# ISTITUTO COMPRENSIVO III "DE AMICIS"

Scuole Secondaria 1° Grado Via Tarra ~ Via G.B.Vico– Scuola Primaria Via Tarra – Via dei Platani– Scuola Infanzia Via del Tiglio

Cod. Mecc. MBIC89200B - C.F. 85016650153 - e.mail miic89200e@istruzione.it

Via Tarra 2 LISSONE (MB) ~ ☎ 039 482429 - fax 039 461667

Sito: www.icdeamicislissone.edu.it

Codice univoco UFF8IA

Lissone, 18 gennaio 2019
Prot. N. 168/2019

**OGGETTO: AVVISO AL PERSONALE INTERNO PER IL RECLUTAMENTO DI DOCENTI TUTOR**
**Programma Operativo Nazionale "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020. PON FdR 10.2.2A- FSEPOC-LO-2018- 98 Coding my city! CUP C97I17000 820007**

Avviso pubblico del MIUR prot. n. 2669 del 03 marzo 2017- Sviluppo del pensiero computazionale, della creatività digitale e delle competenze di "cittadinanza digitale", a supporto dell'offerta formativa – Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020 Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE) Obiettivo Specifico 10.2 – Azione 10.2.2 sottoazione10.2.2° "Competenze di base"

## IL DIRIGENTE SCOLASTICO

**VISTO** il Decreto Interministeriale 28 agosto 2018 n. 129, "Regolamento recante istruzioni generali sulla gestione amministrativo-contabile delle istituzioni scolastiche ai sensi dell'art. 1, comma 143 della Legge 13 luglio 2015 n° 107" pubblicato sulla G.U. n° 267 del 16 novembre 2018;

**VISTO** il D.Lgs. n. 50 del 18 aprile 2016 Codice dei contratti pubblici;

**VISTO** il DPR 275/99, concernente norme in materia di autonomia delle istituzioni scolastiche;

**VISTO** il PON – Programma Operativo Nazionale "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014 -2020. Asse I – Istruzione -Fondo Sociale Europeo (FSE);

**VISTA** l'Avviso pubblico del MIUR prot. n. 2669 del 03 marzo 2017 rivolto alle Istituzioni Scolastiche Statali per lo sviluppo del pensiero computazionale, della creatività digitale e delle competenze di "cittadinanza digitale", a supporto dell'offerta formativa – Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020 Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE) Obiettivo Specifico 10.2 – Azione 10.2.2 sottoazione 10.2.2° "Competenze di base";

**VISTA** la delibera del Consiglio d'Istituto n. 78 del 11/01/2016 con la quale è stato approvato il POF triennale per gli aa.ss. 2016-2019;

**VISTA** la delibera del Consiglio d'Istituto n. 97 del 30/10/2018 con la quale è stato approvato il PTOF triennale per gli aa.ss. 2019-2022;

**VISTA** la delibera del Consiglio d'Istituto n. 30 del 11/04/2017, con la quale è stata approvata l'adesione del nostro Istituto al PON – FSE – sviluppo del pensiero computazionale, della creatività digitale e delle competenze di "cittadinanza digitale", a supporto dell'offerta formativa Avviso prot. n. 2669 del 03/03/2017;

**VISTA** la nota MIUR prot. n. 25954 del 26.09.2018 relativa all'approvazione e alla pubblicazione delle graduatorie definitive regionali delle proposte progettuali degli istituti scolastici;

**VISTA** la nota prot. n. 25191 del 27.09.2018 con la quale l'USR Lombardia ha trasmesso la nota MIUR prot. n. 25954 del 26.09.2018 relativa all'approvazione e alla pubblicazione delle graduatorie definitive regionali delle proposte progettuali degli istituti scolastici;

**VISTA** La nota MIUR prot. n. 27753 del 24/10/2018 con la quale è stata autorizzata la spesa di € 22.728,00 per il progetto presentato;

**VISTA** la delibera Consiglio d'Istituto n. 68 del 08/02/2016 di approvazione del Programma Annuale dell'esercizio finanziario 2018 nel quale è inserita la scheda finanziaria Mod. B relativa al Progetto autorizzato e finanziato;

**VISTO** il Decreto prot. n. 4712 del 05.12.2018 del Dirigente Scolastico con il quale si provvede ad assumere a bilancio i fondi europei PON FSE "Per la scuola, competenze e ambiti per l'apprendimento" 2014-2020 di cui alla nota MIUR prot. n. 27753 del 24/10/2018;

