



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE, DELL'UNIVERSITA' E DELLA RICERCA
UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER IL LAZIO
Istituto Comprensivo Statale "Sandro Onofri"
(già Istituto Comprensivo Statale "Via Cutigliano")
Via Cutigliano, 82 – 00146 Roma
Tel.: 06 55264932 - Fax: 06 55290476
Cod Mecc: RMIC8F2007; CF: 97713370589
e-mail: RMIC8F2007@istruzione.it; RMIC8F2007@pec.istruzione.it
www.icviacutigliano.it

Scuola Primaria:

Plesso Pirandello, Via Cutigliano 82, 00146 RM
Plesso Graziosi, Via Greve 105, 00146 RM
Plesso Capponi, Via San Pantaleo Campano 41, 00148 RM

Scuola Secondaria di Primo Grado:

Plesso Pieve Fosciana, Via Pieve Fosciana 6/8, 00146 RM
Plesso Quartararo, Via Greve 99, 00146 RM
Plesso Capponi, Via Seravezza s.n.c., 00148 Roma

CUP: I87117000470007

Ai Docenti dell'ICS Sandro Onofri
All'Albo dell'Istituto
Al sito web dell'Istituto
Agli Atti della Scuola

Roma, 21 marzo 2019

AVVISO SELEZIONE

mediante procedura comparativa, tra il personale interno dell'Istituto, per la selezione di n° 4 (quattro) Tutor necessari per l'attuazione dei corsi di cui ai Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale “Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento” 2014-2020. Avviso 4427 del 02/05/2017 - Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE). Obiettivo Specifico 10.2 Miglioramento delle competenze chiave degli allievi - Azione 10.2.5 – Azioni volte allo sviluppo delle competenze trasversali con particolare attenzione a quelle volte alla diffusione della cultura imprenditoriale, concernente il potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico”. Progetto codice 10.2.5A- FSEPON-LA-2018-105.

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

- VISTO il R.D. 18 novembre 1923, n. 2440, concernente l'amministrazione del Patrimonio e la Contabilità Generale dello Stato ed il relativo regolamento approvato con R.D. 23 maggio 1924, n. 827 e ss.mm. ii.;
- 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 Decreto del Presidente della Repubblica 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 del 30/03/2001 n. 165 recante norme generali sull'ordinamento del lavoro alle dipendenze delle amministrazioni pubbliche;
- VISTO il D.I. 129/2018 concernente il “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 Regolamenti (UE) n. 1303/2013 recanti disposizioni comuni sui Fondi strutturali e d'Investimento europei, il Regolamento (UE) 1301/2013 relativo al Fondo Europeo di Sviluppo Regionale (FESR) ed il Regolamento (UE) 1304/2013 relativo al Fondo SOCIALE Europeo;
- VISTO il PON – Programma Operativo Nazionale 2014 “Per la scuola- competenze e ambienti per l'apprendimento” 2014-2020, a titolarità del Ministero dell'Istruzione dell'Università e della ricerca, approvato da parte della Commissione Europea con Decisione C (2014) n. 9952 del 17/12/2014 e

successive modifiche approvate con la Decisione di esecuzione della Commissione del 18.12.2017 C(2017) n. 856;

