



Unione Europea

**FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI**

**pon**  
2014-2020

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE)



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca  
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle  
Risorse Umane, Finanziarie e Strumentali  
Direzione Generale per interventi in materia di Edilizia  
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per  
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale  
Ufficio IV



MINISTERO DELLA PUBBLICA ISTRUZIONE UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER IL LAZIO  
ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE CEPRANO

Via Don Luigi Catelli snc – 03024 Ceprano - ☎ 0775-914060 - fax 0775- 914060 C.F. 92053080609  
✉ [fric83100r@istruzione.it](mailto:fric83100r@istruzione.it) - [fric83100r@pec.istruzione.it](mailto:fric83100r@pec.istruzione.it)

Prot. vedi segnatura

Ceprano, vedi segnatura

Al sito web

All'Albo

Ai Docenti Interni

CUP: B98H17000150007

CIP: 10.2.2A-FdRPOC-LA-2018-141

**OGGETTO:** BANDO DI RECLUTAMENTO TUTOR INTERNI CORSI DI FORMAZIONE di cui all'Avviso pubblico per lo sviluppo del pensiero logico e computazionale e della creatività digitale e delle competenze di "cittadinanza digitale", Prot. 2669 del 03/03/2017. In coerenza con Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE) - Obiettivo Specifico 10.2 – Azione 10.2.2. sottoazione 10.2.2A "Competenze di base". Codice progetto 10.2.2A-FdRPOC-LA-2018-141.

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

- Considerato** che il Programma Annuale 2019 è stato approvato dal Consiglio d'Istituto il 15/03/2019;
- Considerato** che nel Programma Annuale 2019 è stato inserito il progetto 10.2.2A-FdRPOC-LA-2018-141;
- Visto** il Decreto del 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." in vigore dal 17-11-2018;
- Visti** il D.lgs. 30 marzo 2001, n. 165 e il D.P.R. 8 marzo 1999, n.275;
- Vista** la nota Prot. 2669 del 03/03/2017 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 "Competenze di base". Avviso pubblico per lo sviluppo del pensiero logico e computazionale e della creatività digitale e delle competenze di "cittadinanza digitale".
- Visto** il Progetto all'uopo predisposto, denominato "Progetto: Io...cittadino digitale", approvato: dal Collegio dei Docenti estratto verbale n8 del 17/03/2017 e dal Consiglio d'Istituto estratto verbale n90 del 17/03/2017;
- Vista** la trasmissione on-line, tramite la piattaforma infotelematica GPU, all'Autorità di Gestione del Piano "de quo" in data il 19/05/2017 13:48 e l'inoltro del progetto/candidatura n.piano 40870, generata dal sistema GPU e firmata digitalmente dal Dirigente Scolastico, sulla piattaforma SIF in data il 22/05/2017, con attribuzione da parte del sistema del prot.n.10494 del 23/05/2017;



Unione Europea

**FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI**

**pon**  
2014-2020



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca  
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle  
Risorse Umane, Finanziarie e Strumentali  
Direzione Generale per interventi in materia di Edilizia  
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per  
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale  
Ufficio IV

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE)

