



UNIONE EUROPEA

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO-FESR

pon
2014-2020



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Direzione Generale per interventi in materia di edilizia
scuolastica, per la gestione dei fondi strutturali per
l'istruzione e per l'innovazione digitale
Ufficio IV

Istituto Comprensivo Statale

"G. NEVIO"

Via Torre Cervati n° 9 80123 NAPOLI

☎Tele/fax 081-644770

Distretto 41- Codice scuola NAIC820006

Codice fiscale 80059760639

@-mail: naic820006@istruzione.it web site: www.icnevio.gov.it

@-mail certificata: NAIC820006@PEC.ISTRUZIONE.IT

Prot. _____/FSE

I. C. "G. NEVIO" - NAPOLI
Prot. 0002573 del 05/06/2019
(Uscita)

Napoli, 5 Giugno 2019

Al personale docente dell'I.C.Nevio
Al Sito Web www.icnevio.gov.it

AVVISO PUBBLICO per la selezione di ESPERTO ESTERNO

Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale “Per la scuola, competenze e ambienti per l’apprendimento” 2014-2020. Avviso pubblico AOODGEFID/28248 del 30/10/2018 “Cittadinanza digitale” Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE). Obiettivo Specifico 10.2 – Azione 10.2.2 – Sotto azione 10.2.2A – Tipo di intervento per lo sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale e delle competenze di cittadinanza digitale.

Azione 10.2.2 Sotto azione 10.2.2A Codice Progetto: **10.2.2A-FSEPON-CA-2018-1059**

Titolo progetto: “SUPER@ABILE.INSIEME”

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

VISTO l’avviso pubblico 2669 del 03/03/2017 “Sviluppo del Pensiero Computazionale della creatività Digitale e cittadinanza digitale”. Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE). Obiettivo Specifico 10.2 – Azione 10.2.2 Specifico 10.2 – Miglioramento delle competenze chiave degli allievi, anche mediante il supporto dello sviluppo delle capacità di docenti, formatori e staff. – Sotto azione 10.2.2A – “Competenze di base”;

VISTA la delibera n. 229 del Consiglio di Istituto del 21/03/2017 relativa alla presentazione della candidatura e alla realizzazione del progetto con inserimento nel P.T.O.F. in caso di ammissione al finanziamento;

VISTO il piano n. 2669 inoltrato in data 19-05-2017;

PRESO ATTO della nota MIUR prot. n. AOODGEFID/2417 del 06/07/2018 con l’elenco dei progetti autorizzati per la regione Campania;

VISTA la nota MIUR prot. n. AOODGEFID/28248 del 30/10/2018 di formale autorizzazione del progetto e relativo impegno di spesa di questa Istituzione Scolastica per l’Azione 10.2.2 – Sotto

azione 10.2.2A;

VISTA la propria determina di assunzione a bilancio del finanziamento autorizzato, adottata in data 17/04/2019 prot. n. 1959, al Programma Annuale E.F. 2019;

RITENUTO necessario procedere all'individuazione delle figure professionali necessarie alla realizzazione del progetto di cui all'oggetto;

CONSTATATA la presenza di tutte le condizioni necessarie;

CONSIDERATO che il percorso formativo di cui al progetto SUPER@ABILE.INSIEME

10.2.2A-FSEPON-CA-2018-1059 prevede n. 5 Tutor INTERNI e 5 ESPERTI

CONSIDERATO che a seguito dell'avviso pubblico per esperti interni prot. 2340 FSE del 31/05/2019 non sono pervenute candidature per i moduli:

INDICE

Avviso pubblico per l'individuazione di Esperti per l'attuazione delle seguenti azioni:

FSE-PON "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020. Avviso pubblico AOODGEFID/28248 del 30/10/2018 "Cittadinanza digitale" Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE). Obiettivo Specifico 10.2 – Azione 10.2.2 – Sotto azione 10.2.2 A "SUPER@ABILE.INSIEME"