- VISTO l'Avviso Pubblico 4427 del 02/05/2017 - Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE). Obiettivo Specifico 10.2 Miglioramento delle competenze chiave degli allievi - Azione 10.2.5 – Azioni volte allo sviluppo delle competenze trasversali con particolare attenzione a quelle volte alla diffusione della cultura imprenditoriale, concernente il potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico”;
- VISTE le Delibere n. 33/A.S. 2016-2017 del Collegio dei Docenti e la Delibera n. 13/A.S. 2016-2017 del Consiglio di Istituto, che esprimono la volontà della scuola di rispondere all'Avviso Pubblico n° 4427 del 02/05/2017;
- VISTA la trasmissione on-line, tramite la piattaforma info-telematica GPU, all'Autorità di Gestione del Piano “de quo” del progetto/candidatura n. 994333 generata dal sistema GPU e firmata digitalmente dal Dirigente Scolastico;
- CONSIDERATA l'autorizzazione pervenuta all'Istituto Comprensivo “Via Cutigliano” (ora “Sandro Onofri”) con Prot. AOODGEFID/9284 del 10/04/2018 dal 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, nell'ambito del Programma Operativo Nazionale “Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento” 2014-2020;
- VISTE le Delibere nn. 9 e 10/AS 2018-2019 del Collegio dei Docenti che esprimono la volontà della scuola di attuare i Progetti finanziati e dà mandato alla Dirigenza di mettere in atto i passi necessari;
- VISTE le Delibere del Consiglio, che hanno decretato in data 12/07/2018 di accettare e realizzare il progetto, inserendolo a pieno titolo nel PTOF 2016-2019 (Delibera n. 63/A.S. 2017-2018), inserendolo a pieno titolo in Bilancio e demandando alla Dirigenza i passi necessari per attuare il Progetto (Delibera n. 64/A.S. 2017-2018);
- VISTE le Delibere del Collegio Docenti n° 11 e 12/A.S. 2018-2019, del 07/09/2018, e le Delibere del Consiglio di Istituto n° 6 e 7/A.S: 2018-2019, del 04/10/2018 con cui sono stati approvati i criteri di ammissione e selezione delle figure di Esperto, Tutor, Facilitatore, Assistente Amministrativo, Figura Aggiuntiva e Valutatore per la realizzazione dei moduli del progetto;
- VISTA l'assunzione in bilancio prot. n° 1173/U dell'08/03/2019;
- VISTE la determina di avvio dei bandi di selezione prot. n° 1293/U del 14/03/2019;

EMANA

Il presente Avviso di Selezione, tra il personale interno dell'Istituto, per la selezione di n° 4 (quattro) Tutor necessari per l'attuazione dei corsi di cui ai Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale “Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento” 2014-2020. Avviso 4427 del 02/05/2017 - Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE). Obiettivo Specifico 10.2 Miglioramento delle competenze chiave degli allievi - Azione 10.2.5 – Azioni volte allo sviluppo delle competenze trasversali con particolare attenzione a quelle volte alla diffusione della cultura imprenditoriale, concernente il potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico”. Progetto codice 10.2.5A- FSEPON-LA-2018-105.

Art. 1 – FINALITÀ DELLA SELEZIONE

Il presente avviso è finalizzato alla selezione di n° 4 (quattro) Tutor necessari per l'attuazione dei corsi di cui ai Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale “Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento” 2014-2020. Avviso 4427 del 02/05/2017 - Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE). Obiettivo Specifico 10.2 Miglioramento delle competenze chiave degli allievi - Azione 10.2.5 – Azioni volte allo sviluppo delle competenze trasversali con particolare attenzione a quelle volte alla diffusione della cultura imprenditoriale, concernente il potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico”. Progetto codice 10.2.5A- FSEPON-LA-2018-105

Sottoazione	Codice identificativo del progetto	Titolo modulo	Durata Modulo	Importo autorizzato
10.2.5A	10.2.5A-FESPON-LA-2018-105	Chi siamo: le periferie urbane raccontate dal cinema	30 h	€ 5.682,00
		Chi siamo: le periferie urbane sezionate dalla computer grafica	30 h	€ 5.682,00
		Magliana in gioco	30 h	€ 5.682,00

		Progettiamo il futuro	30 h	€ 5.682,00
TOTALE SCHEDE FINANZIATE				€22.728,00

I moduli verranno attuati nel corso degli A.A.S.S. 2018-2019 e 2019-2020 nelle sedi dell'Istituto Sandro Onofri. L'inizio dei moduli sarà differenziato e concordato con gli Esperti e i Tutor selezionati.

