



**Istituto Comprensivo Statale Scuola dell'infanzia, Primaria e Secondaria di 1° Grado "Don Lorenzo Milani"**

Istituto a Indirizzo Musicale

e-mail: [ctic88300n@istruzione.it](mailto:ctic88300n@istruzione.it)

PEC: [ctic88300n@pec.istruzione.it](mailto:ctic88300n@pec.istruzione.it)

sito web: [www.icsdonmilanimisterbianco.edu.it](http://www.icsdonmilanimisterbianco.edu.it)

Via F. De Roberto, 2 – 95045 Misterbianco (CT) ☎ 095-7556948 ☎ 095-7556949  
Codice Fiscale: 80012290872 – Codice Univoco Ufficio: UFE GX S – Codice Meccanografico: CTIC88300N

**Oggetto: avviso per l'affidamento del servizio di formazione per il progetto PON FSE  
Computo Ergo Sum**

**Programma Operativo Nazionale**

“Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento” 2014/2020.

Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE).

Priorità di investimento 10.1 Riduzione e prevenzione dell'abbandono scolastico precoce, promozione dell'uguaglianza di accesso all'istruzione prescolare, primaria e secondaria di buona qualità, inclusi i percorsi di apprendimento formale, non formale e informale, che consentano di riprendere l'istruzione e la formazione.

Obiettivo Specifico 10.2 Miglioramento delle competenze chiave degli allievi.

Azione 10.2.2 Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base con particolare riferimento al I e al II ciclo

Sotto azione 10.2.2A Competenze di base.

**Avviso prot. n. AOODGEFID 2669 del 03/03/2017** “Sviluppo del pensiero logico e computazionale e della creatività digitale e delle competenze di cittadinanza digitale”

**Progetto: “Computo...ergo sum”**

Codice: 10.2.2A-FSEPON-SI-2018-1085

CUP: G27I17000580007

**IL DIRIGENTE SCOLASTICO**

VISTO il D. Lgs. n. 50/2016 e successive mm.ii.  
VISTO l'avviso pubblico n. 2669 del 03/03/2017 FSE per lo “sviluppo del pensiero logico e computazionale e della creatività digitale e delle competenze di cittadinanza digitale”;  
VISTE le delibere degli OO.CC competenti, relative alla presentazione della candidatura e alla realizzazione del progetto con inserimento nel PTOF in caso di ammissione al finanziamento;  
VISTA la nota MIUR Prot. n. AOODGEFID/28252 del 30/10/2018, con la quale la Direzione Generale per interventi in materia di edilizia scolastica, per la gestione

dei fondi strutturali per l'istruzione e l'innovazione digitale – Uff. IV del MIUR ha autorizzato il progetto, relativo al Programma Operativo Nazionale “Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento”, proposto da questo istituto scolastico;

VISTA	la delibera del Consiglio d'istituto n. 5 del 08/01/2019;
VISTI	I Regolamenti UE e tutta la normativa di riferimento per la realizzazione del suddetto progetto;
VISTE	le Indicazioni del MIUR per la realizzazione degli interventi;
VISTO	il Piano Triennale dell'Offerta Formativa 2019/2022;
VISTA	la Nomina di RUP prot. n. 4338 del 15/06/2019;
VISTE	le schede dei costi per singolo modulo;
VISTI	il Decreto Interministeriale n. 129/2018 ed il Decreto Assessoriale n. 7753/2018;
VISTO	il Decreto del Presidente della Repubblica n. 275/1999;
VISTE	la delibera del Consiglio d'istituto n. 90 del 14/01/2021 con le quale sono stati approvati i criteri per la selezione degli esperti;
VISTA	la delibera del Collegio dei Docenti n.31 del 09/02/2021 con la quale sono stati individuati e reclutati i tutor (il personale di supporto) per i moduli del progetto “Computo.....ergo sum” Codice: 10.2.2A-FSEPON-SI-2018-1085 CUP: G27I17000580007, mentre per gli esperti non è emersa alcuna disponibilità;
VISTO	che per la realizzazione del percorso formativo occorre selezionare le figure professionali indicate in oggetto, prioritariamente tra il personale interno – nota MIUR prot. 34815 del 02/08/2017;
RILEVATA	la necessità da impiegare n. 1 Associazione o altri Enti esterni qualificati per lo svolgimento di attività per lo sviluppo del pensiero computazionale, creatività digitale e competenze di cittadinanza digitale;
RILEVATA	l'impossibilità di utilizzare il personale interno all'Istituzione scolastica per mancanza di soggetti dotati delle necessarie competenze;

### **COMUNICA**

che è aperta la procedura di selezione per il reclutamento di un'Associazione o altro Ente in grado di fornire personale altamente qualificato da impiegare nella realizzazione delle attività di cui all'art. 1 del presente bando. In particolare si richiede:

1. N. 5 Esperti, uno per ogni singolo modulo da 30 ore ciascuno);
2. N. 1 Figura aggiuntiva per 20 ore solo per il modulo “Fa ..... Voliamo con il coding”.