- Considerato** che il Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca – Dipartimento per la Programmazione e la gestione delle risorse umane, finanziarie e strumentali - Direzione Generale per interventi in materia di edilizia scolastica, per la gestione dei fondi strutturali per l'istruzione e per l'innovazione digitale – Ufficio IV:
- sono state elaborate le graduatorie definitive delle Istituzioni scolastiche che hanno presentato la propria proposta ed i cui progetti sono stati dichiarati ammissibili al finanziamento, pubblicandola sul sito internet del MIUR dedicata al PON "Per la Scuola" con nota AOODGEGFID Prot. 25954 del 26 settembre 2018.;
  - con nota prot.n. AOODGEGFID/27750 del 24/10/2018 ha autorizzato i suddetti Progetti PON/FSE per la Regione Lazio;
  - con nota Prot. n. AOODGEGFID/28234 del 30/10/2018– notificata il 09/04/2019- ha comunicato a questa Istituzione Scolastica la singola autorizzazione del progetto e dell'impegno di spesa, attuando la sotto-azione 10.2.2A definita dal seguente codice progetto: 10.2.2A-FdRPOC-LA-2018-141 pari ad €. 22.128,00, prevedendo come termine di conclusione delle attività didattiche il 30/09/2020, utilizzando anche il periodo estivo, e almeno due moduli formativi dovranno essere realizzati e certificati su SIF entro il 30/09/2019, ed entro il 31 dicembre 2020 la sua chiusura amministrativo-contabile;
- Considerato** che gli OO CC si sono espressi relativamente ai criteri di selezione del personale da coinvolgere;
- Rilevata** la necessità di reclutare personale interno per ricoprire il ruolo di Tutor così come indicato dalla nota MIUR Prot. AOODGEGFID/34815 del 2 agosto 2017;

#### DISPONE

il presente avviso pubblico avente per oggetto la formazione, mediante procedura comparativa per titoli e colloquio, di una graduatoria di esperti interni per l'attuazione delle azioni di formazione riferite al 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 "Competenze di base". Avviso pubblico per lo sviluppo del pensiero logico e computazionale e della creatività digitale e delle competenze di "cittadinanza digitale", Prot. 2669 del 03/03/2017.

L'avviso è disciplinato come di seguito descritto.

#### Articolo 1

##### Finalità della selezione

Il presente avviso è finalizzato alla predisposizione di una graduatoria di tutor ai quali affidare le azioni di formazione volte alla riduzione del fallimento formativo precoce e della dispersione scolastica e formativa da attivare in questo Istituto nel periodo dal 01/01/2019 al 30/09/2019, (I progetti autorizzati dovranno essere realizzati e chiusi mediante l'apposita funzionalità di "Chiusura progetto" sulla piattaforma GPU entro il 30/09/2020, utilizzando anche il periodo estivo, tenendo presente che almeno due moduli formativi dovranno essere realizzati e certificati su SIF entro il 30/09/2019) per i seguenti percorsi formativi:



Unione Europea

**FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI**

**pon**  
2014-2020



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca  
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle  
Risorse Umane, Finanziarie e Strumentali  
Direzione Generale per interventi in materia di Edilizia  
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per  
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale  
Ufficio IV

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE)

Per la candidatura N. 40870 sono stati inseriti i seguenti moduli:

**Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base**

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	GIO - CODING	€ 5.682,00
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	MATEMATI- CODING	€ 5.682,00
Competenze di cittadinanza digitale	....SONO CONNESSO	€ 10.764,00
	<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 22.128,00</b>

I moduli sono definiti secondo la seguente progettazione didattica:

Titolo modulo	GIO - CODING
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Descrizione modulo	<p>Con le attività del presente modulo si intende avviare gli alunni ad acquisire i concetti di base del coding e del pensiero computazionale. Il modulo è strutturato secondo le seguenti fasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Concezione/avvio: definizione dell'argomento/problema</li> <li>2) Pianificazione: elaborazione delle possibili soluzioni e predisposizione degli strumenti di lavoro</li> <li>3) Esecuzione/Controllo: svolgimento dell'attività</li> <li>4) Chiusura: analisi e valutazione dei risultati</li> </ol> <p>DESTINATARI: alunni 6/8 anni TIPOLOGIA : attività unplugged che con l'ausilio di software COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI: italiano, matematica, geografia, arte e immagine, ed. fisica, inglese OBIETTIVI DIDATTICO/FORMATIVI</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ascoltare e comprendere comunicazioni di adulti e coetanei.</li> <li>-Ascoltare e comprendere racconti, fatti, avvenimenti narrati e testi scritti da altri.</li> <li>-Porsi in modo attivo nell'ascolto.</li> <li>-Esporre il contenuto di narrazioni rispettando la sequenza temporale.</li> <li>-Verbalizzare coerentemente il contenuto di immagini.</li> <li>- Comprendere e dare semplici istruzioni su un gioco o un'attività</li> <li>- Eseguire, descrivere e rappresentare graficamente percorsi assegnati e liberi.</li> <li>- Descrivere la posizione di oggetti o persone a partire da un determinato punto di riferimento.</li> <li>- Risolvere problemi mediante diversi linguaggi: verbale, iconico, numerico.</li> <li>- Orientarsi sul reticolo seguendo coordinate e indicatori spaziali</li> <li>- Utilizzare semplici comandi in lingua inglese</li> </ul> <p>CONTENUTI</p> <p>I binomi locativi: destra/ sinistra; vicino/lontano; sopra/ sotto; davanti/dietro; alto/basso... Racconto orale e rappresentazione grafica dei punti nodali di un racconto. Verbalizzazione di una sequenza di vignette Collegamento parola-immagine.</p>

