding, alle abilità costruttive, alla robotica e all'uso delle tecnologie digitali
- Potenziare le competenze chiave
- Promuovere lo sviluppo e la consapevolezza dei processi inerenti il problem posing e il problem solving all'interno di contesti significativi che favoriscano l'esplorazione dei saperi, la condivisione, la collaborazione, la creatività

- Avvicinare gradualmente docenti e alunni al coding e all'universo della robotica educativa intesi come nucleo capace di generare contemporaneamente saperi, abilità e competenze sia disciplinari che trasversali.

MODULO 2: Cre_attivi B

Il percorso intende sviluppare il pensiero computazionale attraverso il coding perché è questa una metodologia ludico-educativa che conduce gli allievi ad acquisire quell'abilità di base fondamentale per un uso consapevole delle tecnologie digitali e per attivare processi cognitivi che saranno importanti in qualunque contesto lavorativo e umano. Saper programmare vuol dire sviluppare creatività, competenze logiche, capacità di risolvere problemi e capacità di pianificazione. Conoscere come è fatto e cosa c'è dietro uno strumento digitale porta gli studenti ad essere utenti attivi e a decidere in modo autonomo cosa utilizzare e come utilizzarlo. Partendo dalla teoria del costruzionismo nella quale viene messo in evidenza che la conoscenza non va trasmessa, ma costruita con l'esperienza diretta si è pensato ad un percorso rivolto alle classi III e IV della scuola primaria che unisca la capacità di pianificare al coding, i quali assieme diventano un nucleo importante dal punto di vista educativo in quanto consentono di lavorare su competenze trasversali e specifiche allo stesso tempo.

Finalità

- Sviluppare un atteggiamento attivo e consapevole nell'utilizzo delle nuove tecnologie
- Collaborare per realizzare progetti comuni
- Utilizzare le nuove tecnologie per ricevere/comunicare informazioni anche in modo interattivo

Obiettivi

- Stimolare negli studenti lo sviluppo delle competenze relative al pensiero computazionale, al coding, alle abilità costruttive, alla robotica e all'uso delle tecnologie digitali
- Potenziare le competenze chiave
- Promuovere lo sviluppo e la consapevolezza dei processi inerenti il problem posing e il problem solving all'interno di contesti significativi che favoriscano l'esplorazione dei saperi, la condivisione, la collaborazione, la creatività
- Avvicinare gradualmente docenti e alunni al coding e all'universo della robotica educativa intesi come nucleo capace di generare contemporaneamente saperi, abilità e competenze sia disciplinari che trasversali.

MODULO 3: A spasso con Scratch

Questo percorso è pensato in verticale (classi quinte Primaria e classi prime Scuola Sec. di 1 grado) per facilitare un graduale sviluppo di competenze che guidi l'alunno lungo percorsi di conoscenza progressivamente orientati allo sviluppo di competenze trasversali attraverso l'attivazione del pensiero computazionale.

FINALITA'

- Facilitare forme di collaborazione tra docenti e alunni di diversi ordini di scuola al fine di divenire realmente attori all'interno del processo collettivo di costruzione delle conoscenze.
- Rendere gli studenti cittadini consapevoli e attivi nell'uso delle tecnologie digitali
- Inserire la dimensione scolastica all'interno della società contemporanea e fornire competenze spendibili nella vita presente e futura.

OBIETTIVI

- Risolvere problemi mediante la loro decomposizione in parti più piccole
- Usare il ragionamento logico per spiegare il funzionamento di alcuni semplici algoritmi
- Usare il ragionamento logico per ottenere la correttezza di algoritmi e programmi
- Imparare ad usare meccanismi elementari di astrazione per la risoluzione di problemi
- Definire, realizzare e valutare programmi e sistemi che modellano sistemi fisici e del mondo reale
- Conoscere le basi della codifica e rappresentazione digitale dell'informazione
- Promuovere negli studenti la cultura della partecipazione reale e digitale alla comunità di appartenenza e una coscienza attenta alle sue problematiche.