## Art. 1 – INTERVENTI PREVISTI

Le attività previste riguarderanno i moduli formativi indicati nella seguente tabella:

	Tipologia	Titolo	Durata (ore)	Destinatari: Alunni		Figure
				Ordine	Numero	
1	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Fa...voliamo con il coding	30	primaria	15	Esperto Figura agg.
2	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Programmando si gioca	30	primaria.	19	Esperto
3	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Crescere insieme con il coding	30	primaria e secondaria primo gr.	19 (10+9)	Esperto
4	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Ideare, programmare e realizzare 1	30	secondaria primo gr	19	Esperto
5	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Ideare, programmare e realizzare 2	30	secondaria primo gr	19	Esperto

### Descrizione dei moduli

Seguendo la numerazione progressiva riportata nella prima colonna della tabella precedente, vengono riportate di seguito le informazioni essenziali relative ai moduli da attuare:

- 1.**
- Fa...voliamo con il coding**
- Tipologia di modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
- Durata: 30 ore
- Destinatari: 15 alunni della **scuola primaria**
- Caratteristiche principali: Il coding può essere visto come un nuovo modo di organizzarsi, di esprimersi e condividere le proprie idee e può, quindi, rappresentare una possibilità in più per la didattica, attraverso lo strumento dello storytelling. Il modulo proporrà agli alunni di inventare storie ispirate alla mitologia, alle fiabe, alle saghe di fantascienza o quant'altro sarà di loro gradimento. La metodologia di lavoro sarà quella del cooperative learning, per cui si formeranno gruppi nei quali siano presenti allievi con caratteristiche e capacità differenti, affinché ciascuno possa assumere, all'interno del gruppo, il ruolo a sé più congeniale.
- Attraverso l'uso di software come Scratch - un linguaggio creato dal Media Lab del Massachusetts Institute of Technology e pensato in maniera particolare per i bambini nella fascia d'età tra i 7 e i 16 anni - si può realizzare un programma assemblando parti di codice precostituite, rappresentate visivamente da dei blocchetti colorati che possono essere agganciati tra loro, componendo così un insieme completo di istruzioni che sia in grado di far compiere delle azioni a dei personaggi sullo schermo, riprodurre suoni, ecc. In questo modo si può creare una animazione grafica che illustri la storia inventata dagli alunni.

Obiettivi:

- Comprendere le tecniche base del coding applicato allo storytelling
- Essere in grado di combinare più tecniche assieme
- Utilizzare i file multimediali della libreria di Scratch e importarne di propri
- Realizzare piccoli libri animati e storie a bivio.

Titoli di accesso:

**L'esperto** dovrà essere in possesso di titoli (lauree o diplomi ambito tecnico scientifico) e/o esperienze professionali nell'ambito dei contenuti e degli obiettivi progettuali (ambito divulgazione pensiero computazionale) di cui sopra ed avere esperienza nelle attività di formazione rivolte agli alunni.

**La figura aggiuntiva** è un professionista con gli stessi titoli dell'esperto messo a disposizione degli allievi del modulo di riferimento per supportarli nel superamento dei loro bisogni di natura psicologica, medica, linguistica etc. Lavora per 20 ore non in compresenza con le altre figure (tutor e esperto).

2.

### **Programmando si gioca**

Tipologia di modulo:

Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Durata:

30 ore

Destinatari:

19 alunni della **scuola primaria**

Caratteristiche principali:

Il pensiero computazionale può essere sviluppato fin dalla scuola primaria, anche attraverso strumenti open source e gratuiti. Rispetto agli apprendimenti relativi alle discipline curricolari, l'attività trasversale del coding potenzia e amplia abilità che rendono possibile un'acquisizione più consapevole dei contenuti disciplinari specifici: leggere, comprendere, scrivere, misurare, calcolare

Il modulo intende fornire agli alunni i primi rudimenti della programmazione attraverso l'uso di software che permettano un approccio al coding visuale e intuitivo. Mediante l'uso di software come Scratch, un linguaggio creato dal Media Lab del Massachusetts Institute of Technology e pensato in maniera particolare per i bambini nella fascia d'età tra i 7 e i 16 anni, si proporrà agli alunni di realizzare un programma assemblando parti di codice precostituite, rappresentate visivamente da dei blocchetti colorati che possono essere agganciati tra loro, componendo così un codice completo che sia in grado di far compiere delle azioni a dei personaggi sullo schermo, riprodurre suoni, ecc. In questo modo sarà possibile imparare a riprodurre una storia o creare un videogioco interattivo.