**VISTA** la delibera del Consiglio d'Istituto n. 105 dell'11 dicembre 2018 con la quale si ratifica il Decreto prot. n. 4712 del 05.12.2018 del Dirigente Scolastico di assunzione a bilancio dei fondi europei PON FSE "Per la scuola, competenze e ambiti per l'apprendimento" 2014-2020 di cui alla nota MIUR prot. n. 27753 del 24/10/2018;

**PREMESSO** che per l'attuazione del Progetto è necessario avvalersi di figure tutor di elevato profilo professionale aventi competenze specifiche nei vari settori costituenti l'azione formativa dei seguenti moduli:

**1. Titolo modulo: CITY STREETS**

**Descrizione modulo:**
Il modulo è strutturato per un percorso continuativo di 30 ore per acquisire le basi della programmazione. Al percorso parteciperanno gli alunni della scuola dell'infanzia che saranno coinvolti in attività preliminari di coding unplugged, insieme agli alunni di classe prima della scuola Primaria. Quindi saranno realizzate strade e percorsi che collegano gli edifici di una città ideale in cui far muovere dei robot, ideando storie da raccontare ai compagni. Quanto prodotto sarà integrato nella realizzazione d'Istituto di un modello di città fondata sul rispetto dei valori fondamentali della convivenza civile.

**Obiettivi:**
- Collaborare per raggiungere un obiettivo comune
- Progettare percorsi tenendo conto di vincoli stabiliti in partenza
- Sviluppare strategie di verifica del progetto
- Capire che un programma viene svolto meccanicamente da un automa digitale che esegue istruzioni precise
- Capire cosa sono gli algoritmi e come sono espressi mediante programmi scritti usando un linguaggio di programmazione
- Usare il ragionamento per dire quale è il comportamento di programmi semplici, e capire e correggerne gli eventuali errori di funzionamento.
- Elaborare storie che abbiano come protagonisti i robot utilizzando facili linguaggi di programmazione per farli muovere

Dal punto di vista delle metodologie, sarà privilegiato un tipo di insegnamento/apprendimento bottom up che parta dall'esperienza concreta e dalla correzione dell'errore, sulla base delle quali i ragazzi costruiranno progressivamente il loro modello teorico più generale. Allo stesso tempo si promuoverà il learning by doing e il Cooperative Learning. Il Collegio docenti si impegnerà a monitorare gli esiti degli apprendimenti degli alunni coinvolti, in particolare in relazione alle discipline STEAM.
Come modalità valutative verranno utilizzate griglie e rubriche valutative da parte del tutor e degli esperti per valutare le competenze raggiunte. Inoltre saranno eseguite osservazioni sistematiche per rilevare il grado di autonomia dell'alunno. Agli alunni sarà richiesta la compilazione di AUTOBIOGRAFIE COGNITIVE, DIARI DI BORDO, DOSSIER, che permettano una narrazione "attiva" del proprio processo di apprendimento. Si auspica che questo percorso favorisca un ambiente inclusivo e autocorrettivo che promuova la socialità e

l'apprendimento, faccia acquisire nuove conoscenze e competenze agli studenti sul coding e il pensiero computazionale.

**Data inizio prevista 18/02/2019**
**Data fine prevista 15/06/2019**
**Sede dove è previsto il modulo: Scuola Primaria Buonarroti**
**Numero destinatari: 25 Allievi (5 Scuola dell'Infanzia e 20 Scuola Primaria primo ciclo)**
**Numero ore: 30**