MODULO 4: Cittadino digitale

Le relazioni tra coetanei sono alla base della crescita e lo sviluppo dei singoli e la scuola è l'agenzia formativa che aiuta a favorirle. Molto spesso, però, le relazioni sono costruite su comportamenti non sani: **bullismo, cyber - bullismo, illegalità e uso scorretto delle tecnologie.**

Se da un lato internet rappresenta per i ragazzi un contesto di esperienze irrinunciabile dall'altro espone i giovani utenti a nuovi rischi.

Il modulo, rivolto agli alunni delle classi II e III della scuola secondaria di primo grado, nasce dalla necessità di promuovere una riflessione sulle tematiche della sicurezza on line e favorire l'integrazione delle tecnologie digitali nella didattica, nell'apprendimento dell'allievo e per garantire un uso consapevole e corretto della rete attraverso la costruzione di strategie finalizzate a rendere internet un luogo sicuro.

Finalità:

- Ridurre e prevenire situazioni di illegalità diffusa
- Promuovere pratiche di convivenza civile e coesione sociale
- Promuovere pratiche di mediazione dei conflitti sociali
- Ridurre e/o eliminare eventuali situazioni di bullismo/cyberbullismo
- Migliorare il clima scolastico e creare un ambiente sicuro e positivo per l'apprendimento

Obiettivi:

- Utilizzare registri comunicativi adeguati ai vari contesti
- essere consapevoli dei limiti tra legalità e reato
- comprendere la realtà in cui viviamo e saper essere cittadini consapevoli della propria identità e rispettosi di quella altrui
- saper trasmettere le conoscenze apprese
- saper utilizzare correttamente le nuove tecnologie di comunicazione
- maturare la consapevolezza delle potenzialità delle tecnologie
- utilizzare e produrre testi multimediali, ipertestuali, interattivi.

1. CRITERI DI SELEZIONE E RECLUTAMENTO PER TITOLI COMPARATIVI PER INCARICO DI VALUTATORE

- ✓ esperienza in progettazione didattica ed educativa di Istituto;
- ✓ esperienze di monitoraggio e valutazione;
- ✓ coerenza del curriculum personale con le caratteristiche del Piano;
- ✓ esperienza nella partecipazione della scuola agli interventi esterni di valutazione della qualità;
- ✓ competenze informatiche per la gestione on line delle attività;
- ✓ pregresse esperienze inerenti la valutazione in progetti Regionali ovvero Europei.

2. Condizioni di ammissibilità

Possono presentare domanda di disponibilità al conferimento di incarico di VALUTATORE coloro che

- ✓ Sono docenti in servizio presso questa Istituzione scolastica;
- ✓ possiedono i titoli di accesso previsti dal seguente avviso;
- ✓ presentano domanda nei tempi e nei modi previsti dal presente bando;
- ✓ possiedono adeguate competenze tecnologiche funzionali alla gestione on-line dell'incarico assegnato (condizione assolutamente necessaria),
- ✓ possiedono il titolo di studio eventualmente richiesto dalla specifica misura.

la Commissione apposita procederà alla valutazione dei curricula secondo le tabelle di valutazione di seguito indicate:

Titoli di studio (non cumulabili tra loro)	Punti	Punteggio massimo
Laurea vecchio ordinamento	6	6
Laurea triennale	4	4
Diploma di maturità	2	2

Altri titoli		
Corsi di formazione sui PON, monitoraggio, valutazione	2	MAX 12 punti
Corsi di formazione sull'uso delle TIC	1	MAX 7 punti
Certificazioni informatiche (ECDL, MOS, IC3, MCAS, EIPASS, ICL, P.E.K.I.T. CISCO)	1	MAX 2 punti
Autocertificazione sull'uso di piattaforme GPU, applicativi per la gestione di questionari e sondaggi	1	MAX 3
Esperienze	Punti	Punteggio massimo
Esperienza in qualità di valutatore /coordinatore in progetti PON	2	MAX 30 punti
Collaboratore del DS	2	Max 8 punti
Funzione strumentale	1	Max 4 punti
Esperienza di gestione piattaforme (ex INDIRE, INVALSI, GPU, monitoraggio istituto)	2	MAX 16 punti

3. Modalità di presentazione delle domande

Per manifestare il proprio interesse, gli aspiranti dovranno:

1- produrre a mano la relativa domanda con allegati, pena l'inammissibilità, entro e non oltre le ore 12.00 del 30 luglio 2019 presso l'Ufficio protocollo dell'ISTITUTO COMPRENSIVO "P. IMPASTATO" POLO 1 VEGLIE - VIA CASA SAVOIA -- 73010 VEGLIE (LE). Ogni busta dovrà contenere una sola domanda di partecipazione. La scuola non si assume alcuna responsabilità per ritardi e disguidi imputabili ai servizi di consegna.