La metodologia di lavoro sarà quella del cooperative learning, per cui si formeranno gruppi nei quali siano presenti allievi con caratteristiche e capacità differenti, affinché ciascuno possa assumere, all'interno del gruppo, il ruolo a sé più congeniale.

Gli obiettivi previsti dal modulo sono:

- comprendere le tecniche base del coding
- sviluppare la creatività
- sviluppare la capacità di collaborazione e di lavoro in gruppo.

Titoli di accesso:

**L'esperto** dovrà essere in possesso di titoli (lauree o diplomi ambito tecnico scientifico) e/o esperienze professionali o legate ad associazioni culturali nell'ambito dei contenuti e degli obiettivi progettuali (ambito divulgazione pensiero computazionale) di cui sopra ed avere esperienza nelle attività di formazione rivolte agli alunni.

3.

Crescere insieme con il coding

Tipologia di modulo:	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Durata:	30 ore
Destinatari:	10 alunni della <b>scuola primaria</b> e 9 alunni della <b>scuola secondaria di primo grado</b>
Caratteristiche principali:	<p>Il pensiero computazionale può essere sviluppato fin dalla scuola primaria, anche attraverso strumenti open source e gratuiti. Rispetto agli apprendimenti relativi alle discipline curricolari, l'attività trasversale del coding potenzia e amplia abilità che rendono possibile un'acquisizione più consapevole dei contenuti disciplinari specifici: leggere, comprendere, scrivere, misurare, calcolare.</p> <p>In questo modulo, i bambini inventeranno in gruppo un videogioco basato su una tematica legata ad una disciplina a scelta.</p> <p>Attraverso l'uso di software come Scratch - un linguaggio creato dal Media Lab del Massachusetts Institute of Technology e pensato in maniera particolare per i bambini nella fascia d'età tra i 7 e i 16 anni - si può realizzare un programma assemblando parti di codice precostituite, rappresentate visivamente da dei blocchetti colorati che possono essere agganciati tra loro, componendo così un insieme completo di istruzioni che sia in grado di far compiere delle azioni a dei personaggi sullo schermo, riprodurre suoni, ecc. In questo modo si può realizzare un semplice videogioco.</p> <p>La metodologia di lavoro sarà quella del cooperative learning, per cui si formeranno gruppi nei quali siano presenti allievi con caratteristiche e capacità differenti, affinché ciascuno possa assumere, all'interno del gruppo, il ruolo a sé più congeniale.</p> <p>Il modulo prevede i seguenti obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprendere le tecniche base del coding</li> <li>• Utilizzare i file multimediali della libreria di Scratch e importarne di propri</li> <li>• Realizzare semplici videogiochi.</li> </ul>
Titoli di accesso:	<b>L'esperto</b> dovrà essere in possesso di titoli (lauree o diplomi ambito tecnico scientifico) e/o esperienze professionali o legate ad associazioni culturali nell'ambito dei contenuti e degli obiettivi progettuali (ambito divulgazione pensiero computazionale) di cui sopra ed avere esperienza nelle attività di formazione rivolte agli alunni.

#### 4.

#### **Ideare, programmare e realizzare 1**

Tipologia di modulo:	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Durata:	30 ore
Destinatari:	19 alunni della <b>scuola secondaria</b>
Caratteristiche principali:	<p>Il modulo propone agli alunni l'apprendimento funzionale alla programmazione di piccoli robot.</p> <p>Attraverso una forma di linguaggio visuale semplificato come Scratch o altri simili è possibile fornire delle istruzioni a dei dispositivi, che possono essere considerati dei veri e propri piccoli robot, solitamente composti da una piccola scheda madre contenente un microcontrollore, memorie, porte USB ecc. (ad esempio tipo Arduino o Raspberry pi) e un sistema di sensori e attuatori (è possibile reperire questi materiali con una spesa ridotta acquistando dei Kit Robot da assemblare). Attraverso i sensori, i robot sono in grado di raccogliere dei dati dall'ambiente che li circonda (temperatura, luminosità, distanza da ostacoli) e utilizzare</p>

queste informazioni per compiere delle azioni attraverso l'uso degli attuatori (in genere realizzati con dei piccoli motori elettrici). Ad esempio, in questo modo è possibile realizzare una macchina giocattolo in grado di muoversi autonomamente in un ambiente, evitando degli ostacoli disposti in maniera casuale in modo da raggiungere una determinata meta.

