



1° Circolo Didattico di Pozzuoli  
"Guglielmo Marconi"  
Viale Capomazza 1 - 80078 Pozzuoli (NA)  
Segreteria: tel e fax 0813031244  
E-mail: [naee16600e@istruzione.it](mailto:naee16600e@istruzione.it)  
Web: [www.1circolopozzuoli.it](http://www.1circolopozzuoli.it)

**FONDI STRUTTURALI EUROPEI – PIANO OPERATIVO NAZIONALE 2014-2020**  
**“PER LA SCUOLA – COMPETENZE E AMBIENTI PER L’APPRENDIMENTO”**

*Sviluppo del pensiero logico e computazionale, della creatività digitale e delle competenze di cittadinanza*

Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE)

Obiettivo specifico 10.2.2 - Azione 10.2.2A

**Progetto “Programmare per crescere”**

10.2.2A-FSEPON-CA-2018-1023

**C.U.P. E81H17000470006**

Prot. n. 1723/4.1.o

Pozzuoli, 09/05/2019

ALL’ALBO/SITO WEB  
ALL’AUTORITA’ DI GESTIONE PON

**OGGETTO: Avviso per la selezione di personale interno (ESPERTI-TUTOR-FIGURE AGGIUNTIVE) per l’espletamento delle attività di cui al Progetto 10.2.2A-FSEPON-CA-2018-1023 “Programmare per crescere” - Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale “Per la scuola, competenze e ambienti per l’apprendimento” 2014-2020. Avviso pubblico n. 2669 del 03/03/2017 per lo sviluppo del pensiero logico e computazionale e della creatività digitale e delle competenze di “cittadinanza digitale”, Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE), Obiettivo Specifico 10.2 – Azione 10.2.2. sottoazione 10.2.2A “Competenze di base”**

**IL DIRIGENTE SCOLASTICO**

**VISTO** l’avviso pubblico n. 2669 del 03/03/2017 per lo sviluppo del pensiero logico e computazionale e della creatività digitale e delle competenze di “cittadinanza digitale”, Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE), Obiettivo Specifico 10.2 – Azione 10.2.2. sottoazione 10.2.2A “Competenze di base”;

**VISTA** la nota MIUR AODGEFID.REGISTRO UFFICIALE.U.0027746.24-10-2018 con la quale sono state pubblicate le graduatorie dei progetti autorizzati;

**VISTA** la lettera di autorizzazione prot. n. AODGEFID/28248 del 30/10/2018 comunicata a questa Istituzione scolastica attraverso il sistema SIF;

**VISTO** il Decreto di assunzione in bilancio della somma, prot. n. 4076/4.1.0 del 09/11/2018;

**VISTA** la nota MIUR n. 34815 del 02/08/2017 che ha fornito alle Istituzioni Scolastiche chiarimenti circa il reperimento degli esperti;

**VISTI** i criteri per la selezione delle candidature approvati dagli OO.CC.;

**CONSIDERATA** la necessità di reperire le professionalità in oggetto tra i docenti interni alla Scuola;

## INDICE

avviso interno per la selezione e il reclutamento di n. 4 esperti, n. 4 tutor e n. 3 figure aggiuntive per lo svolgimento delle attività del Progetto “Programmare per crescere”

CODICE E TITOLO PROGETTO	DESCRIZIONE AZIONE		SOMMA AUTORIZZATA
10.2.2A-FSEPON CA-2018-1023 “Programmare per crescere”	Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale “Per la scuola, competenze e ambienti per l’apprendimento” 2014-2020. Avviso pubblico n. 2669 del 03/03/2017 per lo sviluppo del pensiero logico e computazionale e della creatività digitale e delle competenze di “cittadinanza digitale”, Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE), Obiettivo Specifico 10.2 – Azione 10.2.2. sottoazione 10.2.2A “Competenze di base”		€ 24.928,00
Sottoazione	Codice identificativo	Titolo modulo	Importo autorizzato
10.2.2A	10.2.2A-FSEPON- CA-2018-1023	Modulo 1: “Codi...amo” - classi I-II	€ 5.682,00
10.2.2A	10.2.2A-FSEPON- CA-2018-1023	Modulo 2: 'Gamification' – classi III	€ 5.682,00
10.2.2A	10.2.2A-FSEPON- CA-2018-1023	Modulo 3: 'A Scuola di coding' - classe IV	€ 7.082,00
10.2.2A	10.2.2A-FSEPON- CA-2018-1023	Modulo 4: "Digital and creative citizen" - classi V	€ 6.482,00

