



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE

“GEREMIA RE”

Via TURATI, 8 – 73045 LEVERANO (LE)

SEGR. TEL./FAX 0832.92.50.76

E-mail: LEIC83000A@ISTRUZIONE.IT

<http://www.icleverano2.gov.it>

C.F. 93018170758

OGGETTO : Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale “Per la scuola, competenze e ambienti per l’apprendimento” 2014-2020. **Avviso pubblico 10862 del 16/09/2016 “Progetti di inclusione sociale e lotta al disagio nonché per garantire l’apertura delle scuole oltre l’orario scolastico soprattutto nelle aree a rischio e in quelle periferiche”.** Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE). Obiettivo specifico – 10.1 – *“Riduzione del fallimento formativo precoce e della dispersione scolastica e formativa. Azione 10.1.1 – Interventi di sostegno agli studenti caratterizzati da particolari fragilità. Autorizzazione progetto 10.1.1A-FSEPON-PU-2017-504 nota MIUR AOODGEFID/31710 del 24.07.2017. CUP C19G16002440007.*

Avviso interno selezione ESPERTO.

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. 23maggio 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 ;

Vista la legge 15 marzo 1997 n. 59, concernente “Delega al Governo per il conferimento di funzioni e compiti alle regioni ed enti locali, per la riforma della Pubblica Amministrazione e per la semplificazione amministrativa”;

Visto il Decreto Legislativo 30 marzo 2001, n. 165 recante “Norme generali sull’ordinamento del lavoro alle dipendenze della Amministrazioni Pubbliche” e ss.mm.ii.;

Vista la legge 13 luglio 2015 n. 107, concernente “Riforma del sistema nazionale di istruzione e formazione e delega per il riordino delle disposizioni legislative vigenti”;

Visto il Decreto Interministeriale 1 febbraio 2001 n. 44, “Regolamento concernente le istruzioni generali sulla gestione amministrativo-contabile delle istituzioni scolastiche”;

Visti i seguenti Regolamenti (UE) n. 1303/2013 recante disposizioni comuni sui Fondi strutturali e di investimento europei, il Regolamento (UE) n. 1304/2013 relativo al Fondo Sociale Europeo;

Visto il PON Programma Operativo Nazionale 2014IT05M2OP001 *“Per la scuola – competenze e ambienti per l’apprendimento”* approvato con Decisione C(2014) n.9952, del 17 dicembre 2014 della Commissione Europea;

Visto l’avviso pubblico 10862 del 16/09/2016 “Progetti di inclusione sociale e lotta al disagio nonché per garantire l’apertura delle scuole oltre l’orario scolastico soprattutto nelle aree a rischio e in quelle periferiche”. Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE). Obiettivo specifico – 10.1 – *“Riduzione del fallimento formativo precoce e della dispersione scolastica e formativa. Azione 10.1.1 – Interventi di sostegno agli studenti caratterizzati da particolari fragilità”*;

Vista la trasmissione on-line in data 12.11.2016, tramite la piattaforma infotelematica GPU, all’Autorità di Gestione del Progetto “Crescere con Ambiente e Territorio”, approvato dagli Organi Collegiali della Scuola, e l’inoltro del progetto/candidatura n. 19409 generata dal sistema GPU e firmata digitalmente dal Dirigente Scolastico in data 22 novembre 2016;

Vista la delibera del Consiglio di Istituto n. 4 del 20/01/2016, con la quale è stato approvato il PTOF per il triennio 2016/2019;

Vista la nota del MIUR prot. n. AOODGEFID/31710 del 24 luglio 2017 di autorizzazione dell’intervento a valere sull’obiettivo/azione/sottoazione 10.1.1A , codice identificativo progetto 10.1.1A-FSEPON-PU-2017-504 del PON *“Programma Operativo Nazionale 2014IT05M2OP001 “Per la scuola – competenze e ambienti per l’apprendimento”* ed il relativo finanziamento di € 37.974,000;

Visto il proprio provvedimento prot. n. 1715 del 31.07.2017 di formale assunzione al Programma Annuale 2017 del finanziamento di € 37.974,00 e con il quale è stato istituito l’aggregato P140 progetto 10.1.1°-PONFSE-PU-2017-504 *“A scuola di Ben-Essere”* – PON *“Programma Operativo Nazionale 2014IT05M2OP001 “Per la scuola – competenze e ambienti per l’apprendimento”*;

