



ISTITUTO COMPRENSIVO NORD

Via E. Gherardi, 66 – 59100 Prato (Po) Tel. 0574/470509 C.F. 92090910487

Codice Univoco Ufficio: **UF6XQD**

e-mail : poic820002@istruzione.it; PEC: poic820002@pec.istruzione.it

Sito Web: www.istitutocomprensivonord.prato.gov.it

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 - Avviso pubblico per lo sviluppo del pensiero logico e computazionale e della creatività digitale e delle competenze di “cittadinanza digitale” prot.2669 del 3/03/2017.

Codice identificativo progetto: 10.2.2A-FdRPOC-TO-2018-59 – CUP: D34F17000660006

ISTITUTO COMPRENSIVO NORD – –PRATO
Prot. 0002484 del 09/04/2019
(Uscita)

Prato, 9 aprile 2019

Al personale docente
in servizio presso l’istituto
All’Albo dell’Istituto

Oggetto: Avviso di selezione interna rivolto al personale docente per l’individuazione di n°4 tutor per il progetto “T.R.I.P. to ID-entity (Telling-Robotica-Informatica-Promozione sicurezza online)” a valere sull’avviso pubblico prot. 2669 del 3/3/2017 – Avviso per lo sviluppo del pensiero logico e computazionale e della creatività digitale e delle competenze di “cittadinanza digitale” - Fondo di Rotazione in coerenza con Fondo Sociale Europeo (FSE) Lettera di autorizzazione prot. AOODGEFID/28239 del 30/10/2018 **Codice progetto: 10.2.2A-FdRPOC-TO-2018-59 - CUP D34F17000660006.**

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

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 D.P.R. 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;

VISTO il D. Lgs. 30 marzo 2001, n. 165 recante “Norme generali sull’ordinamento del lavoro alle dipendenze delle amministrazioni pubbliche” e successive modificazioni e integrazioni;

VISTO il Decreto Interministeriale 28 agosto 2018, n. 129, Regolamento recante istruzioni generali sulla gestione amministrativo-contabile delle istituzioni scolastiche, ai sensi dell’articolo 1, comma 143, della legge 13 luglio 2015, n. 107;

VISTI i seguenti Regolamenti (UE) n. 1303/2013 recanti disposizioni comuni sui Fondi strutturali 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 (FSE);

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;

VISTA la Delibera CIPE n. 21/2018 con la quale viene approvato il Programma Operativo Complementare “Per la Scuola. Competenze e ambienti per l’apprendimento 2014/2020” Asse I – Istruzione – Fondo di Rotazione;

VISTO l’avviso pubblico prot. 2669 del 3/3/2017 “Competenze di base” – Avviso per lo sviluppo del pensiero logico e computazionale e della creatività digitale e delle competenze di “cittadinanza digitale” – Fondo di Rotazione – Fondo Sociale Europeo;

VISTE la Delibera del Collegio dei docenti verbale n. 6 del 6/4/2017 e del Consiglio d’Istituto n. 7 del 28/3/2017 con le quali è stata approvata l’adesione al progetto relativo all’Avviso MIUR prot. n. 2669 del 3/3/2017;

VISTA la circolare del MIUR prot. n. AOODGEFID/31372 del 25 luglio 2017 “Linee guida dell’Autorità di Gestione per l’affidamento dei contratti pubblici di servizi e forniture sotto soglia comunitaria” e relativi allegati;

VISTA la nota MIUR prot. AOODGEFID/1498 del 9/2/2018 con la quale viene trasmesso il documento “Disposizioni e istruzioni per l’attuazione delle iniziative cofinanziate dai Fondi Strutturali Europei”;

VISTA la nota MIUR Prot. AOODGEFID/28239 del 30/10/2018 con cui è stato autorizzato il progetto e l’impegno di spesa relativo alle azioni finalizzate al sostegno dei percorsi per lo sviluppo del pensiero computazionale, della creatività digitale e per lo sviluppo delle competenze di “cittadinanza digitale” di cui all’avviso prot. n. 2669 del 3/3/2017;