*Investiamo nel vostro futuro*



Unione Europea

**FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI**

**pon**  
2014-2020



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca  
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle  
Risorse Umane, Finanziarie e Strumentali  
Direzione Generale per interventi in materia di Edilizia  
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per  
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale  
Ufficio IV

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE)

	<p>Esercizi di letto scrittura.</p> <p>Collocazione del proprio corpo in base alle relazioni spaziali: vicino/lontano; davanti/dietro/tra; sopra/sotto;</p> <p>Esercizi di discriminazione dei movimenti naturali: correre, saltare, lanciare, rotolare, strisciare.</p> <p>Sequenza</p> <p>Ciclo</p> <p>Algoritmo</p> <p><b>METODOLOGIE</b></p> <p>Gli alunni lavoreranno in modalità laboratoriale per piccolo gruppo (learning by doing). Anche con il coinvolgimento delle famiglie, gli alunni realizzeranno i reticoli e tutti gli strumenti necessari per eseguire i percorsi (si potranno usare in maniera flessibile gli spazi della scuola)</p> <p>Cooperative learning e peer teaching e giochi di ruolo promuoveranno la capacità di individuare e risolvere problemi, le capacità di comunicazione, collaborazione, creatività, spirito critico, autoconsapevolezza</p> <p><b>RISULTATI ATTESI</b></p> <p>Realizzazione di storie interattive, e semplici giochi</p> <p>Sviluppare strumenti concettuali e abilità tecniche sul coding e il pensiero computazionale</p> <p>Saper raccontare una storia</p> <p>Saper rappresentare una storia attraverso le immagini</p> <p>Saper eseguire percorsi</p> <p>Saper individuare un problema</p> <p>Saper scomporre il problema in parti più semplici</p> <p><b>VERIFICA e VALUTAZIONE</b></p> <p>schede operative a risposta chiusa per verificare il livello di conoscenza e di abilità conseguito</p> <p>osservazione sistematiche dei comportamenti, del livello di partecipazione e di collaborazione, del grado di applicazione</p> <p>osservazione sistematica delle capacità dell'alunno di inserirsi in un gruppo di lavoro</p> <p>costruzione e utilizzo di rubriche valutative</p> <p>osservazione delle capacità dell'alunno di trasferire le conoscenze acquisite nelle attività laboratoriali</p> <p>schede di autovalutazione da somministrare agli alunni al termine di ogni unità di apprendimento</p>
Numero destinatari	25 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Titolo modulo	MATEMATI- CODING
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e dell'attività digitale
Descrizione modulo	<p>Con le attività del presente modulo si intende potenziare i concetti di base del coding e del pensiero computazionale. Il modulo è strutturato secondo le seguenti fasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Concezione/avvio: definizione dell'argomento/problema</li> <li>2) Pianificazione: elaborazione delle possibili soluzioni e predisposizione degli strumenti di lavoro</li> <li>3) Esecuzione/Controllo: svolgimento dell'attività</li> </ol>

*Investiamo nel vostro futuro*



Unione Europea

FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca  
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle  
Risorse Umane, Finanziarie e Strumentali  
Direzione Generale per interventi in materia di Edilizia  
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per  
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale  
Ufficio IV