Vista la delibera del Consiglio d’Istituto n. 94 del 29/08/2017 di presa d’atto del provvedimento del Dirigente Scolastico prot. n. 1715 del 31.07.2017 e relativo alla formale assunzione al Programma Annuale 2017 del finanziamento di € 37.974,00 e l’istituzione dell’aggregato P140 progetto 10.1.1A-PONFSE-PU-2017-504 *“A scuola di Ben-Essere”* – PON *“Programma Operativo Nazionale 2014IT05M2OP001 “Per la scuola – competenze e ambienti per l’apprendimento”*

Visto la delibera n. 35 del Collegio dei Docenti del 24/10/2017 con la quale è stata elaborata l’integrazione del PTOF 2016/2019;

Visto la delibera n. 29 del 24/10/2017 del Collegio dei Docenti e n. 98 verbale n. 20 del 04/10/2017 del consiglio di istituto con la quale sono stati definiti i criteri di selezione e reclutamento per titoli comparativi degli esperti;

Considerato che il percorso formativo di cui al progetto 10.1.1A-PONFSE-PU-2017-504 *“A scuola di Ben-Essere”* – PON *“Programma Operativo Nazionale 2014IT05M2OP001 “Per la scuola – competenze e ambienti per l’apprendimento”* prevede nr. 7 moduli che necessitano di altrettanti esperti;

**EMANA
IL SEGUENTE AVVISO INTERNO
PER LA SELEZIONE, PER TITOLI COMPARATIVI, DI ESPERTI
DA IMPIEGARE NEL PROGETTO**

10.1.1A-PONFSE-PU-2017-504 “A scuola di Ben-Essere” – PON “Programma Operativo Nazionale 2014IT05M2OP001 “Per la scuola – competenze e ambienti per l’apprendimento”

OBIETTIVI GENERALI

Il PON “Per la Scuola – Competenze e ambienti per l’apprendimento” è un Programma plurifondo finalizzato al miglioramento del servizio istruzione. In particolare, l’Obiettivo specifico 10.1. e l’Azione 10.1.1 – sono volti alla riduzione del fallimento formativo precoce e della dispersione scolastica e formativa tramite interventi di sostegno agli studenti caratterizzati da particolari fragilità, tra cui anche persone con disabilità.

La prevenzione della dispersione scolastica rappresenta oggi più che mai una delle fondamentali finalità dell’intero sistema dell’istruzione e della formazione, sia a livello nazionale che europeo.

Un’uscita precoce dal sistema dell’istruzione può favorire un più alto rischio di esposizione individuale alle lusinghe della criminalità e ad alte possibilità di non occupazione.

Già dalla scuola primaria e secondaria è importante che l’alunno trovi un suo cammino di apprendimento sereno e riconosciuto, all’interno di un clima complessivo di accoglienza e di accettazione sia da parte dei docenti che dei compagni.

La realizzazione dei progetti sulla dispersione scolastica nella scuola all’interno del PON rappresenta, quindi, un’occasione eccezionale di miglioramento della qualità complessiva dell’offerta formativa delle scuole.

Il progetto 10.1.1A-PONFSE-PU-2017-504 “A scuola di Ben-Essere” – autorizzato e finanziato comprende i seguenti sette moduli di 30 ore cadauno:

EDUCAZIONE MOTORIA, SPORT GIOCO DIDATTICO

Titolo modulo **Andar per vie, vicoli, coorti**

Descrizione modulo

Per gli alunni delle classi quinte si vuole realizzare un modulo di motoria che utilizzi l’Orienteering, un modo perché possano imparare con allegria il senso dell’orientamento, la scoperta/conoscenza di vicoli, coorti del proprio paese e il rispetto e la tutela dello stesso.

L’orienteering rappresenta uno strumento sportivo molto didattico, una mappa topografica, cioè un foglio di carta su cui è possibile giocare, conoscere, interpretare, inventariare, rapportarsi con il territorio rappresentato.

L’Orienteering, quindi, coinvolge l’alunno nella sua intelligenza psicofisica e gli permette di:

utilizzare il territorio come aula e palestra verde;

programmare, organizzare e realizzare attività didattiche e motorie nel territorio;

concretizzare occasioni di socializzazione e prevenzione del disagio;

trasmettere una cultura ambientale che, attraverso lo studio e la rappresentazione grafica dei diversi ambienti, educi al

rispetto ed alla conservazione dei beni ambientali.

EDUCAZIONE MOTORIA, SPORT GIOCO DIDATTICO

Titolo modulo **Il filo di Arianna**

Descrizione modulo

Per il modulo di motoria si vuole realizzare l’orienteering, una disciplina ludico-sportiva ma anche un’attività interdisciplinare che coinvolge l’alunno, attraverso un percorso formativo, in una operatività finalizzata alla realizzazione di un rinnovato rapporto uomo- territorio.