**2. Titolo modulo CITY LIGHTS**

**Descrizione modulo:**
Il modulo è strutturato per un percorso continuativo di 30 ore per dar modo agli alunni di seconda e terza di scuola Primaria di ideare e progettare edifici utilizzando materiali di recupero integrati a sensori che si illuminano in base a determinati parametri ambientali.
Programmare dei robot in modo che simulino i movimenti degli abitanti dell'ambiente creato. Quanto prodotto sarà integrato nella realizzazione d'Istituto di un modello di città fondata sul rispetto dei valori fondamentali della convivenza civile.
**Obiettivi:**
- Collaborare per raggiungere un obiettivo comune.
- Progettare, scrivere e mettere a punto, usando linguaggi di programmazione facili da usare, programmi basati sulla selezione, su ripetizioni in numero non prefissato e con l'uso di variabili e di forme elementari di input ed output.
- Risolvere problemi mediante la loro decomposizione in parti più piccole.
- Usare il ragionamento logico per spiegare il funzionamento di alcuni semplici algoritmi.
- Usare il ragionamento logico per ottenere la correttezza di algoritmi e programmi.
- Programmare e utilizzare oggetti fisici connessi.
- Sviluppare strategie di verifica del progetto.
- Sviluppare la creatività pratica ed espressiva
- Sviluppare la curiosità in relazione al funzionamento degli oggetti che ci circondano.

Dal punto di vista delle metodologie, sarà privilegiato un tipo di insegnamento/apprendimento bottom up che parta dall'esperienza concreta e dalla correzione dell'errore, sulla base delle quali i ragazzi costruiranno progressivamente il loro modello teorico più generale. Allo stesso tempo si promuoverà il learning by doing e il Cooperative Learning. Il Collegio docenti si impegnerà a monitorare gli esiti degli apprendimenti degli alunni coinvolti, in particolare in relazione alle discipline STEAM.
Come modalità valutative verranno utilizzate griglie e rubriche valutative da parte del tutor e degli esperti per valutare le competenze raggiunte. Inoltre saranno eseguite osservazioni sistematiche per rilevare il grado di autonomia dell'alunno. Agli alunni sarà richiesta la compilazione di AUTOBIOGRAFIE COGNITIVE, DIARI DI BORDO, DOSSIER, che permettano una narrazione "attiva" del proprio processo di apprendimento.
Si auspica che questo percorso favorisca un ambiente inclusivo e autocorrettivo che promuova la socialità e l'apprendimento, faccia acquisire nuove conoscenze e competenze agli studenti sull'utilizzo dei sensori, sulla robotica, le tecnologie digitali, il coding e il pensiero computazionale.

**Data inizio prevista 18/02/2019**
**Data fine prevista 15/06/2019**
**Sede dove è previsto il modulo: Primaria Buonarroti**
**Numero destinatari: 25 Allievi (Primaria primo ciclo)**
**Numero ore: 30**

**3. Titolo modulo: SMART CITY**

**Descrizione modulo:**
Il modulo è strutturato per un percorso continuativo di 30 ore per dar modo agli alunni di quarta e quinta di scuola Primaria di ideare, progettare e assemblare dei robot che simulino le macchine, programmati in

modo che si possano muovere rispettando le regole dell'educazione stradale. Verrà utilizzato il videogioco Drive safely, precedentemente realizzato dalla Scuola Secondaria di Primo Grado nell'ambito del progetto Fastup
School, come spunto per l'ideazione degli scenari simulati. Le esperienze degli alunni verranno condivise negli ambienti cloud delle G-Suite. Quanto prodotto sarà integrato nella realizzazione d'Istituto di un modello di città fondata sul rispetto dei valori fondamentali dei valor della convivenza civile.

**Obiettivi**

- Collaborare per raggiungere un obiettivo comune.
- Progettare, scrivere e mettere a punto, usando linguaggi di programmazione, percorsi algoritmici basati sulla selezione, su ripetizioni in numero non prefissato e con l'uso di variabili e di forme elementari di input ed output.
- Risolvere problemi mediante la loro decomposizione in parti più piccole.
- Usare il ragionamento logico per spiegare il funzionamento di alcuni semplici algoritmi.
- Usare il ragionamento logico per ottenere la correttezza di algoritmi e programmi.
- Programmare e utilizzare oggetti fisici connessi.
- Sviluppare strategie di verifica del progetto.
- Sviluppare la curiosità in relazione al funzionamento degli oggetti che ci circondano.
- Conoscere delle regole di educazione stradale.
- Educare all'uso consapevole dei social e delle regole per la condivisione e la fruibilità dei contenuti della Rete