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE)

4) Chiusura: analisi e valutazione dei risultati

DESTINATARI: alunni 9/10 anni

TIPOLOGIA : attività unplugged, Scratch, Code. org corso 3,4,5

COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI: italiano, matematica

OBIETTIVI DIDATTICO/FORMATIVI

- Ascoltare e comprendere comunicazioni di adulti e coetanei.
- Porsi in modo attivo nell'ascolto.
- Comprendere e dare semplici istruzioni su un gioco o un'attività
- Eseguire, descrivere e rappresentare graficamente percorsi assegnati e liberi.
- Descrivere la posizione di oggetti o persone a partire da un determinato punto di riferimento.
- Risolvere problemi mediante diversi linguaggi: verbale, iconico, numerico.
- Costruire algoritmi, sequenze di istruzioni
- Organizzare le informazioni
- Pianificare la traccia di un'esperienza

CONTENUTI

le forme geometriche

le figure piane

gli angoli

Linea, retta, segmento

I numeri

Le quattro operazioni

Schemi risolutivi di problemi

Sequenze

Ciclo

Algoritmo

concetti fondamentali di internet

METODOLOGIE

Gli alunni lavoreranno in modalità laboratoriale (learning by doing).

Gli spazi della scuola verranno usati in maniera flessibile

Cooperative learning e peer teaching e giochi di ruolo (role play) promuoveranno la capacità di individuare e risolvere problemi, le capacità di comunicazione, collaborazione, creatività, spirito critico, autoconsapevolezza

RISULTATI ATTESI

Potenziare logica e creatività

Sviluppare strumenti concettuali e abilità tecniche sul coding e il pensiero computazionale

Saper individuare un problema

Saper scomporre il problema in parti più semplici

VERIFICA e VALUTAZIONE

schede operative a risposta chiusa per verificare il livello di conoscenza e di abilità conseguito

osservazione sistematiche dei comportamenti, del livello di partecipazione e di collaborazione, del grado di applicazione

osservazione sistematica delle capacità dell'alunno di inserirsi in un gruppo di lavoro costruzione e utilizzo di rubriche valutative

osservazione delle capacità dell'alunno di trasferire le conoscenze acquisite nelle attività laboratoriali

schede di autovalutazione da somministrare agli alunni al termine di ogni unità di apprendimento



Unione Europea

**FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI**

**pon**  
2014-2020



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca  
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle  
Risorse Umane, Finanziarie e Strumentali  
Direzione Generale per interventi in materia di Edilizia  
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per  
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale  
Ufficio IV

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE)

Numero destinatari	25 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Titolo modulo	....SONO CONNESSO
Tipo Modulo	Competenze di cittadinanza digitale
Descrizione modulo	<p>Con le attività del presente modulo si intende far acquisire agli alunni le competenze di base per esercitare la cittadinanza digitale . Il modulo è strutturato secondo le seguenti fasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Concezione/avvio: definizione dell'argomento/problema</li> <li>2) Pianificazione: elaborazione delle possibili soluzioni e predisposizione degli strumenti di lavoro</li> <li>3) Esecuzione/Controllo: svolgimento dell'attività</li> <li>4) Chiusura: analisi e valutazione dei risultati</li> </ol> <p>DESTINATARI: alunni 11/14 anni COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI: italiano, arte e immagine, inglese, cittadinanza e costituzione OBIETTIVI DIDATTICO/FORMATIVI Conoscere le regole per usare correttamente internet Saper scrivere vari tipi di testo Saper collaborare Promuovere il pensiero critico Promuovere la cittadinanza attiva Migliorare le proprie capacità critiche, comunicative, creative e di scrittura. CONTENUTI Internet governance. e neutralità della rete; tutela e trattamento dei dati e privacy, internet come spazio mediale. la gestione dei conflitti su social network e la promozione della collaborazione in ambienti condivisi. comprensione delle dinamiche che portano ad esperienze negative: strategie comportamentali per prevenire e gestire i rischi online. bullismo, stalking, molestie, spam, furto dell'identità, la dipendenza e gestione del tempo. METODOLOGIE Gli alunni lavoreranno in modalità laboratoriale per piccolo gruppo (learning by doing). Uso flessibile degli spazi scolastici (Aule, laboratorio di informatica). Uso degli strumenti tecnologici di cui la scuola dispone e ottenuti con i finanziamenti PON FSRE Cooperative learning e peer teaching e giochi di ruolo promuoveranno la capacità di individuare e risolvere problemi, le capacità di comunicazione, collaborazione, creatività, spirito critico, autoconsapevolezza VERIFICA e VALUTAZIONE schede operative a risposta chiusa per verificare il livello di conoscenza e di abilità' conseguito osservazione sistematiche dei comportamenti, del livello di partecipazione e di collaborazione, del grado di applicazione osservazione sistematica delle capacità' dell'alunno di inserirsi in un gruppo di lavoro costruzione e utilizzo di rubriche valutative osservazione delle capacità' dell'alunno di trasferire le conoscenze acquisite nelle</p>