I moduli per i quali si avvia la presente selezione avranno le seguenti caratteristiche:

Modulo 1 – A.1: Chi siamo: le periferie urbane raccontate dal cinema

Tipologia del modulo

Modulo rivolto a 25 alunni della Scuola Secondaria di Primo Grado

Descrizione

Il modulo prevede una indagine generale e diffusa rivolta alla conoscenza delle periferie urbane attraverso il patrimonio culturale. Per dare avvio a tale conoscenza del patrimonio storico-culturale, artistico e paesaggistico, ci si avvale della cinematografia contemporanea che spesso si è occupata di periferie urbane. Dallo studio di film, documentari e videoclip, dunque, si estraggono, mediante foto, video, musiche/colonne sonore, eventi e luoghi caratterizzanti, dando particolare attenzione al patrimonio culturale. Lo scopo è quello di favorire lo studente nella capacità di confronto tra ciò che era ieri e ciò che è oggi, individuare il cambiamento dell'urbano e extra-urbano, delle architetture e opere d'arte con conseguente definizione dei relativi punti di forza e criticità. L'indagine sarà supportata dallo studio dell'archivio ICCD, Istituto Centrale per il Catalogo e la Documentazione, dall'Archivio storico Luce e altri centri d'archivio foto-cinematografico.

Le fasi di esecuzione del modulo sono le seguenti:

1. Visione di film, documentari, videoclip con ambientazioni nelle periferie urbane, analisi dei caratteri salienti dei film;
2. Estrazione foto, video, musiche/colonne sonore che raccontino le diverse tipologie di patrimonio culturale;
3. Analisi dei punti di forza e criticità, nati dal confronto tra le ambientazioni cinematografiche e le situazioni attuali, che permettano adeguata individuazione di interessanti siti su cui approfondire lo studio;
4. Sopralluogo nei siti individuati che verranno trattati per il successivo rilievo e progettazione.

Per svolgere tali indagini sarà necessario l'utilizzo di strumenti e mezzi di comunicazione tradizionali e innovativi digitali attraverso i quali gli studenti prenderanno parte attiva per la selezione di fotogrammi. Le attività laboratoriali con il supporto dell'esperto e del tutor saranno svolte con metodologia cooperative e-learnig in cui ogni gruppo di lavoro potrà sviluppare abilità e competenze specifiche.

N° ore

30 ore

Destinatari

25 alunni della Scuola Secondaria di Primo Grado

Sede

Sedi della Scuola Secondaria di Primo Grado

Finalità e Obiettivi

Conoscenza del patrimonio artistico, cinematografico e urbanistico attraverso una didattica esperienziale; elaborazione di progetti che, attraverso l'esame del territorio e dei suoi elementi costitutivi, mettano in contatto visivamente ed emotivamente lo studente con l'eredità del passato e sollecitino proposte per un futuro sostenibile; elaborazione di "percorsi" di riflessione ed esperienza per la conoscenza e comprensione del territorio come "bene culturale diffuso", in modo che gli alunni interagiscano con le istituzioni, i soggetti produttivi e quelli culturali per l'individuazione di azioni conoscitive e formative anche a scopo orientativo; conoscenza delle metodologie TIC e conseguente utilizzo finalizzato alla realizzazione del progetto. approfondimento del linguaggio computazionale e di alcune tecniche di programmazione..

Risultati attesi

Costruzione di una identità culturale condivisa, nell'integrazione delle diversità personali e sociali, attraverso lo sviluppo del senso di appartenenza ad un contesto sociale e territoriale; sviluppo di un atteggiamento innovativo, fattivo e propositivo nei confronti della realtà ambientale e sociale in cui si vive e delle problematiche che pone;

aumento del senso di autostima individuale e di gruppo, attraverso la collaborazione e la realizzazione di un progetto di forte impatto motivazionale.

Modulo 2 – A.2: Chi siamo: le periferie urbane sezionate dalla computer grafica

Tipologia del modulo

Modulo rivolto a 25 alunni della Scuola Secondaria di Primo Grado

Descrizione

Gli studenti saranno chiamati a intervenire praticamente sui luoghi considerati nel primo modulo e con l'aiuto di un esperto osserveranno le immagini del posto rilevate da un drone ed avranno da remoto la possibilità di controllare la trasmissione video. Certamente sarà necessario fornire loro dei prerequisiti di logica computazionale perché comprendano integralmente le fasi del lavoro e diventino consapevoli della replicabilità di quanto hanno già appreso nei laboratori di informatica e nelle attività curriculari di matematica e tecnologia.

Da questa prima fase di osservazione che consentirà di identificare gli elementi più importanti dello spazio analizzato si passerà ad effettuare rilievi attraverso la metodologia laser scanner con conseguente restituzione dei dati metrici dell'architettura dei luoghi. Ne conseguirà uno sviluppo delle capacità di ricercare, desumere e leggere dati, utilizzare strumenti di misurazione.