### ART. 1 Selezione ESPERTI

MODULI	ORE	ESPERTI
<i>Codi...amo</i>	30	N. 1 esperto con elevate competenze nelle attività di coding unplugged, di problem-solving, di digital storytelling e di programmazione visuale a blocchi
<i>Gamification</i>	30	N. 1 esperto con elevate competenze nelle attività di coding, di problem-solving attraverso i principali giochi logici disponibili (Minecraft, Programma il Futuro, Ivana Blockly e altri), di digital storytelling e di programmazione visuale a blocchi
<i>A Scuola di coding</i>	30	N. 1 esperto con elevate competenze nelle attività di coding, di problem-solving attraverso i principali giochi logici disponibili (Minecraft, Programma il Futuro, Ivana Blockly e altri), di digital storytelling e di programmazione visuale a blocchi
<i>Digital and creative citizens</i>	30	N. 1 esperto con elevate competenze nella progettazione di contenuti digitali, di programmazione visuale a blocchi, sulle tematiche della cittadinanza digitale e del contrasto ai linguaggi violenti e inadeguati.

### ART. 2 Compiti e compensi dell'esperto

All'esperto sarà corrisposto un compenso orario (lordo) di € 70,00. L'esperto dovrà:

- predisporre, in collaborazione con il referente per la valutazione e con i tutor del percorso formativo,

la programmazione dei contenuti dell'intervento;

- collaborare con tutti gli operatori coinvolti per la realizzazione del prodotto finale;
- inserire in piattaforma PON-INDIRE tutto quanto richiesto dal sistema;
- predisporre, in collaborazione con il referente della valutazione, il materiale necessario per la rilevazione delle competenze in entrata, in itinere e finali;
- predisporre e consegnare al Referente per la Valutazione il materiale per la documentazione didattica del percorso formativo.
- rispettare il calendario predisposto dal Gruppo di Coordinamento (GOP);
- compilare, con i docenti tutor, il registro dei progetti per la parte relativa all'andamento dell'attività svolta ed agli esiti conseguiti;
- partecipare alle eventuali riunioni del GOP in cui sia richiesta la sua presenza;
- partecipare alla manifestazione di fine progetto.

### ART. 3 Selezione TUTOR

MODULI	ORE	TUTOR
<i>Codi...amo</i>	30	n. 4 tutor
<i>Gamification</i>	30	
<i>A Scuola di coding</i>	30	
<i>Digital and creative citizens</i>	30	

### ART. 4 Compiti e compensi del tutor

Al tutor sarà corrisposto un compenso orario (lordo) di € 30,00. Il tutor dovrà:

- predisporre, in collaborazione con il referente per la valutazione e con l'esperto del percorso formativo, la programmazione dei contenuti dell'intervento;
- collaborare con tutti gli operatori coinvolti per la realizzazione del prodotto finale;
- gestire la classe, tenendo il registro delle presenze e le altre documentazioni;
- inserire in piattaforma PON-INDIRE tutto quanto richiesto dal sistema;
- rispettare il calendario predisposto dal Gruppo di Coordinamento (GOP);
- partecipare alle eventuali riunioni del GOP cui sia richiesta la sua presenza;
- partecipare alla manifestazione di fine progetto.

### ART. 5 Selezione FIGURE AGGIUNTIVE

MODULI	ORE	TUTOR
<i>Codi...amo</i>	30	n. 3 figure aggiuntive
<i>Gamification</i>	30	
<i>Digital and creative citizens</i>	30	

### ART. 6 Compiti e compensi della figura aggiuntiva

Alla figura aggiuntiva sarà corrisposto un compenso forfettario (lordo) di € 600,00.