*Investiamo nel vostro futuro*



Unione Europea

**FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI**

**pon**  
2014-2020



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca  
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle  
Risorse Umane, Finanziarie e Strumentali  
Direzione Generale per interventi in materia di Edilizia  
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per  
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale  
Ufficio IV

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE)

	<p>attività laboratoriali</p> <p>schede di autovalutazione da somministrare agli alunni al termine di ogni unità di apprendimento</p> <p><b>RISULTATI ATTESI</b></p> <p>Produzione di un video e di un BLOG</p> <p>Potenziamento della capacità di collaborare, mediare, trovare soluzioni condivise ai Problemi</p> <p><b>METODOLOGIE</b></p> <p>Lavorare in piccolo gruppo. Raccogliere le idee e organizzarle</p> <p>Pianificare il lavoro e realizzare il prodotto. Uso di metodologie attive: Learning by doing, cooperative learning, problem solving e peer education</p>
Numero destinatari	25 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	60

## Art. 2.

### Figure professionali richieste

Laurea o Titolo equipollente o Esperto di settore di intervento riportato nell'art.1 nei rispettivi percorsi formativi

## Art. 3

### Requisiti generali di ammissione e modalità di valutazione della candidatura

La selezione degli esperti sarà effettuata, dalla Commissione di valutazione all'uopo costituita, a seguito di comparazione dei curricula presentati secondo quanto previsto dalle Linee Guida PON e di un colloquio orale con il candidato in base ai criteri di seguito indicati con relativo punteggio.

CRITERI TUTOR	PUNTEGGIO MASSIMO
A. Esperienze di tutoraggio in progetti formativi	4
B. Esperienze di docenza di docenza in progetti formativi sulle tematiche dei moduli	4
C. Esperienze pregresse nella gestione di gruppi di lavoro e di apprendimento	4
D. Possesso di titoli formativi specifici afferenti la tipologia di intervento	4
E. Possesso di competenze informatiche certificate	4
F. Pubblicazioni/Dispense didattiche/Lavori pubblicati su riviste attinenti al settore di pertinenza	4

Verrà effettuata una valutazione e selezione dei curricula presentati a cura di una commissione all'uopo nominata dopo la scadenza dell'avviso, assegnando un punteggio come di seguito riportato:

- VOCE A), B), C): 0 = NESSUNA ESPERIENZA; 1 = da 1 a 3 ESPERIENZE; 2 = da 4 a 6 ESPERIENZE; 3= da 7 a 10 ESPERIENZE; 4 = più di 10 ESPERIENZE
- VOCE D): 0 = NESSUN TITOLO; 1 punto per ogni TITOLO per un massimo di 4