Attraverso dei software specifici, con l'aiuto di un tutor, sarà possibile elaborare uno scenario digitale con una conseguente mappatura multimediale del patrimonio culturale, paesaggistico e artistico. Per favorire un processo di costruzione di una identità positiva e di appartenenza ad una cultura condivisa sarà prevista l'editazione di un abaco delle tipologie con descrizione storico artistica, stato di degrado delle diverse tipologie di opere d'arte (scultura, architettura, pittura) degli elementi artistici e paesaggistici individuati nella fase di analisi e conoscenza delle periferie urbane.

Verrà utilizzato infine uno strumento di presentazione multimediale per la rielaborazione finale e la condivisione del percorso effettuato.

Gli strumenti utilizzati nel modulo permetteranno lo sviluppo delle competenze trasversali di cooperative learning, learning by doing, problem solving, oltre ad offrire opportunità di acquisizione di conoscenze e abilità replicabili e di interiorizzazione delle procedure. La forte valenza motivazionale e l'effetto di accrescimento dell'autostima derivanti da queste azioni specifiche sono particolarmente importanti per ragazzi che devono costruire la coscienza del sé e che spesso si trovano ad affrontare situazioni socio-familiari difficili.

Le attività laboratoriali che costituiscono il modulo permettono di effettuare verifiche immediate attraverso le osservazioni sistematiche delle procedure applicate dagli studenti e delle loro capacità di ragionamento logico computazionale e delle abilità digitali.

N° ore

30 ore

Destinatari

25 alunni della Scuola Secondaria di Primo Grado

Sede

Sedi della Scuola Secondaria di Primo Grado

Finalità e Obiettivi

Conoscenza del patrimonio artistico, cinematografico e urbanistico attraverso una didattica esperienziale; elaborazione di progetti che, attraverso l'esame del territorio e dei suoi elementi costitutivi, mettano in contatto visivamente ed emotivamente lo studente con l'eredità del passato e sollecitino proposte per un futuro sostenibile; elaborazione di "percorsi" di riflessione ed esperienza per la conoscenza e comprensione del territorio come "bene culturale diffuso", in modo che gli alunni interagiscano con le istituzioni, i soggetti produttivi e quelli culturali per l'individuazione di azioni conoscitive e formative anche a scopo orientativo; conoscenza delle metodologie TIC e conseguente utilizzo finalizzato alla realizzazione del progetto. approfondimento del linguaggio computazionale e di alcune tecniche di programmazione.

Risultati attesi

Costruzione di una identità culturale condivisa, nell'integrazione delle diversità personali e sociali, attraverso lo sviluppo del senso di appartenenza ad un contesto sociale e territoriale; sviluppo di un atteggiamento innovativo, fattivo e propositivo nei confronti della realtà ambientale e sociale in cui si vive e delle problematiche che pone; aumento del senso di autostima individuale e di gruppo, attraverso la collaborazione e la realizzazione di un progetto di forte impatto motivazionale.

Modulo 3 – B.1: Progettiamo il futuro

Tipologia del modulo

Modulo rivolto a 25 alunni della Scuola Primaria

Descrizione

Il modulo B.1 dell'Asse PROGETTUALITA' scaturisce, a seguito delle analisi dell'Asse A, dalla volontà di proporre, mediante forme innovative, interventi migliorativi dei luoghi studiati. Nello specifico verranno trattati quei luoghi di periferia visitati e rilevati nel modulo A.2, gli stessi luoghi un tempo appartenuti al set cinematografico, e che oggi forse necessitano di riqualificazione affinché vengano vissuti attivamente dai cittadini. Per rendere quanto più possibile partecipe il territorio alla scelta progettuale secondo una logica di cittadinanza attiva, gli studenti svolgeranno una intervista diffusa a varie fasce di utenti che vivono i luoghi da riprogettare. Con eguale strumento si intende recepire utili osservazioni e esigenze anche da parte delle Associazioni locali impegnati nel settore socio-culturale. Pertanto le scelte progettuali saranno legate strettamente ai risultati del sondaggio, andando a soddisfare le richieste pervenute. Acquisiti tali dati preliminari, gli studenti, supportati dagli esperti e dal tutor, procedono all'avvio dell'iter progettuale:

- ideazione delle soluzioni d'intervento più sostenibili in relazione agli spazi, alle destinazioni d'uso, alla scelta del verde pubblico e ai materiali, utilizzando appositi software di restituzione grafica;
- Disegno bidimensionale e tridimensionale del progetto mediante software specifici con stampa in 3D.
- Preparazione del 3D con rendering dei luoghi della riqualificazione e relative texture che verrà utilizzato come ambientazione scenografica per la realizzazione del videogame previsto nel successivo modulo B.2.