Il valore educativo dell’orienteering sta nel recupero del rapporto con l’ambiente, nello sviluppo delle capacità decisionali, di riflessione ed autonomia, nell’educazione alla sfida con sé stessi e all’agonismo corretto. Da sottolineare la valenza interdisciplinare di questo sport che coinvolge diverse discipline di studio, geografia, scienze, matematica, tecnologia, arte.

La corsa di orientamento coinvolge l’alunno nella sua intelligenza psicofisica, sviluppando e rafforzando quelli che sono gli aspetti della personalità, quali:

– Motorio: muoversi con un percorso sconosciuto, con imprevisti e situazioni nuove richiede una buona capacità di adattamento psicofisico. La complessità dell’ambiente col quale l’alunno si rapporta richiede una risposta psicomotoria articolata di elementi condizionali (resistenza forza, velocità, ecc.) e coordinativi (equilibrio, coordinazione, destrezza, ecc.).

– Cognitivo: la de-codificazione di più linguaggi simbolici, quali quelli della cartina topografica, ed il parallelismo tra i simboli e la realtà presuppongono un processo cognitivo astratto. Inoltre le interpretazioni

delle anticipazioni della realtà attraverso i simboli della cartina presuppongono uno sforzo intellettuale ipotetico-deduttivo.

– Comportamentali: il soggetto trovandosi di fronte a situazioni nuove e complesse deve ricercare delle soluzioni valide ed escluderne altre. Questa scelta presuppone una responsabilità soggettiva. Inoltre la forte componente storico – culturale propria dell'attività favorisce l'acquisizione di quella che viene definita "coscienza ambientale".

ARTE, SCRITTURA CREATIVA, TEATRO

Titolo modulo **Scrittori in Gioco**

Descrizione modulo

Il modulo è indirizzato agli alunni delle classi quinte della scuola primaria e mira, attraverso l'invenzione e la scrittura di una storia collettiva, a sviluppare la loro creatività e il loro interesse per il testo scritto. Ad essi, infatti, sarà offerta la possibilità di realizzare un testo, una storia, attraverso lo studio del territorio e dei suoi personaggi, delle sue radici storiche, per far riemergere la memoria collettiva, indispensabile per meglio comprendere il nostro tempo presente.

Il modulo si caratterizza perché permette agli alunni di sviluppare competenze cognitive e trasversali quali: Saper ascoltare e cogliere le proprie emozioni, i ricordi e i sentimenti; Saper riconoscere nello spazio e nel tempo i percorsi che hanno formato la nostra storia personale e collettiva; Rendere la scrittura un'attività piacevole e uno strumento d'espressione del proprio mondo; Sviluppare la consapevolezza e la padronanza nell'uso di diversi linguaggi; Produrre testi scritti e storie illustrate utilizzando stimoli visivi, uditivi, letterari, partendo dalle storie lette e testimonianze ascoltate; Migliorare l'integrazione di tutti i bambini, in particolare di quelli che presentano difficoltà di vario genere.

ARTE, SCRITTURA CREATIVA, TEATRO

Titolo: **Teatro e memoria**

Descrizione modulo

Tutti i moduli sono collegati tra di loro e hanno referente privilegiato lo studio del territorio: il modulo del teatro è una continuazione del modulo di scrittura creativa, in quanto gli alunni utilizzeranno, per la rappresentazione teatrale il testo scritto dai loro compagni.

La scelta di un modulo di teatro è giustificata dalla molteplicità e interdisciplinarietà dei linguaggi di cui il teatro si serve: gesto, movimento, suono, parola, immagine, segno. Non solo, ma il teatro è anche socialità perché implica l'accettazione della libertà e del punto di vista dell'altro, la discussione ed il coordinamento delle azioni; è emotività per i sentimenti e le emozioni che si vivono e si rappresentano.

Per tutte queste ragioni si crede che l'attività teatrale possa rispondere efficacemente ai nuovi e urgenti bisogni dei alunni, soprattutto per i quelli svantaggiati o con problemi relazionali.

Infatti con la realizzazione di questo modulo si intende:

offrire agli alunni l'opportunità di esprimere le proprie emozioni e "mettersi in gioco";

sperimentare linguaggi espressivi diversi: gestualità, immagine, musica, canto, danza e parola;

potenziare e rafforzare la conoscenza di SE' e dell'ALTRO;

educare al rispetto dell'altro, alla collaborazione e alla cooperazione;

offrire una più compiuta possibilità d'integrazione agli alunni con bisogni educativi speciali.

