



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)



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE,
DELL'UNIVERSITÀ E DELLA RICERCA

I.I.S.S. "FERRARIS • DE MARCO • VALZANI"
Polo Tecnico Professionale "MESSAPIA"



I.I.S.S. - "FERRARIS-DE MARCO-VALZANI"-BR
Prot. 0009463 del 09/10/2019
04-06 (Uscita)

AVVISO PER IL RECLUTAMENTO DI DOCENTI INTERNI PER IL PROFILO DI "TUTOR"

Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale “Per la scuola, competenze e ambienti per l’apprendimento” 2014 -2020. Avviso pubblico 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”.

Autorizzazione progetto codice 10.2.2A-FSEPON-PU-2018-536

CUP: D47I17000880006

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

- VISTO** il Programma Operativo Nazionale “Per la scuola, competenze e ambienti per l’apprendimento” 2014 – 2020;
- VISTO** l'avviso Prot. AOODGEFID/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 Prot. n. AOODGEFID/28250 del 30/10/2018, indirizzata a questa Istituzione scolastica, avente quale oggetto: Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale “Per la scuola, competenze e ambienti per l’apprendimento” 2014-2020. Avviso AOODGEFID/Prot. 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”. **Autorizzazione progetto.**

- VISTA la delibera n. 14/18 del Consiglio di Istituto di assunzione a bilancio, per esercizio finanziario 2018, del finanziamento autorizzato, adottata in data 12/12/2018;
- VISTO che il progetto è stato finanziato per un importo complessivo pari a € 24.928,00;
- VISTA la nota “Attività di formazione – Iter di reclutamento del personale “esperto” e relativi aspetti di natura fiscale, previdenziale e assistenziale - Chiarimenti” pubblicata dal MIUR con Protocollo n. 0034815 del 02-08-2017;
- RITENUTO che tale nota stabilisce che per il reclutamento del personale Esperto-Formatore, *“Preliminarmente, l’Istituzione Scolastica deve provvedere a verificare se siano presenti o disponibili nel proprio corpo docente le risorse professionali di cui ha necessità”*;
- CONSIDERATO che si rende necessario reperire una figura professionale interna con il profilo di “TUTOR” per lo svolgimento del Piano Autorizzato e in possesso di requisiti culturali, professionali e relazionali idonei allo svolgimento dello stesso;

INDICE

il seguente avviso di selezione comparativa per titoli culturali e professionali per il reclutamento di **Docenti TUTOR DIDATTICI** in organico dell’Istituzione Scolastica, per il progetto PON Codice 10.2.2A-FSEPON-PU-2018-536, per i seguenti moduli formativi come da progetto approvato:

PROFESSIONALITA’	MODULO	ORE/COMPENSO
- Tutor d’Aula 30 ore	<p>MODULO 1 – “ICEBREAKING UNPLUGGED” – Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale (30 ore)</p> <p>L’idea del modulo è porre le basi del pensiero computazionale senza che necessariamente gli studenti imparino un linguaggio di programmazione specifico. Scrivere descrizioni in un linguaggio formale sconosciuto può non essere facile se non si ha una solida conoscenza del processo che queste descrizioni catturano. I contenuti di questo modulo sono da intendersi propedeutici per l’avvio del secondo modulo. Si progetteranno attività in cui gli studenti impersonano, come in un gioco di ruolo, gli oggetti (software) di un programma. Verranno realizzate attività esplicitamente pensate per far comprendere ai ragazzi i concetti informatici, senza però usare il computer, secondo l’esempio guida di “Computer Science Unplugged” (http://csunplugged.org/). Si passerà poi a una vera e propria esperienza di apprendimento del flusso del controllo attraverso BlocklyGames che offre un vero e proprio percorso didattico, tutto incentrato sul gioco per apprendere la logica fondamentale di Java.</p> <p>Obiettivi didattico/formativi</p> <ul style="list-style-type: none"> • comprendere processi computazionali 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Totale ore attività di tutoraggio n° 30; ▪ Compenso orario € 30,00 (Lordo Stato).