VISTA la Deliberazione n. 7 del 6/3/2019 con la quale è stato modificato il Regolamento per l’assegnazione di incarichi ad esperti interni ed esterni e il Regolamento stesso approvato con deliberazione n. 21 del 30/10/2018;

VISTO il provvedimento del dirigente scolastico prot. n. 6448/B15 del 21/12/2018, relativo all’assunzione in bilancio del progetto sopra indicato, assegnato all’aggregato P12 delle Spese;

CONSIDERATO che il finanziamento non è stato utilizzato nell’e.f. 2018 e che pertanto è confluito come importo vincolato nell’Avanzo di Amministrazione al 31/12/2018;

VISTO il Programma Annuale per l’e.f. 2019 approvato dal Consiglio di Istituto in data 6/3/2019 con deliberazione n. 8 nel quale al progetto è assegnata la seguente codifica: Tipologia di destinazione: P - Progetti - Categoria di destinazione: P01 - Progetti in ambito “scientifico, tecnico e professionale” - Voce di destinazione 04 PON Per la scuola 2014/2020 Avviso 2669-3/3/2017 Pensiero Computazionale C.I.P. 10.2.2A-FdRPOC-TO-2018-59 ;

VISTA la Determinazione del Dirigente Scolastico prot. n. 2317 del 4/4/2019 con la quale si avviano le procedure di individuazione del personale interno da utilizzare nel progetto;

EMANA

Il presente avviso di selezione interna per la costituzione di un elenco di docenti in servizio presso l’Istituto Comprensivo Nord, a cui affidare l’incarico di **TUTOR** per la conduzione delle attività previste nei sotto indicati moduli del progetto PON - FSE “T.R.I.P. to ID-entity (Telling-Robotica-Informatica-Promozione sicurezza online)” a valere sull’avviso pubblico prot. 2669 del 3/3/2017 – Avviso per lo sviluppo del pensiero logico e computazionale e della creatività digitale e delle competenze di “cittadinanza digitale” - Fondo di Rotazione in coerenza con Fondo Sociale Europeo (FSE) Lettera di autorizzazione prot. AOODGEFID/28239 del 30/10/2018 **Codice progetto: 10.2.2A-FdRPOC-TO-2018-59 - CUP D34F17000660006.**

Obiettivo 10.2.2A- azioni specifiche per la scuola primaria e secondaria di primo grado	Destinatari e sede	Ore	Costo complessivo
Modulo 1- ID (Identity Document)	Alunni della scuola Primaria - Plessi Istituto	30	Euro 900,00 lordo Stato
Modulo 2 – ID moving in the Block	Alunni della scuola Primaria - Plessi Istituto	30	Euro 900,00 lordo Stato
Modulo 3 – ID 3d moving	Alunni della scuola Secondaria di I grado - Plessi Istituto	30	Euro 900,00 lordo Stato
Modulo 4 –ID safe and conscious	Alunni della scuola Secondaria di I grado - Plessi Istituto	30	Euro 900,00 lordo Stato

Il modulo 1 si svolgerà nel mese di Giugno 2019 in orario antimeridiano, il modulo 2 la prima settimana di luglio e a settembre 2019, i moduli 3 e 4 fra ottobre 2019 e marzo 2020 in orario antimeridiano.

DESCRIZIONE SINTETICA DEI MODULI

Modulo 1- ID (Identity Document)

In questo modulo i ragazzi dovranno affrontare un compito di realtà: creare la mascotte rappresentativa dell'Istituto e animare a digitalmente. Inizialmente verrà effettuata una sorta di ricerca sulla storia e le caratteristiche dell'Istituto Comprensivo Nord. In base alle notizie trovate verrà chiesto ai ragazzi, divisi a coppie o piccoli gruppi, di realizzare un disegno originale che possa diventare la mascotte, l'immagine identificativa del loro istituto. Ciascun gruppo presenterà il lavoro alla classe motivando le scelte effettuate, si passerà così alla selezione della mascotte che potrà essere migliorata grazie al contributo di tutti. Il prodotto realizzato attraverso un percorso artistico e creativo tradizionale sarà poi reso "vivo" attraverso software di animazione digitale. Verrà quindi creata la presentazione digitale dell'istituto con protagonista la mascotte. Durante le attività verranno affrontate anche le tematiche relative al copyright, necessarie per la creazione di un prodotto originale. I ragazzi saranno chiamati a mostrare la loro presentazione ai coetanei, ai genitori ai docenti. Il loro lavoro diventerà un biglietto da visita della scuola per la comunità e il territorio. Gli alunni verranno valutati tramite schede di osservazione in base a come interagiranno fra loro e con gli adulti e alla complessità del prodotto finito.