INNOVAZIONE DIDATTICA E DIGITALE

Titolo: **A tutto CODING**

Descrizione modulo

L'informatica svolge ormai un ruolo decisivo nella società attuale, pertanto il suo inserimento nel processo formativo dei ragazzi è assolutamente inevitabile e non può essere rimandato ulteriormente.

I bambini devono essere educati al digitale fin da piccoli affinché ne sfruttino le potenzialità in maniera consapevole. In questo mondo globale e tecnologico, conoscere l'abc dei linguaggi di programmazione, considerati alla stregua delle lingue straniere o delle cosiddette "liberal arts", potrebbe essere cruciale per l'educazione del 21° secolo.

Lo studio di linguaggi di programmazione e lo sviluppo del pensiero computazionale appaiono dunque particolarmente utili. Il pensiero computazionale, che è alla base del coding, è un processo mentale per la risoluzione di problemi costituito da strumenti concettuali utili per affrontare molti tipi di problemi in tutte le

discipline e non solo perché direttamente applicati nei calcolatori, nelle reti di comunicazione. I benefici del “pensiero computazionale” si estendono a tutti gli ambiti disciplinari per affrontare problemi complessi, ipotizzare soluzioni che prevedono più fasi, immaginare una descrizione chiara di cosa fare e quando farlo.

Il progetto di coding, vista l'importante sollecitazione motivazionale, consente di arricchire l'offerta formativa per quanto riguarda:

- gli obiettivi specifici di apprendimento
- l'acquisizione di competenze trasversali, ad esempio quelle di cittadinanza
- la valorizzazione dei talenti
- il potenziamento delle capacità di attenzione, di concentrazione e di memoria.

Il progetto si rivolge ai ragazzi delle classi IV della Scuola Primaria.

POTENZIAMENTO DELLE COMPETENZE DI BASE

Titolo: Matematica per passione

Descrizione modulo

Questo modulo vuole essere un'occasione per realizzare un percorso di apprendimento stimolante, efficace e anche piacevole per gli alunni e contemporaneamente aiutarli ad acquisire la capacità non solo di applicare regole e ripetere procedimenti, ma soprattutto quella di pensare in modo autonomo. Con questo progetto si intende anche preparare i ragazzi per partecipare alle gare dei giochi matematici che costituiscono una modalità di apprendimento della matematica poco usata, ma dalle grandi potenzialità, che stimola nei ragazzi l'interesse e un diverso atteggiamento verso la disciplina.

I giochi matematici rappresentano, infatti, uno strumento prezioso per riavvicinare alla Matematica quei ragazzi che, a scuola, nelle normali ore di lezione, hanno dei problemi e "non riescono" o, ancora più frequentemente, ce la fanno ma, senza alcuna passione. Un bel gioco matematico riproduce uno scorcio di realtà e risolverlo significa valutare tutte le possibili vie che non entrano in contraddizione con la realtà proposta. Per risolverlo non occorrono abilità specifiche ma, piuttosto abbracciano competenze interdisciplinari come la capacità di lettura, comprensione e interpretazione di un testo, di sfruttamento dell'intuizione, di verifica della validità delle ipotesi risolutive e di libera applicazione della creatività.

Obiettivi del modulo sono: valorizzare l'intelligenza degli alunni migliori recuperando, nello stesso tempo, quelli che non avvertono particolari motivi di interesse nei confronti della matematica attraverso esercizi di graduale difficoltà; predisporre percorsi didattici tesi a sviluppare e a potenziare le capacità di applicare strategie risolutive; far sperimentare l'aspetto ludico, curioso e inusuale della matematica; potenziare la capacità di lavorare in gruppo, di collaborare, di discernere le proprie e le altrui propensioni e di ottimizzarle per il miglior rendimento del gruppo stesso; suscitare curiosità e capacità di riflessione; recuperare la stima e la fiducia in se stessi.

POTENZIAMENTO DELLE COMPETENZE DI BASE

Titolo: Edizione straordinaria

Descrizione modulo

Il modulo intende realizzare il giornalino scolastico, un'iniziativa che mira a coniugare vita vissuta, parola scritta, immagini, saperi. La realizzazione di un giornalino scolastico rende protagonisti gli alunni di un percorso di scrittura creativa; sviluppa la capacità di stare in gruppo e di collaborare; è occasione per esprimere la propria opinione e confrontarla con quella altrui; favorisce lo scambio comunicativo; potenzia la capacità di analisi, di sintesi e di lettura critica dei fatti accaduti nel territorio e nel mondo; consolida le abilità linguistiche per raccontare, esprimere, descrivere, fare resoconti di attività; potenzia le abilità grafiche e la capacità di leggere le immagini come completamento espressivo; potenzia le competenze informatiche; fornisce un primo approccio verso il linguaggio giornalistico. Dal punto di vista metodologico, il giornalino scolastico offre, cioè, la possibilità di mettere in gioco nell'attività didattica, le famose intelligenze multiple di Gardner.