Il modulo si prefigge di far raggiungere agli studenti le competenze legate alle abilità di progettazione del patrimonio culturale, alla coscienza critica, alla cittadinanza attiva. Per sviluppare le competenze trasversali, il problem solving diventa indispensabile strategia in cui lo studente applica le proprie conoscenze e abilità supportato dal tutoraggio del docente. Le attività laboratoriali applicative dei contenuti del presente modulo permettono di effettuare verifiche immediate attraverso l'osservazione delle procedure eseguite dagli studenti mediante gli appositi hardware/software e contestualmente l'osservazione dello sviluppo delle capacità di ragionamento logico progettuale, computazionale e delle abilità digitali.

N° ore

30 ore

Destinatari

25 alunni della Scuola Primaria

Sede

Sedi della Scuola Primaria

Finalità e Obiettivi

Conoscenza del patrimonio artistico, cinematografico e urbanistico attraverso una didattica esperienziale; elaborazione di progetti che, attraverso l'esame del territorio e dei suoi elementi costitutivi, mettano in contatto visivamente ed emotivamente lo studente con l'eredità del passato e sollecitino proposte per un futuro sostenibile; elaborazione di "percorsi" di riflessione ed esperienza per la conoscenza e comprensione del territorio come "bene culturale diffuso", in modo che gli alunni interagiscano con le istituzioni, i soggetti produttivi e quelli culturali per l'individuazione di azioni conoscitive e formative anche a scopo orientativo; conoscenza delle metodologie TIC e conseguente utilizzo finalizzato alla realizzazione del progetto. approfondimento del linguaggio computazionale e di alcune tecniche di programmazione.

Risultati attesi

Costruzione di una identità culturale condivisa, nell'integrazione delle diversità personali e sociali, attraverso lo sviluppo del senso di appartenenza ad un contesto sociale e territoriale; sviluppo di un atteggiamento innovativo, fattivo e propositivo nei confronti della realtà ambientale e sociale in cui si vive e delle problematiche che pone; aumento del senso di autostima individuale e di gruppo, attraverso la collaborazione e la realizzazione di un progetto di forte impatto motivazionale.

Modulo 4 – B.2 Magliana in gioco

Tipologia del modulo

Modulo rivolto a 25 alunni della Scuola Primaria

Descrizione

Il modulo prevede attività sia teoriche che pratiche nell'ambito del laboratorio digitale con obiettivo finale quello di realizzare un videogioco ambientato nel quartiere Magliana.

Si articola principalmente in due fasi:

1. presentazione delle idee sviluppate nel corso del modulo B1 con conseguente interiorizzazione del progetto del videogioco, pianificazione di strutture, personaggi, redazione di un filo conduttore, ambienti, livelli, punteggi;
2. definizione digitale del prodotto finale, utilizzo della programmazione computazionale per la realizzazione

dello stesso su piattaforme didattiche gratuite.

Nella prima fase, la didattica che sarà presentata, trasformerà i contenuti e le idee in giochi, l'apprendimento avverrà costruendo il gioco stesso attraverso la stimolazione delle capacità logiche, l'utilizzo efficace delle informazioni, lo sviluppo della capacità di pensare in modo creativo e critico, l'assimilazione dei contenuti.

I ragazzi apprenderanno assumendo una parte attiva nel gioco, nel corso del quale si soffermeranno a esaminare la storia del quartiere anche in relazione alla città, allo sviluppo urbano, entrando nei dettagli di avvenimenti che hanno caratterizzato i luoghi e concludendo con la redazione di una trama che sia filo conduttore del videogioco. La valutazione sarà resa possibile da una griglia di osservazione che ha la finalità di cogliere i progressi del percorso di lavoro, la partecipazione, il clima, l'interesse di ognuno (project-based learning).