	<ul style="list-style-type: none"> • acquisire familiarità con il flusso del controllo • valutare proprietà di processi • imparare ad astrarre e a rappresentare informazioni, a valutare proprietà di processi. <p>Obiettivi trasversali e metodologie da attivare</p> <ul style="list-style-type: none"> • imparare a lavorare in team e collaborare per realizzare progetti comuni • attivare competenze trasversali (apprendimento attivo e creativo) attraverso il learning by Doing, il cooperative learning, il critical thinking e il problem solving 	
- Tutor d’Aula 30 ore	<p>MODULO 2 – “WeDo” – Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale (30 ore)</p> <p>Il seguente modulo utilizzerà la robotica educativa per stimolare lo sviluppo del pensiero computazionale attraverso le metodologie del problem solving e del problem posing oltre che dal learning by doing. Gli studenti verranno incoraggiati attraverso attività laboratoriali a sperimentare, a lavorare in gruppo e a collaborare per il raggiungimento di un obiettivo comune. Si utilizzerà la piattaforma Arduino come strumento didattico per il pensiero computazionale.</p> <p>L’obiettivo trasversale è dare piena consapevolezza delle proprie capacità operative in una logica computazionale. La didattica è una didattica delle competenze in una logica di unità di apprendimento con due prodotti finali: un pannello fotovoltaico fai da te con inseguitore solare da utilizzare su barca a vela per l’alimentazione di dispositivi di piccole dimensioni a bordo (minibar;cellulari,luci). Il secondo prodotto che si farà realizzare è uno “smart garden” per l’irrigazione automatica di un orticello. Con degli appositi sensori riveleremo umidità del terreno e intensità della luce solare per irrigare con una micro pompa piante o ortaggi, in maniera differenziata.</p> <p>Grazie ad un tablet collegato tramite Bluetooth al microcontrollore Arduino, gli studenti monitoreranno i valori di umidità del terreno e di intensità della luce circostante. Da tablet inoltre è possibile accendere e spegnere un led e “forzare” l’irrigazione con un semplice touch.</p> <p>Al termine del modulo gli alunni dovrebbero:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Saper ricercare, ricavare, rappresentare e leggere dati - Avere confidenza con il metodo scientifico-sperimentale - Saper operare con misure di grandezza - Aver interiorizzato il ciclo progettare, realizzare, migliorare - Avere un rapporto migliore con le tecnologie e alcune applicazioni - Aver intuito il concetto di automazione 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Totale ore attività di tutoraggio n° 30; ▪ Compenso orario € 30,00 (Lordo Stato).
- Tutor d’Aula 30 ore	<p>MODULO 3 - “Bullying in the world” – Competenze di Cittadinanza Digitale (30 ore)</p> <p>Il possesso di competenze digitali e la capacità di utilizzare internet in modo consapevole per l’esercizio dei diritti e delle libertà fondamentali non è una moda. È la condizione necessaria per vivere questo “allargamento” della cittadinanza alla dimensione digitale.</p> <p>Al centro delle esperienze di apprendimento, per garantire</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Totale ore attività di tutoraggio n° 30; ▪ Compenso orario € 30,00 (Lordo Stato).

	<p>sicurezza e inclusione dei nuovi cittadini, deve essere posta l'educazione all'uso consapevole di internet.</p> <p>L'utilizzo di internet può, se non relegato a piacevole passatempo, essere una “garanzia” per lo sviluppo di uguali possibilità di crescita del singolo soggetto e della intera collettività.</p> <p>Imparando tra i banchi a utilizzare in modo competente internet gli allievi possono coglierne tutte le opportunità, proteggersi in modo attivo da possibili rischi, esercitare la cittadinanza, entrare da protagonisti nel mondo del lavoro.</p> <p>L'idea del modulo è realizzare sull'argomento bullismo e il cyberbullismo una ricerca in rete che sia “esemplare” dal punto di vista del metodo rispetto a :</p> <ul style="list-style-type: none"> - pianificazione per migliorarne l'efficacia - acquisizione , scelta e verifica della informazioni reperite in rete; - controllo dell'attendibilità attraverso il confronto con siti autorevoli e materiale bibliografico tradizionale - cooperazione all'interno di un forum e di un wiki per confrontarsi, rielaborare, organizzare le informazioni e documentare la ricerca <p>Obiettivi didattico/formativi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Acquisire e interpretare l'informazione - Individuare collegamenti e relazioni - Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione e di formazione (formale, non formale ed informale), anche in funzione dei tempi disponibili, delle proprie strategie e del proprio metodo di studio e di lavoro - Utilizzare gli strumenti culturali e metodologici per porsi con atteggiamento razionale, critico e responsabile di fronte alla realtà, ai suoi fenomeni, ai suoi problemi, anche ai fini dell'apprendimento permanente - Utilizzare le tecniche di documentazione e scambi di informazioni in rete - Confrontare le informazioni provenienti da fonti diverse; selezionarle criticamente in base all'attendibilità, alla funzione, al proprio scopo - Ricavare da fonti diverse (scritte, Internet), informazioni utili per i propri scopi (per la preparazione di un'esposizione o per sostenere il proprio punto di vista) <p>Le metodologie utilizzate sono principalmente lavoro di gruppo e individuale in situazione reale e in situazione virtuale (mappe nel web, confronto nel forum in piattaforma fidenia e costruzione cooperativa nel wiki).</p> <p>Le metodologie che si intendono adottare per pianificare la ricerca (per es. metodo Sewcom http://www.edscuola.it/archivio/software/sewcom.html):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Brevi informazioni teoriche sul metodo e sul contenuto specifico della ricerca - Ricerca in internet - Consultazione in biblioteca <p>L'attività degli studenti verrà valutata con una griglia di osservazione relativa all'atteggiamento nei confronti della ricerca e al metodo di lavoro (Curiosità, Capacità di collegare</p>	
--	--	--