*Investiamo nel vostro futuro*



Unione Europea

**FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI**

**pon**  
2014-2020



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca  
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle  
Risorse Umane, Finanziarie e Strumentali  
Direzione Generale per interventi in materia di Edilizia  
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per  
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale  
Ufficio IV

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE)

- VOCE E): 0= NESSUNA CERTIFICAZIONE; 1 punto per ogni CERTIFICAZIONE per un massimo di 4;
- VOCE F): 0 = NESSUNA PUBBLICAZIONE; 1 punto per ogni PUBBLICAZIONE per un massimo di 4;

Ogni Tutor potrà presentare la propria candidatura per tutti i moduli previsti dal piano formativo afferenti al proprio profilo professionale; tuttavia, per motivi organizzativi, ad ogni tutor sarà attribuita l'attività al massimo per due moduli. Si evidenzia, inoltre, che la valutazione dei titoli e delle esperienze sarà effettuata anche in presenza di un solo curriculum prodotto nei termini.

Oltre la valutazione dei titoli la Commissione di Valutazione potrà attribuire ulteriori ed eventuali 15 punti ad un colloquio che effettuerà sulla base dei seguenti criteri:

- |   |          |
|---|----------|
| • Insufficiente conoscenza della normativa di gestione del progetto FSE | 0 PUNTI  |
| • Mediocre conoscenza della normativa di gestione del progetto FSE      | 5 PUNTI  |
| • Sufficiente conoscenza della normativa di gestione del progetto FSE   | 10 PUNTI |
| • Ottima conoscenza della normativa di gestione del progetto FSE        | 15 PUNTI |

In ogni caso, per l'ammissione alla selezione i candidati devono produrre apposita dichiarazione di:

- essere in possesso della cittadinanza italiana o di uno degli Stati membri dell'Unione europea;
- godere dei diritti civili e politici;
- non aver riportato condanne penali e non essere destinatario di provvedimenti che riguardano l'applicazione di misure di prevenzione, di decisioni civili e di provvedimenti amministrativi iscritti nel casellario giudiziale;
- essere a conoscenza di non essere sottoposto a procedimenti penali;
- essere in possesso dei requisiti essenziali per effettuare attività di tutoraggio nelle discipline per le quali si candida.

Ai sensi del DPR 445/2000 le dichiarazioni rese e sottoscritte nel curriculum vitae o in altra documentazione hanno valore di autocertificazione. Potranno essere effettuati idonei controlli, anche a campione, sulla veridicità delle dichiarazioni rese dai candidati. Si rammenta che la falsità in atti e la dichiarazione mendace, ai sensi dell'art. 76 del predetto DPR n. 445/2000 e successive modifiche ed integrazioni, implica responsabilità civile e sanzioni penali, oltre a costituire causa di esclusione dalla partecipazione alla gara ai sensi dell'art. 75 del predetto D.P.R. n. 445/2000. Qualora la falsità del contenuto delle dichiarazioni rese fosse accertata dopo la stipula del contratto, questo potrà essere risolto di diritto, ai sensi dell'art. 1456 c.c. 5. I suddetti requisiti devono essere posseduti alla data di scadenza del termine utile per la proposizione della domanda di partecipazione. L'accertamento della mancanza dei suddetti requisiti comporta in qualunque momento l'esclusione dalla procedura di selezione stessa o dalla procedura di affidamento dell'incarico o la decadenza dalla graduatoria.

#### Art. 4

##### Compensi

Il compenso massimo per tutor interni come stabilito dalla nota ministeriale prot. n. AOODGEFID/34815 del 2 agosto 2017, è pari € 30,00 lordo stato, tale compenso comprende tutti gli oneri fiscali, previdenziali e assistenziali a carico di ambedue le parti (Amministrazione e Esperto).