CUP B68H18014090007

Titolo e Tipologia modulo	n. ore	n. esperti	Periodo di attuazione	Destinatari
COSTRUISCI ROBOT INTELLIGENTE	30	1	SETTEMBRE 2019 DICEMBRE 2019	20 ALLIEVI PRIMARIA PRIMO CICLO
PROGETTIAMO E PROGRAMMIAMO LA CITTA' DEL FUTURO	30	1	SETTEMBRE 2019 DICEMBRE 2019	20 ALLIEVI PRIMARIA PRIMO CICLO
COSTRUIAMO SOLIDI E OGGETTI SEMPLICI PER REALIZZARE LA CITTA' DEL FUTURO USANDO ENERGIE SOSTENIBILI	30	1	SETTEMBRE 2019 DICEMBRE 2019	20 ALLIEVI PRIMARIA PRIMO CICLO
REALIZZIAMO UN VIDEOGIOCO SULL'AMBIENTE E SULLE ENERGIE SOSTENIBILI E CREIAMO UN BLOG	30	1	SETTEMBRE 2019 DICEMBRE 2019	20 ALLIEVI SECONDARIA INFERIORE (PRIMO CICLO)
PROGETTIAMO STORIE E STAMPIAMO PER COSTRUIRE LA CITTA' DEL FUTURO	30	1	SETTEMBRE 2019 DICEMBRE 2019	20 ALLIEVI SECONDARIA INFERIORE (PRIMO CICLO)

CARATTERISTICHE DEL MODULO

COSTRUISCI ROBOT INTELLIGENTE

L'idea è di coinvolgere gli studenti in attività sperimentali utilizzando elettronica educativa per costruire oggetti e strumenti che consentano di ricavare dati dalla realtà circostante per poi analizzarli e trarre conclusioni o, viceversa, per attivare oggetti/macchine da loro create. Le attività si inseriscono in un percorso verticale in cui gli stessi concetti vengono ripresi, approfonditi e applicati in contesti reali per realizzare strumenti sempre più complessi al fine di consolidare obiettivi specifici disciplinari e interdisciplinari.

Le metodologie innovative e collaborative previste, il carattere fortemente laboratoriale delle proposte, la coerenza con le tematiche curriculari e l'utilizzo delle tecnologie anche in chiave creativa sono fattori di sviluppo di competenze trasversali, di inclusione e di motivazione.

PROGETTIAMO E PROGRAMMIAMO LA CITTA' DEL FUTURO

L'idea è di coinvolgere gli studenti in attività sperimentali dedite alla costruzione di idee e progetti utilizzando elettronica educativa, making, pensiero computazionale e programmazione. Il progetto mira ad insegnare: a mettere a punto, con l'uso di linguaggi di programmazione facili da usare, capacità di risolvere problemi, mediante la loro decomposizione in parti più piccole, a usare il ragionamento logico, per spiegare il funzionamento di semplici algoritmi e la loro correttezza nell'uso del programma. Il modulo prevede la progettazione di oggetti ed azioni ad essi connesse, utilizzando anche dati disponibili nel web. Le attività previste si inseriscono in un percorso verticale in cui gli stessi concetti vengono ripresi, approfonditi e applicati in contesti autentici per realizzare strumenti sempre più complessi al fine di consolidare obiettivi specifici disciplinari e interdisciplinari.

Le metodologie innovative e collaborative previste, il carattere fortemente laboratoriale delle proposte, la coerenza con le tematiche curriculari e l'utilizzo delle tecnologie anche in chiave creativa sono fattori di sviluppo di competenze trasversali, di inclusione e di motivazione.