	<p>e trasferire le conoscenze acquisite, Ricerca e gestione delle informazioni , Consapevolezza riflessiva e critica, Autonomia) oltre che relativa al lavoro di gruppo (Comunicazione e socializzazione di esperienze e conoscenze, Cooperazione e disponibilità ad assumersi incarichi e a portarli a termine) e alla capacità di risolvere problemi pratici (Precisione e destrezza nell'utilizzo degli strumenti e delle tecnologie). Viene inoltre valutata la qualità delle mappe costruite, della ricerca sul tema specifico prodotta e documentata e del prodotto finale (pagina wikidot).</p>	
<p>- Tutor d'Aula 30 ore</p>	<p>MODULO 4 - “The bullying experiment!” – Competenze di Cittadinanza Digitale (30 ore) Si prendono le mosse dal modulo 1 di cittadinanza digitale per raccontare/denunciare storie di bullismo sfruttando il potere della stessa tecnologia. Nella realtà uno dei freni all'intervento diretto nelle situazioni di bullismo o di cyberbullismo per la metà dei ragazzi risulterebbe oltre alla paura anche il non sapere come intervenire. Tramite il videotelling e metodologie di machine learning (con la realizzazione di una chatbot) si vuole denunciare qualsiasi atto di prevaricazione e tutte quelle situazioni distruttive o abrasive che diventano irrecuperabili in base al perverso circolo vizioso per cui ognuno riversa il peso dei torti e delle crudeltà subite su chi gli è più prossimo. I ragazzi sono autori di prodotti di denuncia e vengono così sensibilizzati sull'argomento diventando cittadini attivi. Il video racconterà una storia che ricostruisce una situazione tipo di quelle che avvengono nella scuola, in classe, tra i ragazzi. Il contenuto del video esprimerà un messaggio importante 'Non far passare un altro giorno. Fai Qualcosa! Parla con un tuo insegnante. Parla con i tuoi genitori. Parla adesso!'. L'approccio alla costruzione del bot sarà dello stesso tipo, visuale: si progetterà l'albero o il flusso della conversazione che si vuole avere (all'interno di situazioni tipo nei vari ambienti scolastici e in rete), ovvero delle informazioni che si vogliono dare o ricevere, attraverso dei blocchi (moduli) da collegare assieme (nella logica del pensiero computazionale). Ogni interazione del bot corrisponde a un modulo, un pulsante da cui configurare il tipo di domanda/risposta: si scrive ladomanda, si decide se si prevede dall'utente una risposta secca del tipo sì/no o a sceltamultipla, si creano biforcazioni a seconda della risposta ricevuta. La parte più delicata è concatenare i moduli, i passaggi logici tra una replica e la domanda successiva, insomma i nodi della conversazione - chiamate connessioni.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Totale ore attività di tutoraggio n° 30; ▪ Compenso orario € 30,00 (Lordo Stato).

CRITERI DI VALUTAZIONE DEI CURRICULA

Una apposita Commissione istituita dal Dirigente Scolastico, procederà ad una valutazione comparativa della documentazione prodotta, utilizzando, quali parametri preferenziali, i seguenti criteri deliberati dagli OOCC:

- competenze professionali coerenti con la tipologia di incarico per il quale ci si candida;

- competenze didattiche ed organizzative volte a pianificare un piano di interventi calibrato sulle esigenze degli alunni destinatari del progetto;
- capacità di lavorare in gruppo;
- competenze informatiche.