#### Art. 5

##### Domanda di ammissione, valutazione dei requisiti e costituzione delle graduatorie

Potrà essere presentata candidatura da ogni tutor per tutti i moduli indicati nella tabella di cui all'art. 1 del presente avviso (l'amministrazione si riserva di attribuire un massimo di 1 modulo per ogni tutor). La domanda di partecipazione dovrà essere redatta, autocertificando in maniera dettagliata i requisiti essenziali di ammissione indicati nel modello di candidatura (Allegato 1). Alla domanda, debitamente sottoscritta, dovranno essere acclusi, pena esclusione, copia di un documento di identità valido, il curriculum vitae in formato Europeo che dovrà essere prodotto e sottoscritto con





Unione Europea

**FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI**

**pon**  
2014-2020



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca  
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle  
Risorse Umane, Finanziarie e Strumentali  
Direzione Generale per interventi in materia di Edilizia  
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per  
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale  
Ufficio IV

**PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE)**

espressa dichiarazione di responsabilità ai sensi del D.P.R. 445/00 art. 21; 47; 76, compreso di autorizzazione al trattamento dei dati personali ai sensi del D.Lgs 196/2003 e del Regolamento Europeo sulla privacy n. 2016 679 – GDPR articoli 13 e 14, anche con strumenti informatici. La domanda di partecipazione dovrà pervenire, entro e non oltre le ore 12:00 dell'ottavo giorno dalla pubblicazione del presente avviso. In formato digitale esclusivamente all'indirizzo di posta elettronica certificata (PEC) – [fric83100r@pec.istruzione.it](mailto:fric83100r@pec.istruzione.it) firmata digitalmente oppure firmata in originale e scansionata. In alternativa in formato cartaceo al protocollo ISTITUTO COMPRENSIVO CEPRAVO Via Don Luigi Catelli Snc, 03024 Ceprano (Fr). L'Amministrazione declina ogni responsabilità per perdita di comunicazioni imputabili a inesattezze nell'indicazione del recapito da parte del concorrente, oppure a mancata o tardiva comunicazione di cambiamento dell'indirizzo indicato nella domanda, o per eventuali disguidi comunque imputabili a fatti terzi, a caso fortuito o di forza maggiore. La Commissione di valutazione sarà nominata successivamente alla scadenza del presente avviso. Le graduatorie provvisorie saranno pubblicate sul sito internet della Scuola [www.comprendivoceprano.gov.it](http://www.comprendivoceprano.gov.it). Le condizioni di svolgimento dei corsi (monte ore, sedi, orari, programmi, etc.) verranno stabilite di volta in volta dalla Scuola sede di corso e dovranno essere accettate incondizionatamente dagli interessati.

#### **Articolo 6**

##### **Validità temporale della selezione.**

Le graduatorie predisposte tramite il presente avviso saranno utilizzate per tutte le iniziative formative che riguarderanno il progetto 10.2.2A-FdRPOC-LA-2018-141.

#### **Articolo 7**

##### **Responsabile del procedimento**

Ai sensi di quanto disposto dall'art. 5 della legge 7 agosto 1990, n. 241, il responsabile unico del procedimento di cui al presente Avviso di selezione è il Dirigente Scolastico, Prof. Roberto Pellegrini.

#### **Articolo 8**

##### **Trattamento dei dati personali**

Ai sensi del D.Lgs 196/2003 e del Regolamento Europeo sulla privacy n. 2016 679 – GDPR articoli 13 e 14, anche con strumenti informatici i dati personali forniti dai candidati saranno oggetto di trattamento finalizzato a adempimenti connessi all'espletamento della procedura selettiva. Tali dati potranno essere comunicati, per le medesime esclusive finalità, a soggetti cui sia riconosciuta, da disposizioni di legge, la facoltà di accedervi.