2- inviare mail certificata (PEC) corredata di ogni allegato, entro e non oltre le ore 12.00 30 luglio 2019, al seguente indirizzo: leic8af004004@pec.istruzione.it

La busta contenente la domanda e il CV e la mail dovranno essere contrassegnate con la dicitura **"Domanda di partecipazione alla selezione di VALUTATORE – PON FSE – FSE -Pensiero computazionale e cittadinanza digitale"**.

N.B.: il CV deve essere numerato in ogni titolo, esperienza o formazione, per cui si richiede l'attribuzione di punteggio e i numeri che la contraddistinguono devono essere riportati nella scheda di autovalutazione (all. 2)

A. VALUTATORE DEL PIANO

La candidatura sarà ammissibile solo se perverranno in tempo utile i seguenti documenti completi in ogni parte:

1. Selezione VALUTATORE
<p>a. Domanda di ammissione (Modello allegato 1 obbligatorio)</p> <p>b. Curriculum vitae modello europeo, nel quale dovranno essere indicate le proprie generalità, l'indirizzo ed il luogo di residenza, i titoli di studio di cui è in possesso e la data di conseguimento degli stessi, il recapito telefonico e l'eventuale indirizzo di posta elettronica, tutti i titoli di cui si richiede la valutazione in relazione ai criteri fissati nel presente bando opportunamente evidenziati per una corretta valutazione;</p> <p>c. Scheda sintetica – (Modello allegato 2 – obbligatorio) debitamente compilata e sottoscritta relativa all'attribuzione dei punti secondo i criteri di seguito specificati (come da allegato);</p> <p>d. Specificata autodichiarazione (Modello allegato 3 – obbligatorio) di possedere le competenze tecnico professionali per:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conoscenza della piattaforma "Gestione progetti PON Scuola" e/o delle "Nuove Tecnologie Informatiche. <p>e- Fotocopia di documento di identità in corso di validità</p>

Gli aspiranti selezionati per l'incarico si impegnano a presentare, in occasione della firma del contratto di incarico, la Dichiarazione sostitutiva dell'atto di notorietà dell'autenticità dei titoli indicati nel curriculum vitae sottoscritta dall'interessato.

4. Procedura di selezione

- La Commissione nominata dalla Dirigente Scolastica prenderà in esame le domande pervenute nei termini e procederà alla comparazione dei curricula, con relativa selezione in base ai criteri riportati nelle tabelle di cui sopra di attribuzione del punteggio.
- Al termine della valutazione delle candidature sarà stilata una graduatoria provvisoria che verrà affissa all'albo dell'istituto e pubblicata sul sito web.
- Avverso la graduatoria 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 produrre ricorso al TAR o ricorso straordinario al Presidente della Repubblica, rispettivamente entro 60 o 120 giorni dalla pubblicazione della stessa.
- Si procederà alla individuazione della figura di valutatore anche in presenza di una sola domanda, fermo restando l'ammissibilità della domanda per i requisiti richiesti.
- In caso di parità di punteggio si attribuirà l'incarico al candidato più giovane.
- I reclami possono concernere solo ed esclusivamente eventuali errate attribuzioni di punteggio ai titoli dichiarati nella domanda da parte della Commissione di valutazione. Non sono ammessi reclami per l'inserimento di nuovi titoli valutabili o per la specificazione di titoli dichiarati cumulativamente e casi simili.
- L'Istituzione provvederà a contattare direttamente gli aspiranti. Il termine di preavviso per l'inizio delle prestazioni sarà almeno di 5 giorni.
- L'inserimento nell'elenco non comporta alcun diritto da parte dell'aspirante se non il conferimento dell'incarico in relazione alla propria posizione in graduatoria.