La selezione degli aspiranti, sarà effettuata mediante procedura comparativa dei curricula secondo i criteri di valutazione riportati nella seguente tabella:

Prerequisito di accesso è il contratto a Tempo Indeterminato e in subordine quello a Tempo Determinato.

TITOLI	DESCRIZIONE	PUNTEGGIO
TITOLI CULTURALI (max 20 pp.)	Laurea magistrale/specialistica o vecchio ordinamento inerente all'Area Tematica	Punti 6 per voto fino a 90 + punti 0,1 per ogni voto superiore a 90 + punti 2 per la lode (max punti 10)
	In subordine diploma coerente con l'Area Tematica	Punti 2
	Altri Titoli di Studio e/o Formazione attinenti all'Area Tematica o di natura trasversale	Perfezionamento universitario. 2 pp / titolo (altra laurea, dottorato di ricerca, master universitario, specializzazione,) 1 p/ titolo (corso di perfezionamento universitario) (tot. max 10 punti)
TITOLI PROFESSIONALI (max 30 pp.) saranno considerati solo gli incarichi coerenti con la tipologia di modulo per il quale si candidano Saranno valutate massimo 4 esperienze.	Incarichi di esperto in progetti nazionali e/o regionali e provinciali inerenti la tematica (POR - PON - INDIRE -INVALSI - ECC.)	Punti 5 per ogni incarico di durata pari o superiore a 8 ore (max punti 10)
	Incarichi di docente esperto o responsabile di progetto in attività formative inerenti la tematica, rivolte agli alunni del secondo ciclo di istruzione	Punti 5 per incarico di durata pari o superiore a 8 ore (max punti 20)
COMPETENZE INFORMATICHE (max 10 pp.)	CERTIFICATE (con massimo due certificazioni)	Punti 3 per ogni certificazione
	ATTESTATE (con massimo 4 esperienze)	Corsi di formazione di minimo 20 ore Un punto per ogni esperienza
ESPERIENZE PROFESSIONALI ATTESTANTI LE COMPETENZE DI ESPERTO/TUTOR	Esperienze di docente specifiche attività progettuali/lavori di gruppo/laboratori svolti con alunni del secondo ciclo Riportare massimo 5 ESPERIENZE	Punti 4 per esperienza

(MAX 40 PUNTI)	Esperienza pregressa di figura di supporto e di esperto in progetti PON Riportare massimo 5 ESPERIENZE	Punti 4 per esperienza
Totale		100

MODALITÀ DI PARTECIPAZIONE – TERMINI

Gli aspiranti dovranno far pervenire domanda indirizzata al Dirigente Scolastico, prodotta sul "Modello A" a corredo del presente bando, con allegato il **curriculum vitae in formato europeo** debitamente compilato **entro e non oltre le ore 12:00 del 26/10/2019** tramite posta elettronica ordinaria o certificata (PEO: bris01400x@istruzione.it; PEC: bris01400x@pec.istruzione.it), o consegnata a mano presso gli uffici di segreteria, o a mezzo raccomandata con ricevuta di ritorno contrassegnata sulla busta dalla dicitura "**Contiene domanda per la funzione di TUTOR INTERNO nel Progetto PON "10.2.2A-FSEPON-PU-2018-536"**" (non fa fede il timbro postale di partenza).

La selezione avverrà, a cura della Commissione Tecnica di Valutazione, presieduta dal Dirigente Scolastico, istituita dopo la scadenza del Bando, attraverso la comparazione dei curricula dei docenti che hanno inoltrato istanza.

Saranno redatte graduatorie uniche per titoli culturali e professionali relativi al profilo richiesto dal bando. La figura interessata sarà individuata scorrendo la graduatoria, sulla base dei punteggi riportati in merito ai criteri definiti nella griglia di valutazione.

Le graduatorie relative agli esiti della valutazione comparativa dei curricula sarà resa nota attraverso affissione all'albo della scuola e pubblicazione sul sito web della scuola, ove sarà visionabile per gg. 5 (cinque), termine entro il quale sarà ammissibile la presentazione di eventuali ricorsi avverso l'esito della selezione.

Gli incarichi verranno assegnati anche in presenza di una sola istanza, purché rispondente ai requisiti del bando.

COMPITI DEL TUTOR

Il tutor ha come compito essenziale quello di facilitare i processi di apprendimento degli allievi e collaborare con gli esperti nella conduzione delle attività dell'azione. In tutti i casi è indispensabile una specifica competenza relativa ai contenuti del modulo.