Utilizzando la metodologia del cooperative learning e del learning by doing and creating, gli alunni si confronteranno, divisi in due o più squadre per realizzare il robot che sarà in grado di superare tutti gli ostacoli del percorso previsto e raggiungere la meta nel più breve tempo possibile.

Per un apprendimento efficace dei primi elementi di robotica è consigliabile non limitarsi alla sola teoria; quindi il modulo propone un approccio operativo che semplifica e rafforza la comprensione del funzionamento di alcuni elementi comuni della robotica (sensori, attuatori) e di alcuni concetti fondamentali di essa (controllo e retroazione).

Il modulo si propone i seguenti obiettivi:

- comprendere le funzioni che svolgono i componenti dei Kit robotici nella realizzazione delle strutture portanti, della meccanica del movimento. (Velocità, accelerazione e potenza, leggi del moto, variabili spazio-tempo);
- conoscere le caratteristiche dei vari sensori;
- conoscere legami disciplinari, concettuali e operativi, tra Meccanica, Fisica, Informatica;
- saper organizzare i dati di un problema da risolvere mediante schemi o grafici e tradurre gli algoritmi con linguaggi di programmazione;
- saper individuare problematiche hardware e software in caso di funzionamento non corretto di un robot;
- capacità di collaborazione e di lavoro in gruppo.

Titoli di accesso:

**L'esperto** dovrà essere in possesso di titoli (lauree o diplomi ambito tecnico scientifico) e/o esperienze professionali o legate ad associazioni culturali nell'ambito dei contenuti e degli obiettivi progettuali (ambito divulgazione pensiero computazionale) di cui sopra ed avere esperienza nelle attività di formazione rivolte agli alunni.

## 5.

Tipologia di modulo:

Durata:

Destinatari:

Caratteristiche principali:

### **Ideare, programmare e realizzare 2**

Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

30 ore

19 alunni della **scuola secondaria**

Il modulo propone agli alunni l'apprendimento funzionale alla programmazione di piccoli robot.

Attraverso una forma di linguaggio visuale semplificato come Scratch o altri simili è possibile fornire delle istruzioni a dei dispositivi, che possono essere considerati dei veri e propri piccoli robot, solitamente composti da una piccola scheda madre contenente un microcontrollore, memorie, porte USB ecc. (ad esempio tipo Arduino o Raspberry pi) e un sistema di sensori e attuatori (è possibile reperire questi materiali con una spesa ridotta acquistando dei Kit Robot da assemblare). Attraverso i sensori, i robot sono in grado di raccogliere dei dati dall'ambiente che li circonda (temperatura, luminosità, distanza da ostacoli) e utilizzare

queste informazioni per compiere delle azioni attraverso l'uso degli attuatori (in genere realizzati con dei piccoli motori elettrici). Ad esempio, in questo modo è possibile realizzare una macchina giocattolo in grado di muoversi autonomamente in un ambiente, evitando degli ostacoli disposti in maniera casuale in modo da raggiungere una determinata meta.

Utilizzando la metodologia del cooperative learning e del learning by doing and creating, gli alunni si confronteranno, divisi in due o più squadre per realizzare il robot che sarà in grado di superare tutti gli ostacoli del percorso previsto e raggiungere la meta nel più breve tempo possibile.

Per un apprendimento efficace dei primi elementi di robotica è consigliabile non limitarsi alla sola teoria; quindi il modulo propone un approccio operativo che semplifica e rafforza la comprensione del funzionamento di alcuni elementi comuni della robotica (sensori, attuatori) e di alcuni concetti fondamentali di essa (controllo e retroazione).

Il modulo si propone i seguenti obiettivi:

- comprendere le funzioni che svolgono i componenti dei Kit robotici nella realizzazione delle strutture portanti, della meccanica del movimento. (Velocità, accelerazione e potenza, leggi del moto, variabili spazio-tempo);
- conoscere le caratteristiche dei vari sensori;
- conoscere legami disciplinari, concettuali e operativi, tra Meccanica, Fisica, Informatica;
- saper organizzare i dati di un problema da risolvere mediante schemi o grafici e tradurre gli algoritmi con linguaggi di programmazione;
- saper individuare problematiche hardware e software in caso di funzionamento non corretto di un robot;
- capacità di collaborazione e di lavoro in gruppo.

Titoli di accesso:

**L'esperto** dovrà essere in possesso di titoli (lauree o diplomi ambito tecnico scientifico) e/o esperienze professionali o legate ad associazioni culturali nell'ambito dei contenuti e degli obiettivi progettuali (ambito divulgazione pensiero computazionale) di cui sopra ed avere esperienza nelle attività di formazione rivolte agli alunni.