5. Motivi di inammissibilità ed esclusione

5.1 Motivi di inammissibilità

Sono causa di inammissibilità:

- domanda pervenuta in ritardo rispetto ai tempi indicati nel presente Bando;
- assenza della domanda di candidatura o di altra documentazione individuata come condizione di ammissibilità
- NON utilizzo dei modelli in Allegato
- altri motivi rinvenibili nell'Avviso presente.

5.2 Motivi di esclusione

Una eventuale esclusione dall'inserimento negli elenchi può dipendere da una delle seguenti cause:

- mancanza di firma autografa apposta sulla domanda, sul curriculum, la scheda dichiarazione punteggio e fotocopia documento
- non certificata esperienza professionale per l'ambito di competenza indicato.

6. Condizioni contrattuali e finanziarie

L'attribuzione degli incarichi avverrà tramite lettere di incarico.

La durata dei contratti sarà determinata in funzione delle esigenze operative dell'Amministrazione beneficiaria e comunque dovrà svolgersi entro il 30 giugno 2020.

La determinazione del calendario, della scansione oraria e di ogni altro aspetto organizzativo rimane, per ragioni di armonizzazione dell'offerta formativa extrascolastica, nella sola disponibilità dell'Istituzione scolastica.

L'I.C. "P. Impastato" Polo 1 Veglie prevede con il presente avviso l'adozione della clausola risolutiva espressa secondo cui lo stesso può recedere dal presente bando in tutto o in parte con il mutare dell'interesse pubblico che ne ha determinato il finanziamento.

Il compenso orario per le attività di esperto è stabilito in € 23,22 (VENTITRE/22).

La liquidazione della retribuzione spettante, opportunamente contrattualizzata, dovrà armonizzarsi con i tempi di trasferimento dei fondi dall'A.d.G. senza che la presente Istituzione scolastica sia obbligata ad alcun anticipo di cassa.

Gli operatori appartenenti alla pubblica amministrazione debbono esibire regolare autorizzazione dell'ufficio di servizio allo svolgimento dell'incarico.

7. Compiti specifici richiesti

✓ FIGURA DIVALUTATORE del Piano

Il Valutatore si impegna, pena la revoca dell'incarico o rescissione del contratto:

- ✓ realizzare, di concerto con Tutor ed Esperti di ciascun modulo, momenti di valutazione secondo le diverse esigenze didattiche e facilitarne l'attuazione;
- ✓ coordinare il monitoraggio iniziale, intermedio e finale del corso;
- ✓ coordinare le iniziative di valutazione fra interventi di una stessa azione, fra le diverse azioni di uno stesso obiettivo e fra i diversi obiettivi, garantendo lo scambio di esperienze, la circolazione dei risultati, la costruzione di prove comparabili;
- ✓ misurare i processi di apprendimento degli allievi negli esiti finali;
- ✓ fare da interfaccia con tutte le forme di valutazione esterna facilitandone la realizzazione e
- ✓ garantendo l'informazione, all'interno dell'Istituto, sugli esiti conseguiti;
- ✓ curare la documentazione del Piano relativamente alla valutazione in tutte le sue fasi;
- ✓ stendere una relazione finale;
- ✓ partecipare alle riunioni periodiche;
- ✓ gestire la piattaforma PON;
- ✓ supportare la gestione della piattaforma GPU ai fini della rendicontazione;

Oltre a rispettare i compiti sopra menzionati, il docente titolare dell'incarico è tenuto a garantire, pena la recessione del contratto:

- ✓ La cura della piattaforma per il settore di pertinenza;
- ✓ la disponibilità a diffondere a livello collegiale l'azione di formazione a cui parteciperà;
- ✓ l'impegno a portare avanti azioni di innovazione, miglioramento, ricerca.

8. Tutela della Privacy

I dati dei quali l'Istituto entrerà in possesso a seguito del presente avviso pubblico saranno trattati nel rispetto della L. 196/2006 e sue modifiche.