#### **Articolo 9**

##### **Pubblicità**

Il presente bando è pubblicato sul sito internet di questa Istituzione scolastica [www.comprendivoceprano.gov.it](http://www.comprendivoceprano.gov.it)

**IL DIRIGENTE SCOLASTICO**  
**(Prof. Roberto Pellegrini)**

Documento informatico firmato digitalmente ai sensi del D. Lgs n. 82/2005



Unione Europea

FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE)



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca  
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle  
Risorse Umane, Finanziarie e Strumentali  
Direzione Generale per interventi in materia di Edilizia  
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per  
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale  
Ufficio IV



MINISTERO DELLA PUBBLICA ISTRUZIONE UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER IL LAZIO  
ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE CEPRANO

Via Don Luigi Catelli snc – 03024 Ceprano - ☎ 0775-914060 - fax 0775- 914060 C.F. 92053080609  
✉ [fric83100r@istruzione.it](mailto:fric83100r@istruzione.it) - [fric83100r@pec.istruzione.it](mailto:fric83100r@pec.istruzione.it)

ISTANZA DI PARTECIPAZIONE BANDO TUTOR INTERNO

Il/la \_\_\_\_\_ Sottoscritto/a \_\_\_\_\_  
nato/a \_\_\_\_\_ il \_\_\_\_\_, residente a \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_, CAP \_\_\_\_\_ Via \_\_\_\_\_ tel. \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_; e-mail \_\_\_\_\_ Codice \_\_\_\_\_

fiscale \_\_\_\_\_ Partitalva \_\_\_\_\_ dichiara ai sensi del  
D.P.R. 445/00 di aver preso visione dell'avviso interno per la selezione di TUTOR nella scuola ISTITUTO COMPRENSIVO  
CEPRANO Progetto 10.2.2A-FdRPOC-LA-2018-141 e di accettarne incondizionatamente i contenuti.

Chiede di essere ammesso alla selezione e dichiara di:

1. essere a conoscenza delle attività affidati ai tutor e di avere competenze nella realizzazione dei compiti previsti dall'avviso;
2. avere competenze ed esperienze idonee per svolgere l'incarico richiesto allegando alla presente idonee certificazioni ed attestazioni valide a dimostrare i requisiti di ammissione alla valutazione;

Allega:

- a. curriculum in formato europeo con espressa dichiarazione di veridicità debitamente sottoscritto;
- b. dichiarazione resa ai sensi del D.P.R. 445/00 relativamente ai seguenti requisiti: - essere in possesso della cittadinanza italiana o di uno degli Stati membri dell'Unione europea; - godere dei diritti civili e politici; - non aver riportato condanne penali e non essere destinatario di provvedimenti che riguardano l'applicazione di misure di prevenzione, di decisioni civili e di provvedimenti amministrativi iscritti nel casellario giudiziale; - essere a conoscenza di non essere sottoposto a procedimenti penali; - essere in possesso dei requisiti essenziali previsti dall'Avviso di selezione .
- c. copia documento di riconoscimento in corso di validità debitamente sottoscritto;
- d. altra documentazione ritenuta idonea alla valutazione di seguito riportata:

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Si autorizza al trattamento dei dati personali ai sensi del D.Lgs 196/2003 e del Regolamento Europeo sulla privacy n. 2016 679 – GDPR articoli 13 e 14, anche con strumenti informatici.

DATA \_\_\_\_\_

FIRMA \_\_\_\_\_



Unione Europea

**FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI**

**pon**  
2014-2020



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca  
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle  
Risorse Umane, Finanziarie e Strumentali  
Direzione Generale per interventi in materia di Edilizia  
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per  
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale  
Ufficio IV

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE)

Moduli per i quali si intende presentare candidatura:

Azione 10.2.2A-FdRPOC-LA-2018-141	Figure Professionali E Requisiti Richiesti	Durata	Barrare i Moduli Prescelti
Tipologia Di Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale Titolo Del Modulo: GIO - CODING	Laurea O Titolo Equipollente O Esperto Di Settore Di Intervento	30 ore	<input type="checkbox"/>
Tipologia di modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale Titolo del modulo: MATEMATI- CODING	Laurea o Titolo equipollente o Esperto di settore di intervento	30 ore	<input type="checkbox"/>
Tipologia di modulo: Competenze di cittadinanza digitale Titolo del modulo: ....SONO CONNESSO	Laurea o Titolo equipollente o Esperto di settore di intervento	60 ore	<input type="checkbox"/>