COSTRUIAMO SOLIDI E OGGETTI SEMPLICI PER REALIZZARE LA CITTA' DEL FUTURO USANDO ENERGIE SOSTENIBILI

Il progetto mira a sviluppare negli alunni il concetto che la geometria non è una materia astratta, ma può servire a conoscere la realtà ed a incidere su di essa progettando. Si propone di sviluppare negli alunni capacità creative e di progetto, anche con il gioco, facendo uso di tecnologie manuali- artigianali e digitali. L'idea è di coinvolgere gli studenti in attività sperimentali utilizzando strumenti manuali e digitali per costruire oggetti desunti dalla realtà circostante, analizzarli e attivarli anche con l'uso di programmi. Le attività previste si inseriscono in un percorso verticale in cui gli stessi concetti vengono ripresi, approfonditi e applicati in contesti reali per realizzare strumenti sempre più complessi al fine di consolidare obiettivi specifici disciplinari e interdisciplinari. Le metodologie innovative e collaborative previste, il carattere fortemente laboratoriale delle proposte, la coerenza con le tematiche curriculari e l'utilizzo delle tecnologie anche in chiave creativa sono fattori di sviluppo di competenze trasversali, di inclusione e di motivazione.

Il progetto prevede una fase iniziale sulla osservazione e rappresentazione di semplici oggetti reali e sullo studio e rappresentazione di solidi, partendo dal concetto di rilievo e di disegno in scala.

Ad esempio partendo dal rilievo di un oggetto semplice, immaginiamolo come un cubo, lo studente eseguirà la sua graficizzazione, mediante i metodi grafici tradizionali (uso di squadrette, goniometro, compasso ecc,) come le proiezioni ortogonali e l' assonometria. Eseguiti i disegni procederà alla realizzazione manuale del cubo mediante materiali come cartone, cartoncini, cartonplum, polistirolo.

Lo stesso procedimento sarà eseguito per qualunque tipo di oggetto si voglia rilevare. Ma, contemporaneamente, il cubo sarà disegnato bidimensionalmente anche a computer con un programma cad, quindi modellato con altro programma per trasformarlo in oggetto 3D, fatta questa operazione sarà stampato, con la stampante 3D (processo di produzione additiva) in modo da ottenere l' oggetto rilevato. I solidi stampati verranno assemblati per costruire la città. Contemporaneamente gli oggetti verranno esplorati anche in campo scientifico e in relazione ai temi di ambiente e energia rinnovabile.

REALIZZIAMO UN VIDEOGIOCO SULL'AMBIENTE E SULLE ENERGIE SOSTENIBILI E CREIAMO UN BLOG

Il progetto, strutturato in ottemperanza al Percorso di cittadinanza digitale, mira a sviluppare negli studenti una consapevolezza delle norme sociali e giuridiche in termini di Diritti della Rete, educazione all'uso positivo e consapevole dei media e della rete, anche per il contrasto all'utilizzo di linguaggi violenti, alla diffusione del cyber bullismo, alle discriminazioni. Si pone come obiettivo di educare alla qualità e integrità delle informazioni, alla lettura, scrittura e collaborazione in ambienti digitali, alla comprensione e uso dei dati e introduzione all'open government, al monitoraggio e al data journalism.

Inoltre è teso a stimolare la creatività e la produzione digitale, l'educazione all'uso dei nuovi linguaggi, ai nuovi modelli di lavoro e produzione, alle potenzialità dell'interazione tra fisico e digitale.

Sul blog sarà pubblicato il videogioco sulla città ideale, nonché le fasi propedeutiche che ne sottendono la realizzazione. Opinioni, considerazioni e studi sull'ambiente e sulle energie sostenibili.

PROGETTIAMO STORIE E STAMPIAMO PER COSTRUIRE LA CITTÀ DEL FUTURO

Il progetto mira alla creazione di un laboratorio di ricerca, teso ad approfondire, con la realizzazione di piccoli modelli, il rapporto tra forma progettuale e realizzazione manuale e digitale sia di oggetti semplici, sia di elementi componenti, nonché sperimentazioni atte a capire la tecnologia delle energie alternative in un ambiente sostenibile. Intende promuovere un atelier creativo di progettazione. In seguito è descritta la sua articolazione: gli studenti dopo aver progettato la loro città ideale, in ambiente sostenibile, con gli elementi di cui si compone, inventano storie sulla loro città (storytelling) facendo uso di mappe concettuali e diagrammi per l'organizzazione e la strutturazione dei contenuti.