9. Pubblicizzazione del bando

Il presente bando viene pubblicizzato come segue:

- pubblicazione sul Sito www.vegliepolo1.gov.it;

Allegati

I candidati sono invitati ad utilizzare la modulistica allegata composta da:

- All1 Domanda per valutatore Allegato
- All2 Autodichiarazione punteggio titoli
- All 3 Autodichiarazione competenze tecnico-professionali

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Prof. ssa Daniela Savoia

Allegato 1 - Avviso 2669 del 03/03/2017 Domanda REFERENTE ALLA VALUTAZIONE

AL DIRIGENTE SCOLASTICO
I.C. "P. Impastato" Polo 1 Veglie

OGGETTO: AVVISO AD EVIDENZA PUBBLICA PER IL RECLUTAMENTO DI REFERENTE ALLA VALUTAZIONE

Sotto-azione	Codice identificativo progetto	Titolo progetto	Importo autorizzato
10.2.2A	10.2.2A – FSEPON-PU-2018 - 514	Cives in DigitLab	€ 22.728,00
CUP: C27118000680007			

I/la sottoscritt
nato a (.....) il
residente a (.....)
in via/piazza n. CAP
Telefono Cell. e-mail
Codice Fiscale Titolo di studio:

CHIEDE

di essere ammesso/a a partecipare al bando indicato in oggetto in qualità di **VALUTATORE del Piano**

I sottoscritt_ dichiara di aver preso visione del bando e di accettarne il contenuto.

Si riserva di consegnare ove richiesto, se risulterà idoneo, pena decadenza, la documentazione dei titoli.

I sottoscritt_ dichiara di avere competenze specifiche nella progettazione didattica per competenze attraverso le Unità di Apprendimento.

I sottoscritt_ dichiara di avere adeguate competenze tecnologiche funzionali alla gestione on-line della piattaforma GPU.

I sottoscritt_ autorizza codesto Istituto al trattamento dei propri dati personali ai sensi della legge 31.12.1996 n° 675.

Allega alla presente:

- Fotocopia documento di identità;
- Curriculum Vitae **sottoscritto e datato**

luogo _____, data ____/____/____

In fede

Allegato 2 – Scheda autodichiarazione titoli e punteggi REFERENTE ALLA VALUTAZIONE

Cognome e nome _____

Titoli di studio (non cumulabili tra loro)	Punti	Punteggio massimo	Numero riferimento CV	Da compilare a cura del candidato	Da compilare a cura della commissione
Laurea vecchio ordinamento	6	6			
Laurea triennale	4	4			
Diploma di maturità	2	2			
Altri titoli					
Corsi di formazione sui PON, monitoraggio, valutazione	2	MAX 12 punti			
Corsi di formazione sull'uso delle TIC	1	MAX 7 punti			
Certificazioni informatiche (ECDL, MOS, IC3, MCAS, EIPASS, ICL, P.E.K.I.T. CISCO)	1	MAX 2 punti			
Autocertificazione sull'uso di piattaforme GPU, applicativi per la gestione di questionari e sondaggi	1	MAX 3			
Esperienze	Punti	Punteggio massimo			
Esperienza in qualità di valutatore /coordinatore in progetti PON	2	MAX 30 punti			
Collaboratore del DS	2	Max 8 punti			
Funzione strumentale	1	Max 4 punti			
Esperienza di gestione piattaforme (ex INDIRE, INVALSI, GPU, monitoraggio istituto)	2	MAX 16 punti			

IN FEDE

Allegato 3 - Avviso 2669 del 03/03/2017

AL DIRIGENTE SCOLASTICO
I.C. "P. Impastato" Polo 1 Veglie

OGGETTO: autodichiarazione competenze tecnico-professionali

Sotto-azione	Codice identificativo progetto	Titolo progetto	Importo autorizzato
10.2.2A	10.2.2A - FSEPON-PU-2018 - 514	Cives in DigitLab	€ 22.728,00
CUP: C27118000680007			

I/la sottoscritt
nato a (.....) il
residente a (.....)
in via/piazza n. CAP
Telefono Cell. e-mail
Codice Fiscale Titolo di studio:

DICHIARA

di possedere le competenze tecnico-professionali per assolvere all'incarico richiesto di VALUTATORE.

luogo _____, data ____/____/____

In fede