## **Art. 2 – FIGURE PROFESSIONALI RICHIESTE**

L'Ente aggiudicatario dovrà disporre delle seguenti figure professionali:

- **n.5 esperti (uno per ogni modulo);**
- **n. 1 figura aggiuntiva (solo per il modulo “Fa...voliamo con il coding”).**

i cui compiti sono di seguito descritti:

## **Esperto**

L'esperto è un operatore della formazione, ha il compito di realizzare le attività formative ed è responsabile del processo di apprendimento finalizzato a migliorare le conoscenze, le competenze e le abilità specifiche dei partecipanti.

L'esperto formatore organizza l'offerta formativa sulla base di un'analisi dei livelli di partenza dei destinatari e coerentemente con le finalità, i tempi e le risorse disponibili. Ha il compito di accertarsi dei requisiti richiesti in ingresso ai partecipanti ed approfondire la conoscenza dei singoli allievi, al fine di modulare il proprio intervento e ottenere i massimi risultati formativi.

L'esperto è incaricato di realizzare l'offerta didattica, rispondendo ai diversi bisogni di formazione dei corsisti e lavorando sulle competenze dei partecipanti. Il suo compito principale, dunque, è lo svolgimento pratico delle azioni formative, in presenza o, ove previsto dallo specifico avviso, a distanza, per le quali elabora dettagliatamente contenuti e modalità specifiche (lezioni classiche in aula, attività laboratoriali, ricerche, esercitazioni, lavoro di gruppo, studio di casi, simulazioni, formazione a distanza, e così via). Si occupa, altresì, della verifica degli obiettivi stabiliti in fase di progettazione. Sulla base del programma definito, l'esperto articola le varie fasi e i tempi dell'apprendimento, definendo l'organizzazione e la scansione di ogni modulo formativo.

Nella fase di realizzazione, l'esperto gestisce il gruppo e i singoli, in aula o in altra sede, attuando il programma stabilito per raggiungere gli obiettivi formativi. Il suo intervento deve essere flessibile e può subire rielaborazioni in corso d'opera, in base agli esiti della valutazione in itinere. Partecipa anche all'elaborazione delle valutazioni, in itinere e finali, delle diverse attività nonché del/dei, modulo/moduli riferiti al suo incarico. Gli strumenti e i metodi di verifica dei risultati sono stabiliti nella pianificazione dei corsi, l'esperto può eventualmente introdurre ulteriori dispositivi di accertamento delle competenze/conoscenze acquisite. La partecipazione alle riunioni relative al modulo di sua competenza, la predisposizione del materiale didattico da utilizzare in sede di formazione è parte integrante del suo contratto/incarico.

È richiesta una preparazione nelle materie specifiche ma anche nelle tecniche di comunicazione e d'insegnamento. Deve conoscere le modalità per trasmettere le proprie conoscenze agli utenti del corso e le metodologie specifiche per la valutazione del processo di apprendimento. Fondamentali risultano le capacità di gestione dei rapporti interpersonali e dei meccanismi di conduzione di gruppi e dell'aula.

L'esperto deve saper creare ambienti favorevoli all'auto-apprendimento e al collaborative learning. È necessario che sappia motivare gli allievi e sappia trasmettere la voglia e la volontà di apprendere. L'adesione dell'allievo al processo formativo è, infatti, condizione fondamentale per il buon esito dello stesso. Il ruolo dell'esperto comporta un continuo aggiornamento dei contenuti didattici e un'attenzione alle evoluzioni in materia di strategia e metodologie d'insegnamento.

Esclusi i casi in cui le norme e le procedure di reclutamento prevedano espressamente l'obbligatorietà del reperimento dell'esperto all'esterno dell'istituto, ai fini del reclutamento di esperti si terrà conto dell'art. 44, comma 4, del D.A. n. 7753/2018, che stabilisce la possibilità di avvalersi di personale esterno soltanto per le prestazioni e le attività che non possono essere assegnate al personale dipendente interno, per inesistenza di specifiche competenze professionali. Nel conferimento dell'incarico si terrà presente quanto disposto dall'art. 46 della Legge 133/2008 pertanto, il ricorso ad esperti esterni (collaborazione plurima con altri istituti scolastici e selezione ad evidenza pubblica) avverrà solo e soltanto dopo l'accertamento, da parte del dirigente scolastico, dell'oggettiva impossibilità di utilizzare risorse umane disponibili all'interno dell'istituto.