All'interno del suo tempo di attività, il tutor 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.

I tutor selezionati ed eventualmente incaricati sono tenuti a:

- Programmare insieme agli esperti il lavoro e le attività inerenti il modulo affidato.
- Partecipare agli incontri preliminari, in itinere e conclusivi che l'Istituzione Scolastica riterrà necessari.
- Predisporre, in collaborazione con l'esperto, una programmazione dettagliata dei contenuti dell'intervento.
- Curare che nel registro didattico vengano annotate le presenze e le firme dei partecipanti, degli esperti e la propria, l'orario di inizio e fine della lezione.

- Accertare l'avvenuta compilazione della scheda allievo, la stesura e la firma del patto formativo, le schede di osservazione iniziali e finali, le votazioni curriculari e le assenze degli alunni coinvolti.
- Segnalare in tempo reale se il numero dei partecipanti scende di oltre un terzo del minimo o dello standard previsto ed in particolare per due volte consecutive al di sotto delle 9 unità.
- Curare il monitoraggio fisico del corso, contattando gli alunni in caso di assenza ingiustificata.
- Interfacciarsi continuamente con le Figure di Supporto e con il Valutatore che svolgono azioni di controllo, monitoraggio o di bilancio di competenza, accertando che l'intervento venga effettuato.
- Mantenere il contatto con i Consigli di Classe di appartenenza dei corsisti per monitorare la ricaduta dell'intervento sul curricolare.
- Occuparsi di inserire tutti i dati relativi al corso e agli allievi all'interno della Piattaforma GPU “Gestione Progetti PON Scuola”.

Il monitoraggio e la valutazione del rendimento formativo saranno effettuati sulla scorta dei dati forniti dagli esperti e dai tutor, al Referente per la Valutazione e al Facilitatore.

Obblighi comuni a tutte le figure selezionate ed operanti nei progetti del piano d'istituto:

- Relazionare circa le proprie attività (produrre una relazione finale sull'intervento svolto ed una scheda analitica delle competenze acquisite da ciascun allievo), comprendente un CD con tutti i materiali prodotti ed i lavori svolti, da consegnare al docente Facilitatore del PON.
- Inserire nel sistema GPU di Monitoraggio e Gestione i dati di propria pertinenza.
- Curare che ciascun atto formale di propria competenza riporti in intestazione il logo individuato da questa Istituzione scolastica per la realizzazione delle azioni inerenti il Piano integrato PON 2014-2020.

TEMPI E MODALITA' DI SVOLGIMENTO DEL PROGETTO

Inizio progetto: **Ottobre 2019** – Fine progetto: **Dicembre 2019 (salvo eventuale proroga)**.

Le attività si svolgeranno secondo il calendario stabilito dall'Istituto Scolastico che i concorrenti dovranno dichiarare espressamente di accettare in modo incondizionato.

Le attività si svolgeranno in orario curricolare ed extracurricolare (diurno e sabato) e potranno essere programmate anche nei periodi di sospensione delle attività didattiche, nei fine settimana, nei giorni festivi, previo accordo tra le parti.

I dati personali che entreranno in possesso dell'Istituto, a seguito del presente avviso pubblico, saranno trattati nel rispetto della legislazione sulla tutela della privacy (Decreto n. 101 del 10.08.2018, in ottemperanza al GDPR – Regolamento UE 2016/679, abrogativo del D. Lgs. 196/2003).

La mancata osservanza delle indicazioni fornite nel presente bando costituisce motivo di esclusione dalla selezione. Le istanze pervenute dopo il termine fissato e quelle che risultassero incomplete non saranno esaminate. L'Istituto si riserva, in caso di affidamento di incarico, di richiedere la documentazione comprovante i titoli dichiarati. La non veridicità delle dichiarazioni rese nella fase di

partecipazione al bando è motivo di esclusione dalla selezione e di rescissione contratto eventualmente stipulato.

In ottemperanza agli obblighi di trasparenza e massima divulgazione, tutti gli elementi di interesse comunitario, relativi allo sviluppo del presente progetto (avvisi bandi, pubblicità, ecc.), dispone la pubblicazione del presente decreto nella bacheca e nelle specifiche sezioni del sito della scuola all'indirizzo: <http://www.iissferrarisdemarcovalzani.edu.it/>.

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Rita Ortenzia DE VITO

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