Modulo 2 – ID moving in the Block

I nativi digitali sono naturalmente capaci nell'uso delle tecnologie, ma il loro modo di pensare non ha avuto un'evoluzione altrettanto rapida: maneggiare quotidianamente dispositivi digitali non significa comprenderli e capirne le logiche. Gli studenti in questo modulo verranno introdotti al pensiero computazionale: cosa sono gli algoritmi e come sono espressi mediante il linguaggio della programmazione, per iniziare a comprendere il codice che abita una una parte sempre più rilevante del mondo che ci circonda. Il coding è il modo di insegnare a programmare e a pensare in modo chiaro, ordinato, rigoroso e creativo, per rendere capaci i bambini a immaginare e creare nuovi mondi digitali. Attraverso il percorso gli alunni capiranno la necessità di istruzioni precise e l'importanza di capire e correggere gli errori, che diventano un nuovo punto di partenza. L'obiettivo sarà quello di creare percorsi

o giochi funzionali alla comunità scolastica con ambasciatore e protagonista la mascotte. Avrà quindi di nuovo ampio spazio la creatività. Durante il modulo saranno alternati momenti di lavoro a gruppi e momenti di elaborazione personale, fondamentale saranno i momenti di condivisione e presentazione dei propri elaborati al gruppo e poi alla comunità. Sarà valutato in itinere il raggiungimento dei vari obiettivi intermedi e la modalità di relazionarsi nel gruppo, il prodotto finale verrà valutato come complessità e originalità.

Modulo 3 – ID 3d moving

Gli studenti saranno guidati in un viaggio che renderà la mascotte viva nel mondo reale realizzando una stampa 3d che verrà animata con la robotica. I ragazzi parteciperanno attivamente alla realizzazione di un oggetto seguendo un percorso di apprendimento attivo, esperienziale, basato su un progetto, che unisce competenze tecniche con capacità espressive, creative e fantasia, attraverso attività di progettazione hands-on. Inizialmente verranno introdotti all'utilizzo della stampa 3D attraverso la risoluzione di semplici problemi per acquisire dimestichezza con lo strumento. Successivamente verrà loro presentata la mascotte e dovranno valutare come effettuare la stampa per poterla realizzare. L'attività può configurarsi come un percorso di problemi da risolvere dove sono ben distinte le fasi Think-Make-Improve. Una volta ottenuta la stampa 3D si passerà all'integrazione della robotica. Anche in questo caso inizialmente ai ragazzi verranno assegnati semplici compiti per acquisire dimestichezza con la strumentazione sia dal punto di vista pratico che teorico (assemblaggio del materiale, funzionamento di un sensore, programmazione). Successivamente si passerà all'obiettivo del modulo: robotizzare la mascotte. Entrambe le attività promuovono stili individuali di apprendimento, favorendo nell'alunno la costruzione di percorsi autonomi di accesso al sapere, perfettamente adattabili alle sue esigenze, con modalità di autocorrezione. L'apprendimento sarà collaborativo, in cui ciascuno è a proprio agio, perché non deve mettersi in primo piano rispetto all'esecuzione dei compiti e ai risultati da perseguire. La tangibilità dell'oggetto nato dalla progettazione personale/creativa, realizzato tramite la stampa 3D e messo in funzione con la robotica, crea un ciclo virtuoso di apprendimento e motivazione dell'alunno. Sarà valutato in itinere il raggiungimento dei vari obiettivi intermedi e la modalità di relazionarsi nel gruppo, il prodotto finale verrà valutato come complessità e originalità.