Nella seconda fase si tratterà di didattica basata sulla programmazione (coding) e gli studenti saranno portati a capire come tutto possa essere codificato se basato su una rappresentazione che utilizza un linguaggio logico corretto. Il percorso che porterà alla realizzazione finale del videogame favorirà il pensiero procedurale e gli studenti riusciranno a comprendere la replicabilità dello stesso nelle pratiche quotidiane. Le attività laboratoriali permetteranno un'osservazione sistematica degli studenti sia per quel che riguarda le procedure applicate e le abilità digitali che per ciò che concerne lo sviluppo delle capacità di ragionamento.

N° ore

30 ore

Destinatari

25 alunni della Scuola Primaria

Sede

Sedi della Scuola Primaria

Finalità e Obiettivi

Conoscenza del patrimonio artistico, cinematografico e urbanistico attraverso una didattica esperienziale; elaborazione di progetti che, attraverso l'esame del territorio e dei suoi elementi costitutivi, mettano in contatto visivamente ed emotivamente lo studente con l'eredità del passato e sollecitino proposte per un futuro sostenibile; elaborazione di "percorsi" di riflessione ed esperienza per la conoscenza e comprensione del territorio come "bene culturale diffuso", in modo che gli alunni interagiscano con le istituzioni, i soggetti produttivi e quelli culturali per l'individuazione di azioni conoscitive e formative anche a scopo orientativo; conoscenza delle metodologie TIC e conseguente utilizzo finalizzato alla realizzazione del progetto. approfondimento del linguaggio computazionale e di alcune tecniche di programmazione.

Risultati attesi

Costruzione di una identità culturale condivisa, nell'integrazione delle diversità personali e sociali, attraverso lo sviluppo del senso di appartenenza ad un contesto sociale e territoriale; sviluppo di un atteggiamento innovativo, fattivo e propositivo nei confronti della realtà ambientale e sociale in cui si vive e delle problematiche che pone; aumento del senso di autostima individuale e di gruppo, attraverso la collaborazione e la realizzazione di un progetto di forte impatto motivazionale.

Gli Esperti, insieme ai Tutor, dovranno assicurare la conduzione delle attività formative nel rispetto delle indicazioni, le tematiche e i contenuti dei moduli formativi, conformando la propria azione formativa all'impianto progettuale sopra indicato.

ART. 2 - REQUISITI GENERALI DI AMMISSIONE

Possono presentare domanda, utilizzando esclusivamente i modelli allegati al presente avviso, gli aspiranti Tutor che siano:

- Docenti a T.I. e a T.D. dell'Istituto Comprensivo "Sandro Onofri" (alla scadenza del presente Avviso).

Sono ammessi alla selezione, pena l'inammissibilità della candidatura, gli aspiranti in possesso dei sotto elencati 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;
- ✓ non essere sottoposto a procedimenti penali;
- ✓ aver preso visione dell'Avviso e di approvarne senza riserva ogni contenuto;

Gli aspiranti debbono altresì, pena l'inammissibilità della candidatura:

- ✓ essere in possesso dei titoli di accesso previsti nel seguente avviso;
- ✓ presentare domanda nei tempi e modi previsti dal presente Bando;
- ✓ possedere adeguate competenze tecnologiche funzionali alla gestione on-line del corso assegnato (condizione assolutamente necessaria);
- ✓ possedere il titolo di studio richiesto dalla specifica competenza;
- ✓ possedere conoscenze approfondite rispetto alle singole aree tematiche per le quali si propone la candidatura, comprovabili anche attraverso pubblicazioni o materiali didattici originali;
- ✓ possedere comprovata esperienza di insegnante e/o formatore in corsi, promossi da enti e istituzioni pubbliche

e private, rivolti alla formazione delle competenze previste dai corsi elencati o in percorsi formativi in ambiti disciplinari coerenti.