Dal punto di vista delle metodologie, sarà privilegiato un tipo di insegnamento/apprendimento bottom up che parta dall'esperienza concreta e dalla correzione dell'errore, sulla base delle quali i ragazzi costruiranno progressivamente il loro modello teorico più generale. Allo stesso tempo si promuoverà il learning by doing e il Cooperative Learning. Il Collegio docenti si impegnerà a monitorare gli esiti degli apprendimenti degli alunni coinvolti, in particolare in relazione alle discipline STEAM.
Come modalità valutative verranno utilizzate griglie e rubriche valutative da parte del tutor e degli esperti per valutare le competenze raggiunte. Inoltre saranno eseguite osservazioni sistematiche per rilevare il grado di autonomia dell'alunno. Agli alunni sarà richiesta la compilazione di AUTOBIOGRAFIE COGNITIVE, DIARI DI BORDO, DOSSIER, che permettano una narrazione "attiva" del proprio processo di apprendimento. Si auspica che questo percorso favorisca un ambiente inclusivo e autocorrettivo che promuova la socialità la condivisione e l'apprendimento peer to peer, inoltre il progetto svilupperà nei ragazzi la capacità di risolvere i problemi più complessi scomponendoli in problemi più semplici, farà acquisire nuove conoscenze e competenze agli studenti sulla robotica, le tecnologie digitali, il coding e il pensiero computazionale.

**Data inizio prevista 18/02/2019**
**Data fine prevista 15/06/2019**
**Sede dove è previsto il modulo: Sede di via Tarra della Scuola Secondaria di I grado**
**Numero destinatari: 25 Allievi (Primaria primo ciclo)**
**Numero ore: 30**

**4. Titolo modulo: CITY PROJECT**

**Descrizione modulo:**

Il modulo è strutturato per un percorso continuativo di 30 ore per dar modo agli alunni delle classi prime della Scuola Secondaria di I grado di assemblare e programmare dei robot che simulino le automobili. Gli alunni lavoreranno in team, creando gruppi inclusivi e sperimentando l'apprendimento peer to peer. Si punterà a far emergere da parte dei ragazzi un racconto dettagliato dell'esperienza svolta, da rappresentare attraverso la realizzazione di tabelle e grafi, mediante i quali esplicitare la struttura algoritmica dei percorsi e delle soluzioni proposte. Tali soluzioni potranno essere condivise con gli altri gruppi negli ambienti cloud delle GSuite, Drive e in particolare Google Classroom, nonché attraverso la collaborazione alla pagina Facebook dedicata. Attraverso il racconto si cercherà di far emergere le relazioni con le discipline STEM, quali la fisica (esperienza del metodo sperimentale che permetterà di prendere coscienza delle procedure di conferma/falsificazione delle teorie scientifiche, analisi di fenomeni fisici quali

velocità e accelerazione ecc.), la matematica e la geometria (utilizzate per programmare il percorso dei robot attraverso calcoli rigorosi e per creare e rappresentare graficamente la mappa degli scenari cittadini ideati anche dagli alunni partecipanti agli altri moduli), tecnologia (interazione con l'ambiente, in particolare tramite sensori che saranno utilizzati per creare semafori ed elementi dello scenario cittadino). Quanto prodotto sarà integrato nella realizzazione d'Istituto di un modello di città fondata sul rispetto dei valori fondamentali dei valori della convivenza civile.
Verrà inoltre utilizzato il videogioco Drive safely, precedentemente realizzato dalla Scuola Secondaria di Primo Grado nell'ambito del progetto Fastup School, come esempio di editor per la programmazione di livelli in un videogioco e per approfondire tematiche legate all'educazione stradale e alla cittadinanza. Introducendo in tal senso il tema della gamification, potranno essere organizzate anche gare a squadre di robotica, affinché i ragazzi possano confrontare in modo divertente e allo stesso tempo costruttivo l'efficacia delle soluzioni da loro ideate con quelle proposte dagli altri gruppi.

**Obiettivi:**
- Collaborare per raggiungere un obiettivo comune.
- Progettare, scrivere e mettere a punto usando semplici linguaggi di programmazione, algoritmi e percorsi basati sulla selezione, su ripetizioni in numero non prefissato e con l'uso di variabili e di forme elementari di input ed output.
- Risolvere problemi mediante la loro decomposizione in parti più piccole.
- Usare il ragionamento logico per spiegare il funzionamento di alcuni semplici algoritmi.
- Usare il ragionamento logico per ottenere la correttezza di algoritmi e programmi.
- Programmare e utilizzare oggetti fisici connessi.
- Sviluppare strategie di verifica del progetto.
- Sviluppare la curiosità in relazione al funzionamento degli oggetti che ci circondano.
- Conoscere delle regole di educazione stradale.
- Educare all'uso consapevole dei social e conoscenza delle regole per la condivisione e la fruibilità dei contenuti della Rete