Modulo 4 –ID safe and conscious

In questo modulo verranno affrontati i nodi principali che i ragazzi affrontano nella loro vita digitale sia all'interno che all'esterno della scuola. Inizialmente si avrà una formazione su cosa è internet (ripercorrendo la nascita del web e gli usi storicamente più utili e rivoluzionari), sulle potenzialità e il corretto modo di navigare nella rete (commons digitali, fake news). Successivamente si passerà a una riflessione sul cambiamento della comunicazione con l'avvento di internet e la diversità di questa rispetto alla comunicazione viso a viso. Partendo da questa riflessione si andranno ad analizzare i comportamenti devianti (cyberbullismo, adescamento online) per individuare quale sia un corretto comportamento e come tutelare la propria immagine. Si passerà alla rielaborazione per la restituzione pubblica del percorso fatto: creazione di materiale multimediale sugli argomenti trattati impiegando la mascotte creata dalla scuola (video/spot, tutorial) da mettere a disposizione dell'istituto come materiale didattico. I ragazzi coinvolti saranno formati come tutor e verranno promosse attività di peer education nelle classi con lo scopo di sensibilizzare ed abituare ad un giusto uso della rete i propri coetanei utilizzando il materiale creato. L'obiettivo è di renderli responsabili e punti di riferimento fruibili dagli alunni in caso di necessità. Le attività non avranno mai carattere di lezione frontale ma sarà utilizzato un approccio di tipo esperienziale. Sarà cura dei professionisti ricreare situazioni capaci di coinvolgere emotivamente i ragazzi in modo da plasmare in loro un ricordo da rievocare nelle situazioni di rischio che la rete nasconde. Sarà valutato in itinere il raggiungimento dei vari obiettivi intermedi e la modalità di relazionarsi nel gruppo. Si valuterà inoltre la capacità degli alunni di essere figure di riferimento per

l'istituto per il buon corretto uso della propria identità digitale e della rete presentando il materiale realizzato nelle varie classi

COMPITI DEL TUTOR

Il tutor assicura la realizzazione delle attività formative nel rispetto delle indicazioni della nota prot. n. AOODGEFID/2669 del 3/3/2017 contenente le tematiche dei moduli formativi, conformando altresì la propria azione formativa all'impianto progettuale elaborato dalla scuola. Il tutor facilita i processi di apprendimento degli allievi e collabora con gli esperti nella conduzione delle attività formative. Il Tutor, in particolare:

- predispone, in collaborazione con l'esperto, una programmazione dettagliata dei contenuti del progetto, che deve essere suddiviso in moduli corrispondenti a segmenti disciplinari e competenze da acquisire;
- cura la completa iscrizione dei destinatari in GPU, dove specifica le date del calendario delle lezioni, scarica il foglio firme ufficiale giornaliero e provvede alla raccolta di tutte le firme dei partecipanti, compresa la propria e quella dell'esperto;
- compila direttamente l'anagrafica dei corsisti, acquisendo le informazioni necessarie unitamente alla liberatoria per il trattamento dei dati, nonché gli strumenti di monitoraggio e di avvio in caso di modulo rivolto agli allievi;
- cura in tempo reale il registro delle presenze in GPU, monitorando la riduzione dei partecipanti soprattutto in relazione al numero previsto;
- cura il monitoraggio fisico del corso, contattando gli alunni in caso di assenza ingiustificata;
- mantiene il contatto con i Consigli di Classe di appartenenza dei corsisti per monitorare la ricaduta dell'intervento sul curricolare anche utilizzando gli strumenti di monitoraggio previsti in GPU;
- svolge compiti di coordinamento fra le diverse risorse umane che partecipano all'azione e compiti di collegamento generale con la didattica istituzionale;
- partecipa con gli esperti alla valutazione/certificazione degli esiti formativi degli allievi.