ART. 3 – MODALITA' DI PRESENTAZIONE DELLE DOMANDE

Per partecipare alla selezione, i candidati dovranno presentare, pena l'esclusione,

- ✓ la domanda, utilizzando esclusivamente l'Allegato 1_Tutor;
- ✓ Informativa sulla Privacy (Allegato 2_Tutor);
- ✓ il curriculum vitae obbligatoriamente redatto sul modello europeo;
- ✓ la fotocopia del documento d'identità.

Qualora si voglia richiedere il conferimento di incarico per più moduli, dovrà essere presentata distinta domanda per ciascun modulo.

Ai sensi del DPR 445/2000 le dichiarazioni rese e sottoscritte nel curriculum vitae o in altra documentazione hanno valore di autocertificazione. 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..

I suddetti requisiti devono essere posseduti alla data di scadenza del termine utile per la proposizione della domanda di partecipazione.

Gli incarichi per ciascun modulo saranno attribuiti anche in presenza di un solo curriculum pervenuto pienamente corrispondente alle richieste inserite per ciascun modulo nel presente bando.

Tutta la documentazione cartacea va consegnata a mano in busta chiusa indirizzata al Dirigente Scolastico dell' Istituto Comprensivo "Sandro Onofri", già "Via Cutigliano", Via Cutigliano 82, 00146 Roma, entro e non oltre la mezzanotte del 29 marzo 2019. La busta deve espressamente indicare – pena l'esclusione - la dicitura "PON 2014/20-FSE – Selezione Tutor – Patrimonio Culturale – Codice progetto 10.2.5A- FSEPON-LA-2018-105".

ART. 4 - COMPITI DEL TUTOR

Il Tutor supporta l'esperto nella conduzione delle attività formative nel rispetto delle indicazioni, le tematiche e i contenuti dei corsi, conformando la propria azione formativa all'impianto progettuale sopra indicato.

In particolare il tutor ha il compito di:

- partecipare all'incontro propedeutico di organizzazione e condivisione dei progetti formativi, organizzato dall'Istituto Comprensivo "Sandro Onofri";
- partecipare agli incontri del Gruppo Operativo di progetto (GOP);
- coadiuvare il docente nei corsi secondo il calendario stabilito;
- coordinare e supportare l'attività, gestendo le interazioni del/i gruppo/i;
- coordinare e supportare l'esperto nella gestione delle presenze/assenze, firme, registri, attività, Diario di Bordo e altra documentazione sulla piattaforma predisposta dal MIUR;
- sostenere i corsisti nel processo di sviluppo delle competenze di natura culturale, disciplinare, didattico metodologico, relazionale, ecc.;
- collaborare nell'attuazione di strategie innovative di insegnamento, adeguate agli obiettivi programmati;
- interfacciarsi con il Valutatore Interno e con i Facilitatori nella gestione dei corsi.

ART. 5 – INCARICHI E COMPENSI

Gli incarichi dei Tutor definiranno il numero di ore di corso, il calendario di massima degli interventi in presenza, la sede, gli orari, e il compenso.

Per lo svolgimento dell'incarico l'importo orario conferibile è prestabilito dal Bando ed è il seguente:

- importo orario massimo € 30,00 (trenta/00) lordo stato per 20 alunni partecipanti, salvo riduzioni dovute alla diminuzione del numero di partecipanti. I moduli sono di 30 ore ciascuno.

In relazione ai regimi di incompatibilità, cumulo di impieghi e incarichi si applica l'art. 53, comma 6, lett. f-bis, del Decreto Legislativo 30 marzo 2001, n. 165.

Il pagamento avverrà al saldo degli importi da parte del MIUR.

ART. 6 – MODALITÀ DI VALUTAZIONE DELLA CANDIDATURA

Per valutare le candidature, dopo la data di scadenza dell'Avviso, verrà costituita una Commissione ad hoc, composta dal Dirigente Scolastico dell'IC "Sandro Onofri", con funzioni di Presidente, da un Amministrativo e da 2 docenti della Scuola. La Commissione attribuirà un punteggio globale così articolato:

	Titoli culturali e di servizio	Punti	Punteggio massimo
1	Diploma di Scuola Superiore	2	4
2	Laurea triennale	3	6
3	Laurea vecchio ordinamento o secondo livello	5	10
4	Master e/o corsi di perfezionamento post-laurea annuali o biennali	2	4
5	Dottorato di ricerca	4	8
6	Abilitazione all'insegnamento	2	4
7	Abilitazione professionale	2	4