## **Figura Aggiuntiva**

La figura aggiuntiva, una volta accettato l'incarico, sarà tenuta a:

- partecipare alle riunioni periodiche di carattere organizzativo pianificate per favorire il carattere inclusivo del percorso;
- affiancare l'esperto nelle attività di accoglienza e gestione delle dinamiche relazioni nel gruppo;
- affiancare l'esperto nella gestione del gruppo dei partecipanti in particolare per quanto riguarda gli alunni con bisogni educativi speciali;
- realizzare attività individuali personalizzate con gli alunni iscritti al corso prestando attenzione ai diversi bisogni educativi ed ai diversi stili di apprendimento;
- curare il monitoraggio fisico del corso contattando gli allievi con bisogni educativi speciali e le famiglie degli stessi in caso di assenza ingiustificata;
- collaborare allo svolgimento di azioni di monitoraggio accertandosi che i partecipanti con bisogni educativi speciali siano adeguatamente coinvolti nelle attività;
- predisporre, in collaborazione con l'esperto, interventi che tengano conto dei bisogni educativi speciali dei partecipanti;
- collaborare con il tutor per favorire l'accessibilità ai contenuti anche digitali eventualmente utilizzati;
- collaborare con il referente per la valutazione alla verifica costante delle ricadute didattiche del progetto;
- svolgere l'incarico senza riserve e secondo il calendario approntato.

La mancata accettazione o inosservanza del calendario comporterà l'immediata decadenza dell'incarico eventualmente già conferito;

- annotare tipologia, data e orario di tutte le attività svolte in relazione all'incarico assunto riportando tali informazioni nel sistema informatico di gestione per la programmazione unitaria, appena la figura aggiuntiva sarà stata abilitata al sistema per il ruolo di pertinenza, anche al fine di consentire la verifica sulle attività svolte e di fornire, dietro richiesta, ogni genere di informazione sull'andamento dell'attività svolta, sui risultati fino a quel momento conseguiti, sugli esiti di esercitazioni, colloqui, test, valutazioni finali; – inserire, per la parte di propria competenza, i dati nel sistema informatico "Gestione degli Interventi – GPU"; – rispondere ad eventuali questionari proposti dal MIUR.

## **Modalità di espletamento della prestazione della figura aggiuntiva.**

La figura aggiuntiva svolge la sua attività di 20 h (solo nei moduli in cui è prevista) con piccoli gruppi, per approfondimento o recupero, in orario diverso da quello dell'esperto e del tutor. Pertanto la figura aggiuntiva non lavora in compresenza con altre figure.

## **Art. 3 – PERIODO DI SVOLGIMENTO DELLE ATTIVITÀ E ASSEGNAZIONE DELL'INCARICO**

I moduli verranno svolti nel periodo aprile-agosto 2021. Gli incontri si terranno presso l'I.C.S. "Don Milani", via De Roberto n. 2 – 95045 – Misterbianco, in orario extracurricolare, eventualmente, anche nelle giornate di sabato e in modalità in presenza o in attività didattica a distanza (modalità sincrona) nel caso di eventuali sospensioni delle attività didattiche in presenza imposte dall'autorità sanitaria.

## **Art. 4 – MODALITÀ E TERMINI DI PARTECIPAZIONE**

La domanda dovrà pervenire entro e non oltre le ore 12.00 di martedì 6 aprile 2021 tramite PEC all'indirizzo [ctic88300n@pec.istruzione.it](mailto:ctic88300n@pec.istruzione.it) oppure può essere consegnata in formato cartaceo in segreteria entro gli stessi termini. La comunicazione dovrà avere come oggetto: << *candidatura bando PON FSE Computo ergo sum*>>

Non saranno prese in considerazione domande incomplete o pervenute oltre la data di scadenza del bando.

La domanda dovrà essere suddivisa in 3 (tre) diverse cartelle compresse ovvero in 3 (tre) buste in formato cartaceo con i contenuti di seguito elencati:

### **Cartella/Busta A) “Documentazione amministrativa”**

- a.1) istanza secondo l'allegato A1 al presente avviso
- a.2) dichiarazione rilasciata ai sensi del DPR 445/2000 secondo l'allegato A2 al presente avviso
- a.3) statuto dell'Associazione/Ente concorrente
- a.4) copia del documento d'identità del legale rappresentante
- a.5) garanzia fideiussoria, ai sensi dell'art. 93 del D.Lgs. 50/2016 denominata "garanzia provvisoria" pari al 2 (due) per cento del compenso base previsto, sotto forma di cauzione o di fideiussione, a scelta dell'offerente.

### **Cartella/Busta B) “Offerta tecnica”**

- b.1) curriculum vitae di tutti gli esperti e delle figure aggiuntive che si intende impiegare per lo svolgimento delle attività (inserire tra i dati inserire il codice fiscale).
- b.2) autocertificazione, firmata dal legale rappresentante, delle attività, analoghe a quella per cui si concorre, svolte dall'Associazione/Ente concorrente nelle scuole Statali o paritarie nell'ultimo triennio .
- b.3) descrizione dettagliata della proposta: metodologie utilizzate, materiali messi a disposizione degli alunni, composizione del gruppo di lavoro ed eventuali esperti.