La figura aggiuntiva dovrà:

- predisporre, in collaborazione con il tutor e con l'esperto del percorso formativo, la programmazione dei contenuti dell'intervento, le competenze in ingresso e quelle attese al termine dei percorsi;
- collaborare con tutti gli operatori coinvolti per la realizzazione del prodotto finale;

- collaborare alla mensa (ove prevista dal modulo);
- collaborare al pieno inserimento e al successo formativo degli alunni con bisogni educativi speciali;
- inserire in piattaforma PON-INDIRE tutto quanto richiesto dal sistema;
- rispettare il calendario predisposto dal Gruppo di Coordinamento (GOP);
- partecipare alle eventuali riunioni del GOP cui sia richiesta la sua presenza;
- partecipare alla manifestazione di fine progetto.

## ART. 7 Criteri di valutazione delle istanze

<b>ESPERTI E TUTOR</b>		
<b>A. TITOLI CULTURALI attinenti alle tematiche dei moduli (max pt 33)</b>		
<b>A.1</b>	Laurea specialistica o magistrale vecchio ordinamento	Punti 5
<b>A.2</b>	Laurea Triennale (non cumulabile con A)	Punti 4
<b>A.3</b>	Diploma di Scuola Secondaria di II grado	Punti 3 (se titolo massimo)
<b>A.4</b>	<b>Corsi post laurea</b> (scuole di specializzazione, master I e II livello, dottorati di ricerca, alta formazione)	Punti 3 (max 6 pt.) x ogni corso di durata non inferiore ad un anno (min 60 CFU)
<b>A.5</b>	Altri corsi di formazione presso MIUR, USR, Istituzioni Scolastiche, Università, INDIRE, ecc..	Coding e robotica pt 1 (max 3 pt.) x ogni corso di durata non inferiore a 15 h Altri corsi informatica pt. pt 0,5(max 3pt) x ogni corso di durata non inferiore a 15 h
<b>A.6</b>	Certificazioni Competenze Informatiche con conoscenza piattaforma MIUR (pena esclusione)	Punti 1 x certificazione (max pt. 3)
<b>B. ESPERIENZE attinenti alle tematiche dei moduli (max pt 33)</b>		
<b>B.1</b>	Esperienze di progettazione/tutoring in Progetti PON/POR/INDIRE	Punti 1,5 (max 9 pt.)
<b>B.2</b>	Esperienze di docenza nel settore di pertinenza in qualità di esperto/formatore PON – POR-INDIRE	Punti 3 (max 15 pt)
<b>B.3</b>	Altre esperienze di docenza nel settore di pertinenza in qualità di esperto/formatore PTOF o altri corsi organizzati da Istituzioni Scolastiche	Coding e robotica pt 1,5 (max 4 pt) altri corsi informatica pt 0,75 (max pt 3)
<b>B.4</b>	Partecipazione documentata ad iniziative del PNSD (Code week, settimana del PNSD, Programma il futuro)	Pt 0,50 (max pt 2)

## FUGURA AGGIUNTIVA

### A. TITOLI CULTURALI attinenti alle tematiche dei moduli (max pt 33)

<b>A.1</b>	Laurea specialistica o magistrale vecchio ordinamento	Punti 5
<b>A.2</b>	Laurea Triennale (non cumulabile con A)	Punti 4
<b>A.3</b>	Diploma di Scuola Secondaria di II grado	Punti 3 (se titolo massimo)
<b>A.4</b>	<b>Corsi post laurea</b> (scuole di specializzazione, master I e II livello, dottorati di ricerca, alta formazione)	Punti 3 (max 6 pt.) x ogni corso di durata non inferiore ad un anno (min 60 CFU)
<b>A.5</b>	Altri corsi di formazione presso MIUR, USR, Istituzioni Scolastiche, Università, INDIRE, ecc..	Coding e robotica pt 1 (max 3 pt.) x ogni corso di durata non inferiore a 15 h Altri corsi informatica pt. pt 0,5(max 3pt) x ogni corso di durata non inferiore a 15 h
<b>A.6</b>	Certificazioni Competenze Informatiche con conoscenza piattaforma MIUR (pena esclusione)	Punti 1,5 x certificazione (max pt. 3)
<b>A7</b>	Titolo di sostegno	Punti 10