8	Certificazione di competenze informatiche	4	8
9	Per ogni corso di formazione frequentato afferente la tipologia di intervento	4	12
10	Per ogni corso di formazione frequentato nell'ambito del PNSD	4	8
11	Per ogni incarico da tutor in progetti PON/POR/PNSD, inerente la figura professionale richiesta, in relazione all'attività da effettuare	5	10
12	Per ogni incarico di coordinamento di progetti scolastici	2	10
13	Per ogni anno di incarico come Figura di Sistema nel mondo scolastico	4	16

La Commissione valuterà i titoli inerenti la candidatura tenendo conto unicamente di quanto autodichiarato nel curriculum vitae in formato europeo. Saranno valutati esclusivamente i titoli acquisiti e le esperienze professionali già conseguiti alla data di scadenza del presente Avviso.

In considerazione delle specifiche finalità formative dei progetti, il candidato evidenzierà, all'interno del proprio CV, le specifiche esperienze e competenze maturate in relazione alle aree di afferenza dei corsi. I dati e le informazioni vanno inseriti nella domanda e nel CV in modo chiaro per permettere alla Commissione di effettuare in modo agevole ed immediato i necessari riscontri e la valutazione: in caso di informazioni generiche e indefinite non sarà attribuito alcun punteggio. Al fine di valutare l'esperienza del candidato saranno presi in considerazione ovviamente solo gli incarichi che abbiano un nesso con l'oggetto del bando.

ART. 7 – AFFIDAMENTO DEGLI INCARICHI

Il conferimento degli incarichi è subordinato alle disposizioni di legge e a quanto sottolineato nella nota del MIUR Prot. 34815 del 02-08-2017 avente per oggetto "Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento 2014 – 2020 – Attività di formazione – Iter di reclutamento del personale esperto e relativi aspetti di natura fiscale, previdenziale e assistenziale. Chiarimenti".

I Tutor a cui verranno conferiti gli incarichi saranno tenuti al rispetto degli obblighi stabiliti dal D.P.R. n.62 del 16 aprile 2013, "Regolamento recante codice di comportamento dei dipendenti pubblici, a norma dell'articolo 54 del decreto legislativo 30 marzo 2001, n. 165", pena la risoluzione dell'incarico stesso.

ART. 8 – CONTROLLI

L'Istituto si riserva di effettuare i controlli ex art.71, Legge 445/2000, sulla veridicità delle dichiarazioni sostitutive di cui agli articoli 46 e 47 rese nella proposizione della candidatura anche con richiesta all'interessato della relativa documentazione comprovante quanto dichiarato. Fermo restando quanto previsto dalle norme penali in caso di dichiarazione mendace, l'accertata non veridicità di quanto dichiarato dal candidato comporta l'immediata interruzione del rapporto con l'Istituto.

ART. 9 – RESPONSABILE DEL PROCEDIMENTO

Ai sensi di quanto disposto dall'art. 10 del D. Lgs. 163/06 e ss.mm.ii. il responsabile del procedimento di cui al presente Avviso di selezione è il Dirigente Scolastico, Prof.ssa Paola Felli.

ART. 10 – TRATTAMENTO DEI DATI PERSONALI

Ai sensi e per gli effetti dell'art.13 del DLGS 196/2003 i dati personali forniti dai candidati saranno raccolti e trattati dal Dirigente Scolastico e dal Direttore SGA o suo sostituto per le finalità di gestione della selezione e per finalità inerenti la gestione del rapporto contrattuale che si dovesse instaurare a seguito dell'utilizzo dell'elenco. Il conferimento di tali dati è obbligatorio ai fini della valutazione dei requisiti e dei titoli.

L'interessato gode dei diritti di cui alla legge citata, tra i quali il diritto di accesso ai dati che lo riguardano e quello di far rettificare i dati erronei, incompleti o raccolti in termini non conformi alla legge.

ART.11 – PUBBLICAZIONE DEL BANDO

Il presente bando è pubblicato sul sito internet di questa Istituzione scolastica: www.icviacutigliano.it.

ART. 12 – FORO COMPETENTE

Per tutte le eventuali controversie è competente il Foro di Roma.