La partecipazione alle riunioni relative al modulo di sua competenza è parte integrante del suo incarico. In particolare il tutor si impegna a svolgere i seguenti compiti:

- Prendere visione del bando PON 2014/2020 analizzando gli obiettivi da raggiungere e gli strumenti didattici che possono essere utilizzati
- Prendere visione del del Progetto d'Istituto "T.R.I.P. to ID-entity (Telling-Robotica-Informatica-Promozione sicurezza online)"
- Affiancare gli esperti durante i percorsi formativi, secondo il calendario stabilito dall'istituto
- Predisporre spazi, strumenti, materiali necessari ai corsisti ed all'esperto
- Sostenere i corsisti nel processo di sviluppo delle competenze di natura culturale, disciplinare, didattico metodologico, relazionale, ecc., supportandoli anche nell'elaborazione di documentazione e ad attività di ricerca anche on line
- Partecipare alle riunioni di verifica e coordinamento con il team del modulo
- Controllare la presenza degli alunni iscritti ai corsi
- Accertarsi del motivo delle assenze degli alunni iscritti ai corsi
- Compilare il report finale e/o eventuali altri documenti richiesti ai fini della documentazione del/i percorso/i , compresi eventuali questionari proposti dal MIUR.

Sulla piattaforma:

- Registra e profila i corsisti e gli operatori
- Accerta l'avvenuta compilazione della scheda di iscrizione di ciascun allievo
- Registra le presenze dei corsisti, degli esperti e la propria, l'orario di inizio e fine della lezione

- Compila l'area predisposta, in collaborazione con l'esperto, nel sistema "Gestione progetti PON", con l'inserimento dei dati riferiti alla programmazione delle attività, ai test iniziali e finali e alle verifiche predisposte
- Provvede all'emissione della certificazione finale di ogni allievo corsista;
- Segnala in tempo reale se il numero dei partecipanti scende oltre lo standard previsto (9 alunni)
- Inserisce, per la parte di propria competenza, i dati nel sistema informatico "Gestione degli Interventi – GPU"

TERMINI E MODALITA' DI PRESENTAZIONE DELLA DOMANDA

I soggetti interessati al conferimento dell'incarico dovranno far pervenire istanza di partecipazione indirizzata al Dirigente Scolastico e conforme all'allegato 1 via e-mail PEC all'indirizzo POIC820002@pec.istruzione.it o con consegna a mano entro e non oltre le ore **12,00 del 17 aprile 2019**.

Alla domanda dovrà essere allegata, pena l'esclusione, la seguente documentazione:

- Tabella di Autovalutazione Esperto (Allegato 2)
- Curriculum Vitae in formato europeo, debitamente sottoscritto

Le domande che perverranno oltre il termine sopra indicato saranno escluse dalla selezione. L'istituto non potrà in ogni caso essere ritenuto responsabile del ritardo nella consegna della documentazione. I docenti che aspirano all'attribuzione degli incarichi di cui al presente avviso di selezione saranno individuati tenendo conto dei criteri indicati nell'allegato n° 2.

La dichiarazione di possedere competenze in informatica per la gestione on - line della propria attività è prerequisito di accesso.

AFFIDAMENTO DELL'INCARICO

Per ogni incarico sarà redatta una graduatoria provvisoria, che verrà pubblicata sul sito web dell'Istituto, avverso la quale si potrà presentare ricorso entro 5 giorni dalla pubblicazione; successivamente sarà pubblicata la graduatoria definitiva. Questa Istituzione Scolastica si riserva di procedere al conferimento dell'incarico anche in presenza di una sola domanda valida o di non procedere all'attribuzione dello stesso a suo insindacabile giudizio.

La presenza degli alunni al modulo è garanzia dello svolgimento delle attività previste.

Nel caso di diminuzione del budget di gestione assegnato a questo Istituto, per eventuali assenze dei corsisti, si procederà a rimodulare il compenso a modulo stabilito, come previsto dalla normativa di riferimento.

Il trattamento economico sarà corrisposto a conclusione delle attività del PON solo a seguito dell'effettiva erogazione dei Fondi Comunitari e della rendicontazione dell'effettivo lavoro svolto.

Il presente avviso di selezione viene pubblicato all'albo e sul sito web dell'Istituto www.istitutocomprensivonord.prato.gov.it

IL DIRIGENTE SCOLASTICO
(Prof. Riccardo Fattori)

Documento informatico firmato digitalmente ai sensi del D.Lgs 82/2005 s.m.i. e norme collegate, il quale sostituisce il documento cartaceo e la firma autografa