### B. ESPERIENZE attinenti alle tematiche dei moduli (max pt 33)

<b>B.1</b>	Esperienze di progettazione/tutoring in Progetti PON/POR/INDIRE	Punti 1,5 (max 6 pt.)
<b>B.2</b>	Esperienze di docenza nel settore di pertinenza in qualità di esperto/formatore PON – POR-INDIRE	Punti 3 (max 15 pt)
<b>B3</b>	Altre esperienze di docenza nel settore di pertinenza in qualità di esperto/formatore PTOF o altri corsi organizzati da Istituzioni Scolastiche	Coding e robotica pt 1,5 (max 6 pt) altri corsi informatica pt 0,75 (max pt 3)
<b>B4</b>	Partecipazione documentata ad iniziative del PNSD (Code week, settimana del PNSD, Programma il futuro)	Pt 0,50 (max pt 2)

## ART. 8

### Presentazione delle istanze

Le domande di partecipazione devono essere redatte sull'allegato A, unitamente a cv in formato europeo, devono pervenire in busta chiusa, previa raccomandata o p.e.c. **entro e non oltre le ore 16 del 21/05/2019**. I recapiti di riferimento sono:

- 1° Circolo di Pozzuoli G. MARCONI, Corso Umberto I 125/B – 80078 Pozzuoli NA
- naee16600e@pec.istruzione.it

Sulla busta, o nell'oggetto della pec, in base alla tipologia di istanza, va scritta la dicitura:

*Progetto "Programmare per crescere" PON FSE 10.2.5 -  
Istanza per il profilo di \_\_\_\_\_*



E' possibile presentare istanza di partecipazione per tutti i moduli ma se il candidato si trovasse in posizione utile in più graduatorie, dovrà optare per un solo modulo e per un solo incarico.

Non saranno accolte le domande:

- a) non presentate sulla modulistica di cui al presente avviso;
- b) prive dei requisiti minimi di accesso;
- c) pervenute oltre i termini previsti;
- d) prive di firma;
- e) senza il cv allegato.

#### **ART. 9**

##### **Contenuti e finalità del progetto**

La progettazione e la conduzione didattica delle attività dei singoli moduli dovrà tener conto delle linee guida progettuali definite da questa Istituzione Scolastica in sede di presentazione della candidatura e di richiesta del finanziamento. Le tematiche sono esplicitate nel progetto, consultabile al link:

[http://www.1circolopozzuoli.it/files/piano\\_37895\\_00030\\_nace16600e\\_20190127175451.pdf](http://www.1circolopozzuoli.it/files/piano_37895_00030_nace16600e_20190127175451.pdf)

#### **ART. 10**

##### **Responsabile Unico del Procedimento**

Ai sensi di quanto disposto dall'art. 5 della legge 7 Agosto 1990, n. 241, il responsabile del procedimento di cui al presente Avviso di selezione è il Dirigente, prof.ssa Angela Palomba.

#### **ART. 11**

##### **Allegati**

Sono allegati al presente avviso e ne fanno parte integrante:

- il modello A (istanza di partecipazione).

La presentazione delle dichiarazioni su modelli diversi dai suindicati allegati costituisce motivo di nullità delle istanze.

#### **ART. 12**

##### **Pubblicità**

L'avviso è pubblicato sul sito istituzionale, [www.1circolopozzuoli.it](http://www.1circolopozzuoli.it), nella sezione Amministrazione Trasparente.

  
IL DIRIGENTE SCOLASTICO  
Prof.ssa Angela Palomba