## **Cartella/Busta C) “Offerta economica”**

L’offerta economica, in regola con la legge sul bollo, deve contenere, chiaramente indicato in cifre e lettere, il prezzo offerto per l’espletamento del servizio (COMPRESIVO DI IVA)

L’offerta economica deve altresì contenere:

- l’indicazione espressa della validità dell’offerta stessa, non inferiore a 180 giorni e l’espresso impegno a mantenerla valida ed invariata fino alla data in cui l’Istituto Scolastico sarà addivenuto alla stipula del contratto;
- i costi per la sicurezza aziendale ai sensi dell’art. 95, comma 10, del D.Lgs. n. 50 del 2016.
- la dichiarazione di aver giudicato il prezzo a base d’asta e quello offerto pienamente remunerativi e tali da consentire l’offerta presentata.

La selezione, tra tutte le candidature pervenute nei termini, avverrà ad opera del Dirigente scolastico, con l’eventuale supporto di una Commissione da lui nominata, in base ai criteri Consiglio di Istituto con delibera n. 90 del 14 gennaio 2021 e che di seguito si riportano:

<i> Criterio</i>	<i> Punteggio massimo</i>
offerta economica: 1 punto per ciascun punto percentuale di ribasso rispetto a quanto indicato all’art 6 fino a un massimo di 20 punti	20
materiali e attrezzature messe a disposizione, senza costi aggiuntivi	15
coerenza e qualità della proposta rispetto alle esigenze dell’Amministrazione	15
numero di progetti coerenti con le attività oggetto della selezione, di almeno 20 ore ciascuno, svolti nelle scuole Statali o Paritarie nell’ultimo triennio (5 punti a progetto fino a un massimo di 50 punti)	50

Non saranno esaminate domande pervenute tramite modulistica diversa da quella allegata al bando.

Si procederà a valutazione anche in presenza di una sola domanda ritenuta valida.

### **Art. 5 – VALUTAZIONE COMPARATIVA E PUBBLICAZIONE DELLE GRADUATORIE**

Gli esiti della valutazione saranno pubblicati sul sito web dell’istituto [www.icsdonmilanimisterbianco.edu.it](http://www.icsdonmilanimisterbianco.edu.it), nell’apposita sez. “Albo pretorio”.

La pubblicazione ha valore di notifica agli interessati che, nel caso ne ravvisino gli estremi, potranno produrre reclamo entro gg. 7 dalla pubblicazione. Trascorso tale termine, la graduatoria diventerà definitiva.

In caso di reclamo il Dirigente Scolastico esaminerà le istanze ed, eventualmente, apporterà le modifiche in fase di pubblicazione della graduatoria definitiva.

La graduatoria provvisoria sarà pubblicata sul sito web dell’istituto [www.icsdonmilanimisterbianco.edu.it](http://www.icsdonmilanimisterbianco.edu.it), nell’apposita sez. “Albo pretorio”.

Avverso le graduatorie definitive sarà ammesso esclusivamente ricorso al TAR o Ricorso straordinario al Capo dello Stato entro i termini rispettivamente di 60 e 120 giorni dalla data di pubblicazione.

## Art. 6 – INCARICHI E COMPENSI

Per lo svolgimento degli incarichi conferiti, sono stabiliti i seguenti compensi orari:

Tipologia	Importo Lordo Stato
Esperto per 5 moduli per 30 ore	€ 70,00/ora
Figura aggiuntiva per 1 modulo per 20 ore	€ 30,00/ora

Pertanto la base d'asta per il presente bando è pari a:

**11.100€ (undicimilacento/00)** = 70€/ora x 30 ore/modulo x 5 moduli + 30€/ora x 20 ore/modulo x 1 modulo

L'attribuzione avverrà attraverso un provvedimento di incarico ai singoli docenti individuati dal soggetto aggiudicatario. Il trattamento economico previsto dal Piano Finanziario autorizzato sarà corrisposto a conclusione del progetto previo espletamento da parte dell'incaricato di tutti gli obblighi e, comunque, solo a seguito dell'effettiva erogazione dei Fondi Comunitari, cui fa riferimento l'incarico, da parte del MIUR.

Non saranno prese in considerazione eventuali richieste di interessi legali e/o oneri di alcun tipo per ritardi nei pagamenti indipendenti dalla volontà di questa istituzione scolastica.