Dal punto di vista delle metodologie, sarà privilegiato un tipo di insegnamento/apprendimento bottom up che parta dall'esperienza concreta e dalla correzione dell'errore, sulla base delle quali i ragazzi costruiranno progressivamente il loro modello teorico più generale. Allo stesso tempo si promuoverà il learning by doing e il Cooperative Learning. Il Collegio docenti si impegnerà a monitorare gli esiti degli apprendimenti degli alunni coinvolti, in particolare in relazione alle discipline STEAM.
Come modalità valutative verranno utilizzate griglie e rubriche valutative da parte del tutor e degli esperti per valutare le competenze raggiunte. Inoltre saranno eseguite osservazioni sistematiche per rilevare il grado di autonomia dell'alunno. Agli alunni sarà richiesta la compilazione di AUTOBIOGRAFIE COGNITIVE, DIARI DI BORDO, DOSSIER, che permettano una narrazione "attiva" del proprio processo di apprendimento. Si auspica che questo percorso favorisca un ambiente inclusivo e autocorrettivo che promuova la socialità la condivisione e l'apprendimento peer to peer.

**Data inizio prevista 18/02/2019**
**Data fine prevista 15/06/2019**
**Sedi dove è previsto il modulo: Sede di via Tarra della Scuola Secondaria di I grado**
**Numero destinatari: 25 Allievi Secondaria di I grado**
**Numero ore: 30**

***Compiti specifici richiesti ai tutor***
Resta a carico dei tutor incaricati la puntuale registrazione delle attività svolte sul registro elettronico d'Istituto.
I tutor si impegnano, pena la revoca dell'incarico o rescissione del contratto:
- a monitorare la frequenza intervenendo tempestivamente o in via diretta o per il tramite dei consigli di classe nei casi di 2 assenze consecutive o di assenze plurime;

- Partecipare agli incontri propedeutici alla realizzazione delle attività e finalizzati alla definizione dei programmi, alla predisposizione di materiali di report sulle attività svolte;
- Rispettare il calendario e gli orari programmati, presentando regolare certificazione medica in caso di assenza;
- Rispettare quanto previsto dal regolamento europeo sulla protezione dei dati GDPR n. 2016/679 e del decreto legislativo n. 101 del 10 agosto 2018;
- Produrre obbligatoriamente documentazione chiara e precisa dell'attività svolta, anche ai fini dei controlli successivi;
- Collaborare con l'esperto nell'elaborazione, erogazione e valutazione delle verifiche necessarie per il monitoraggio degli apprendimenti.

## EMANA

Il presente avviso pubblico, per titoli comparativi, per la selezione e il Reclutamento di docenti TUTOR INTERNI a Codesto Istituto per le attività inerenti le azioni di formazione previste dal Progetto PON FdR 10.2.2A- FSEPOC-LO-2018-98 Coding my city!

**Articolo 1**
**Selezione dei Tutor**

L'Amministrazione selezionerà i Tutor in base al curriculum vitae e alle competenze richieste dal Progetto.

**Articolo 2**
**Domanda di ammissione, valutazione delle candidature e costituzione delle graduatorie**

1. Le domande di partecipazione alla selezione, dovranno pervenire a questo Istituto Comprensivo debitamente sottoscritte mediante consegna diretta in busta chiusa o all'indirizzo di posta ordinaria miic89200e@istruzione.it entro e non oltre le ore 12:00 del giorno 27/01/2019.
Sulla busta dovrà essere apposta la dicitura "Domanda di partecipazione TUTOR Progetto PON FdR 10.2.2A-FSEPOC-LO-2018-98 Coding my city! e il titolo del Modulo per il quale si intende candidarsi.
All'istanza di partecipazione, redatta sul modello Allegato 1, dovranno essere allegati, a pena di esclusione, i seguenti documenti:
- curriculum vitae in formato europeo;
- fotocopia di un documento di identità valido con firma in originale del candidato;
- fotocopia Codice fiscale con firma in originale del candidato;
- Allegato 2

Le attività formative inizieranno presumibilmente nel mese di febbraio 2019 e si concluderanno entro il 30 giugno 2019.
Le condizioni di svolgimento dei corsi (sedi, orari etc.), che si terranno in orario pomeridiano ed extracurricolare, verranno stabilite da questo Istituto e dovranno essere accettate incondizionatamente dagli interessati pena la decadenza dall'incarico.