Quindi realizzeranno un video- gioco educativo. Dopo questa fase sarà costruito un modello semplice della città progettata e dei suoi elementi componenti con l'utilizzo della stampa 3D.

Il fine del progetto è far acquisire agli studenti creatività e fantasia e che possano esprimersi attraverso competenze tecniche affinché possano, una volta individuati i bisogni, cercare soluzioni per la sostenibilità ambientale.

Il progetto, impostato sul concetto di learning by doing, favorendo la capacità di comunicazione ed espressione, attraverso lo sviluppo della fantasia, dell'invenzione e del gioco, costituisce una metodologia d'insegnamento molto efficace di educazione alla vita. La sua visibilità sarà resa possibile anche tramite la rete, mediante la partecipazione del gruppo di lavoro a siti on line di making e di fablab.

COMPITI DELL'ESPERTO

L'Esperto dovrà elaborare un piano di lavoro da cui risultino i contenuti, le modalità, i tempi e gli strumenti che garantiranno l'effettiva realizzazione del processo formativo.

L'Esperto deve collaborare con il Tutor e il Referente per la Valutazione e deve essere in possesso delle conoscenze, competenze ed esperienze specifiche richieste dai singoli moduli.

L'Esperto:

- predispone, in collaborazione con il Tutor, una programmazione dettagliata dei contenuti dell'intervento, che dovranno essere suddivisi in moduli corrispondenti a segmenti disciplinari e competenze da acquisire;
- inserisce i dati di propria competenza relativi all'attività svolta nel Modulo, il calendario, le prove di verifica e i materiali prodotti nel sistema GPU;
- partecipa alle riunioni programmate dall'Istituzione scolastica in merito alla realizzazione del modulo e tale attività rientra nel suo incarico concorda il calendario degli incontri con i responsabili del progetto tenendo conto delle esigenze della scuola proponente e in relazione alla necessità di concludere tutte le attività entro i termini prescritti dal MIUR.

MODALITÀ PRESENTAZIONE DELLE DOMANDE

Gli interessati dovranno presentare la propria candidatura mediante:

- **consegna manuale presso gli uffici di segreteria in busta chiusa** sulla quale dovrà essere riportata la seguente dicitura: "Candidatura ESPERTO PON FSE Competenze di base - Progetto "SUPER@ABILE.INSIEME" – modulo (**specificare titolo modulo**)
- **invio sulla casella di posta certificata (PEC): naic820006@pec.istruzione.it** con oggetto "Candidatura ESPERTO PON FSE Competenze di base - Progetto "SUPER@ABILE.INSIEME" – modulo (**specificare titolo modulo**)", allegando la documentazione firmata digitalmente o scansionata; L'istanza di partecipazione, compilata secondo il modello (**allegato A**) scaricabile dal sito web dell'Istituto, <http://www.icnevio.gov.it>, con firma autografa o digitale (pena l'esclusione), redatta ai sensi del DPR 445/2000 deve essere corredata di:
- curriculum vitae (modello europeo) nel quale devono essere dettagliati ed evidenziati tutti i titoli oggetto di valutazione;
- modello di autodichiarazione dei titoli (**Allegato B**) Esperti esterni, da compilare a cura del richiedente;
- proposta formativa compilata al computer (**Allegato C**);
- fotocopia di un documento di riconoscimento.

TERMINI DI PRESENTAZIONE DELL'ISTANZA

Entro e non oltre le ore 13.00 DEL 20 GIUGNO 2019

Non saranno in alcun modo accettate le domande pervenute dopo la scadenza su menzionata.