Gli incarichi attribuiti potranno essere revocati in qualunque momento e senza preavviso ed indennità di sorta per fatti e/o motivi organizzativi, tecnico-operativi e finanziari che impongano l'annullamento dell'attività corsuale.

Nel caso di sospensione del corso sarà riconosciuto esclusivamente il compenso relativo alle ore di corso effettivamente svolte.

## Art. 7: TUTELA DEI DATI PERSONALI

Ai sensi del Regolamento UE 2016/679 i dati personali forniti dagli aspiranti saranno raccolti presso l'Istituto per le finalità strettamente connesse alla sola gestione della selezione. I medesimi dati potranno essere comunicati unicamente alle amministrazioni pubbliche direttamente interessate a controllare lo svolgimento della selezione o a verificare la posizione giuridico-economica dell'aspirante. L'interessato gode dei diritti di cui al citato Regolamento UE 2016/679.

Il titolare del trattamento è l'Istituto Comprensivo Statale "Don Lorenzo Milani" con sede legale in Via Federico De Roberto 2, a Misterbianco provincia di CT, telefono 0957556948, codice fiscale 80012290872, codice meccanografico ctic88300n, email [ctic88300n@istruzione.it](mailto:ctic88300n@istruzione.it), PEC [ctic88300n@pec.istruzione.it](mailto:ctic88300n@pec.istruzione.it), rappresentato dal Dirigente Scolastico.

Il Responsabile per la Protezione dei Dati, nel seguito indicato sinteticamente come RPD, è NetSense S.r.l. con sede legale in via Novaluce 38, a Tremestieri Etneo provincia di CT, Partita IVA 04253850871, email aziendale: [info@netsenseweb.com](mailto:info@netsenseweb.com), PEC aziendale: [netsense@pec.it](mailto:netsense@pec.it), nella persona di Ing. Renato Narcisi

Il trattamento dei dati personali sarà improntato ai principi di liceità, correttezza e trasparenza ed effettuato attraverso l'adozione di misure tecniche ed organizzative opportunamente identificate al fine di garantire ai dati riservatezza, correttezza ed integrità.

## Art. 8: CASELLARIO GIUDIZIALE

L'Istituzione scolastica, in quanto Amministrazione Pubblica, richiederà il Certificato del Casellario Giudiziale alla Procura della Repubblica presso il Tribunale Ufficio locale (Art. 39 del T.U., Decreto Dirigenziale 11 Febbraio 2004, Art. 30 Decreto Dirigenziale 25/1/2007 Ministero Della Giustizia E Art. 29 D.P.R. 313/2002). Il certificato penale, richiesto ai sensi dell'articolo 25 bis del DPR 313/2002, conterrà le seguenti iscrizioni:

-condanne per i reati previsti agli articoli 600-bis, 600-ter, 600-quater, 600-quater.1, 600-quinquies e 609-undecies del codice penale

-sanzioni interdittive all'esercizio di attività che comportino contatti diretti e regolari con minori, ovvero l'interdizione perpetua da qualunque incarico nelle scuole di ogni ordine e grado, nonché da ogni ufficio o servizio in istituzioni o strutture pubbliche o private frequentate prevalentemente da minori e la misura sicurezza del divieto di svolgere lavori che prevedano un contatto abituale con minori.

### **Art. 9: PUBBLICITÀ**

Il presente avviso viene reso pubblico mediante pubblicazione all'Albo online dell'istituto.

### **Art. 10: NORMA DI RINVIO**

Per quanto non esplicitamente previsto nel presente bando, si applicano le disposizioni previste dal disciplinare relativo al conferimento dei contratti di affidamento dei servizi di cui al D.Lgs. 50/2016. In caso di esaurimento o indisponibilità delle graduatorie, si procederà alla riapertura del bando. Le condizioni di svolgimento dei corsi (sedi, orari etc.), che si terranno in orario pomeridiano e extracurricolare, verranno stabilite da questo Istituto e dovranno essere accettate incondizionatamente dagli interessati.

### **Art. 11: RESPONSABILE DEL PROCEDIMENTO**

Ai sensi di quanto disposto dall'articolo 5 della legge 7 Agosto 1990, n. 241, e successive modificazioni, il responsabile unico del procedimento di cui al presente Avviso di selezione è il Dirigente Scolastico Giulio Giambrone domiciliato per sua carica a Misterbianco Via F. De Roberto, 2 e-mail [giulio.giambrone@icsdonmilanimisterbianco.edu.it](mailto:giulio.giambrone@icsdonmilanimisterbianco.edu.it)

Il Dirigente scolastico  
Giulio Giambrone

*Il documento è firmato digitalmente ai sensi del c.d. Codice dell'Amministrazione Digitale e normativa connessa.*