2. La Commissione di valutazione è costituita dal Dirigente Scolastico, dal Direttore dei Servizi Generali ed Amministrativi e da n. 2 Docenti individuati nel Collegio Docenti.

3. La Commissione attribuirà un punteggio secondo la tabella allegata e valuterà i titoli pertinenti al profilo richiesto tenendo unicamente conto di quanto autocertificato e/o autodichiarato dal candidato nel curriculum vita e, redatto in formato europeo e nel modello di candidatura di cui al presente avviso.

4. Al docente che avanzerà la propria candidatura per più moduli formativi, potrà essere assegnato 1 solo modulo, salvo assenza di altre candidature. La Commissione di valutazione procederà ad esaminare esclusivamente i titoli acquisiti e dichiarati, le esperienze professionali e i servizi già effettuati alla data di scadenza della presentazione delle domande di cui al presente Avviso.

5. Qualora i candidati idonei dovessero risultare in numero insufficiente a coprire gli incarichi per tutte le attività formative previste, verrà emanato ulteriore bando di selezione.

6. A parità di punteggio, verrà selezionato il candidato che abbia la più giovane età.

7. Gli incarichi saranno attribuiti anche in presenza di un solo curriculum, se pienamente rispondente ai requisiti richiesti nel presente bando. Non saranno prese in considerazione le candidature pervenute prima della data di pubblicazione del bando e/o successive alla data di scadenza dello stesso.

8. In caso di esaurimento o indisponibilità delle graduatorie, si procederà alla riapertura del bando.

9. La graduatoria provvisoria sarà resa pubblica sul sito web dell'istituto entro il 28/01/2019. Avverso la graduatoria provvisoria è ammesso reclamo entro 15 (quindici) giorni successivi alla data di pubblicazione. Trascorsi i 15 giorni sarà pubblicata la graduatoria definitiva.

I dati personali che saranno raccolti dall'istituzione scolastica a seguito del presente bando saranno trattati per i soli fini istituzionali e necessari all'attuazione del progetto e, comunque, nel pieno rispetto del Decreto Legislativo n. 196 del 30 Giugno 2003.

Il presente bando viene pubblicizzato mediante pubblicazione sul sito dell'Istituto Comprensivo www.icdeamicislissone.edu.it

**Articolo 3**
**Motivi di inammissibilità ed esclusioni**

Ai sensi del Decreto del Presidente della Repubblica (DPR) n. 445 del 2000 le dichiarazioni rese e sottoscritte nel curriculum vitae o in altra documentazione hanno valore di autocertificazione.
L'Amministrazione procedente si riserva di effettuare idonei controlli, anche a campione, sulla veridicità delle dichiarazioni rese dai candidati. La falsità in atti e la dichiarazione mendace, ai sensi dell'articolo 76 del predetto DPR n.445/2000 e successive modifiche, implica responsabilità civile e sanzioni penali, oltre a costituire causa di esclusione dalla partecipazione alla selezione ai sensi dell'articolo 75 del predetto DPR. n.
445 del 2000. Qualora la falsità del contenuto delle dichiarazioni rese fosse accertata dopo la stipula del contratto, questo è risolto di diritto.
I suddetti requisiti devono essere posseduti alla data di scadenza del termine utile per la proposizione della domanda di partecipazione. L'accertamento della mancanza dei suddetti requisiti comporta in qualunque momento l'esclusione dalla procedura di selezione stessa o la decadenza dalla graduatoria dalla procedura di affidamento dell'incarico.

**Motivi di inammissibilità**

Sono causa di inammissibilità:
− domanda pervenuta in ritardo rispetto ai tempi indicati nel presente Bando;

**Motivi di esclusione**

Un'eventuale esclusione dall'inserimento negli elenchi può dipendere da una delle seguenti cause:
- mancanza di firma autografa apposta sulla domanda e sul curriculum.