VALUTAZIONE DELLE CANDIDATURE

La selezione delle domande verrà effettuata da apposita commissione nominata dal dirigente scolastico che provvederà alla comparazione dei curricula e all'attribuzione dei punteggi secondo i criteri deliberati nel consiglio di istituto.

A conclusione della comparazione, il Dirigente Scolastico provvederà alla formazione di tante graduatorie quanti sono i moduli che diverranno definitive il quindicesimo giorno dalla data della loro pubblicazione all'albo e sul sito della scuola. A parità di punteggio sarà data priorità al candidato più giovane di età.

Trascorsi i quindici giorni sarà data comunicazione al candidato vincitore cui verrà affidato l'incarico mediante la stipula di un contratto di prestazione d'opera.

DURATA DELL'INCARICO E COMPENSO

Il compenso orario massimo per le attività di Esperto (nr. ore 30) è stabilito in € 70,00 (settanta/00).

Il suddetto importo è onnicomprensivo di tutte le ritenute previdenziali e fiscali, nonché dell'IRAP (8,50%), della quota INPS ex INPDAP (24,20%) a carico dell'Istituto e ogni altro onere di natura fiscale, previdenziale ed assistenziale che dovesse intervenire per effetto di nuove disposizioni normative, anche della eventuale quota a carico dell'Istituto.

Il compenso sarà erogato, per le ore effettivamente svolte, dopo la chiusura del modulo sulla piattaforma GPU.

Si precisa che l'avvio delle attività è previsto nel mese di Settembre 2019 e le stesse si svolgeranno in orario pomeridiano nei giorni e negli orari di massima di seguito indicati: MARTEDI, MERCOLEDI e/o GIOVEDI dalle ore 14.00 alle ore 16.30 (N. 12 incontri).

MODALITÀ DI ACCESSO AGLI ATTI L'accesso agli atti, secondo quanto previsto dalla legge 7 agosto 1990, n. 241 e dell'art. 3 – differimento – comma 3 del decreto ministeriale 10 gennaio 1996, n. 60, solo dopo la conclusione del procedimento.

INFORMATIVA AI SENSI DEL D.LGS 196/03

I dati personali che entreranno in possesso dell'Istituto, a seguito del presente Avviso, verranno trattati nel rispetto del D. Lgs. 30 giugno 2003 n. 196 e successive modifiche e integrazioni. I candidati dovranno esprimere il consenso al trattamento dei propri dati personali in sede di presentazione delle domande di partecipazione, pena la non ammissione alle selezioni.

RESPONSABILE DEL PROCEDIMENTO

Ai sensi di quanto disposto dall'art. 5 della legge 7 Agosto 1990, n. 241, il responsabile del trattamento dei dati è il Dirigente Scolastico Dott.ssa Maria Loreta Chieffo.

MODALITA' DI DIFFUSIONE

Il presente Avviso e le relative graduatorie (provvisoria e definitiva) verranno affisse all'Albo dell'Istituto e pubblicizzati sul sito web dell'istituto (www.icnevio.gov.it, sezioni Albo on Line e Amministrazione Trasparente, sottosezione Bandi di gara e contratti).

Informazioni relative al presente avviso potranno essere richieste presso l'ISTITUTO COMPRENSIVO I.C. "NEVIO" – Via Torre Cervati, 9 - contattando il Direttore dei Servizi Generali e Amministrativi Dott.ssa Caruso Ornella

Il presente bando viene pubblicato in data odierna **all'Albo della scuola.**

Per l'attività istruttoria
IL DIRETTORE dei
SERVIZI GENERALI ed AMM.VI
Ornella Caruso

F.to IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Dott.ssa Maria Loreta Chieffo

firma autografa sostituita a mezzo stampa ai sensi
(dell'art. 3, comma 2 del D. Leg. N.39/1993)