**Articolo 4**
**Condizioni contrattuali e finanziarie**

1. L'attribuzione degli incarichi avverrà tramite lettere di incarico
2. La determinazione del calendario, della scansione oraria e di ogni altro aspetto organizzativo rimane, per ragioni di armonizzazione dell'offerta formativa extrascolastica, nella sola disponibilità dell'Istituto Comprensivo III De Amicis di Lissone. Le attività formative dovranno concludersi entro il 30/06/2020.
3. Per lo svolgimento dell'incarico, conferito dalla scuola, il costo orario è pari a **€ 30,00 lordo, omnicomprensivo di tutti gli oneri a carico dello Stato e del lavoratore**.
4. Non sono previsti rimborsi per trasferte e spostamenti.

**Articolo 5**
**Modalità di valutazione della candidatura**

Per tutti e quattro i moduli sono attribuiti i punteggi secondo i criteri precisati nell'Allegato 2 (Tutor):

**Articolo 6**
**Responsabile del procedimento**

Ai sensi di quanto disposto dall'articolo 5 della legge 7Agosto1990, n. 241, e successive modificazioni, il responsabile unico del procedimento di cui al presente Avviso di selezione è il Dirigente Scolastico Sergio Lonoce.

**Articolo 7**
**Trattamento dei dati personali**

Ai sensi e per gli effetti dell'articolo 13 del decreto legislativo n. 196 del 2003 i dati personali forniti dai candidati saranno oggetto di trattamento finalizzato ad adempimenti connessi all'espletamento della procedura selettiva. Tali dati potranno essere comunicati, per le medesime esclusive finalità, a soggetti cui sia riconosciuta, da disposizioni di legge, la facoltà di accedervi.

**Articolo 8**
**Pubblicità**

Il presente bando è pubblicato sul sito web di questa Istituzione scolastica: www.icdeamicislissone.edu.it

IL DIRIGENTE SCOLASTICO
Sergio Lonoce
Documento informatico firmato digitalmente ai sensi del D.Lgs 82/2005 CAD (art. 45 – Valore giuridico della trasmissione), successive modificazioni e integrazioni e norme collegate

Allegato 1

Al Dirigente Scolastico dell'I.C. III De Amicis
Via Tarra, 2 - 20851 Lissone MB

**Oggetto: Domanda di partecipazione alla selezione di Docente TUTOR PON FdR 10.2.2A- FSEPOC-LO-2018-98 Coding my city!**

Il/La sottoscritto/a _____

nato/a a _____ Prov. _____ Il _____

codice fiscale _____

residente a in Via/Piazza _____

tel/cell _____

indirizzo e-mail: _____

**CHIEDE**

alla S.V. di essere ammesso/a alla procedura di selezione in qualità di Tutor per il progetto PON FdR 10.2.2A- FSEPOC-LO-2018-98 Coding my city!
MODULO n. _____ :
A tal fine dichiara:

- di non aver riportato condanne penali e di non avere procedimenti penali pendenti a proprio carico o di non averne conoscenza;
- di non essere stato destituito da pubblici impieghi;
- di non avere in corso procedimenti di natura fiscale;
- di essere/non essere dipendente della Pubblica Amministrazione;
- di svolgere l'incarico senza riserva e secondo il calendario approntato dal Dirigente Scolastico;
- di avere preso visione dei criteri di selezione;
- di essere in possesso di certificata competenza e/o esperienza professionale maturata nel settore richiesto e/o requisiti coerenti con il profilo prescelto, come indicate nel curriculum vitae allegato;
- di essere in possesso di competenze informatiche con completa autonomia nell'uso della piattaforma Ministeriale PON2014/2020.

**ALLEGA**

- curriculum vitae in formato europeo;
- fotocopia di un documento di identità valido con firma in originale del candidato;
- fotocopia Codice fiscale con firma in originale del candidato;
- Allegato 2

Altra documentazione utile alla valutazione (specificare): _____

_____

"Consapevole delle sanzioni penali, nel caso di dichiarazioni non veritiere, di formazione o uso di atti falsi, richiamate dall'art 76 del DPR 445/2000, dichiaro che quanto sopra corrisponde a verità.
Ai sensi del D.Lgs 196/2003 dichiaro, altresì di essere informato che i dati raccolti saranno trattati anche con strumenti informatici, esclusivamente nell'ambito del procedimento per il quale la presente dichiarazione viene resa e che al riguardo competono al sottoscritto tutti i diritti previsti dall'art 7 della legge medesima."

Luogo e Data _____ Firma _____