L'idea-chiave del modulo è offrire, infine, alla comunità, quale prodotto del percorso educativo, un numero monografico che raccoglie i diversi puzzle dello studio del territorio, filo conduttore del progetto dell'istituto, per ricomporli in un quadro che rappresenti e faccia conoscere la realtà storico-economico-sociale-culturale del paese.

CRITERI DI SELEZIONE E RECLUTAMENTO PER TITOLI COMPARATIVI ESPERTO

L'Esperto dovrà possedere competenze per l'utilizzo delle applicazioni informatiche di produttività individuale, necessarie alla gestione della piattaforma infotelematica GPU per la documentazione dei progetti PON.

La graduatoria sarà redatta sulla base delle seguenti griglie di valutazione.

Per i moduli Andare per vie e Il Filo di Arianna

l'ESPERTO dovrà essere in possesso del seguente titolo di studio:

- Diploma degli istituti superiori di educazione fisica (I.S.E.F.)/Laurea in Scienze motorie e sportive
- Istruttore con certificazione FISO

Per il modulo Scrittori in Gioco

l'ESPERTO dovrà essere in possesso di almeno uno dei seguenti titoli di studio:

- Lauree in: Materie letterarie
- Scrittore con documentata esperienza di pubblicazione di libri per ragazzi
- Esperienza di esperto nei PON delle scuole

Per il modulo Teatro e Memoria

l'ESPERTO dovrà essere in possesso di almeno uno dei seguenti titoli di studio:

- Laurea
- Esperto di teatro con esperienza documentata in compagnie teatrali
- Esperienza di esperto nei PON delle scuole

Per il modulo A tutto Coding

l'ESPERTO dovrà essere in possesso di almeno uno dei seguenti titoli di studio:

- Laurea in matematica o informatica o equipollente
- Esperto di informatica
- Esperienza di esperto nei PON delle scuole

Per il modulo Edizione straordinaria

l'ESPERTO dovrà essere in possesso di almeno uno dei seguenti titoli di studio:

- Laurea
- Giornalista iscritto all'albo nazionale dei giornalisti con esperienza giornalistica corrente (con indicazione della testata giornalistica per la quale scrive)
- Esperienza di esperto nei PON delle scuole

Per il modulo Matematica per passione

l'ESPERTO dovrà essere in possesso di almeno uno dei seguenti titoli di studio:

- Laurea in matematica
- Esperienza documentata di preparazione degli alunni a gare matematiche
- Esperienza di esperto nei PON delle scuole

GRIGLIE DI VALUTAZIONE PER GLI ESPERTI

A) Punteggi Titoli di studio:

A1	Titolo di accesso specifico richiesto con voto 110 e lode	Punti 8,00
A2	Titolo di accesso specifico richiesto con voto da 106 a 110	Punti 7,00
A3	Titolo di accesso specifico richiesto con voto da 101 a 106	Punti 6,00
A4	Titolo di accesso specifico richiesto con voto da 91 a 100	Punti 5,00
A5	Titolo di accesso specifico richiesto con voto fino a 90	Punti 4,00

B) Abilitazione/specializzazioni/master (si valutano massimo 2 titoli)

B1	Specifico attinenti l'ambito del PON p. 1,5	Punti max 3,00
B2	Di altro tipo	Punti max 2,00

C) Esperienze lavorative in PON programmazione degli ultimi 5 anni

C1	Specifica in settori attinenti l'ambito del presente PON per moduli da 30 a 50 ore p. 0,5	Punti max 5,00
C2	Specifica in settori attinenti l'ambito del presente PON per moduli superiori a 50 ore p. 1	Punti max 10,00
C3	Esperienze in progetti in settori di ambito diverso dal presente PON p. 0,20	Punti max 2,00

D) Partecipazione a progetti di formazione (ultimi 5 anni)

D1	Come formatore in settori attinenti alle tematiche del PON p. 1	Punti max 10,00
D2	Come discente con conseguimento di attestato in settori attinenti alle tematiche del PON in moduli di durata non inferiore a 30 ore p. 0,50	Punti max 5,00

E) PUBBLICAZIONI afferenti la tipologia di intervento

E1	Pubblicazioni specifiche (Libri, saggi, articoli, etc..) afferenti la tipologia dell'intervento p. 0,40	Punti max 2,00
E2	Pubblicazioni specifiche (Libri, saggi, articoli, etc..) in ambito tematico diverso dal presente PON p. 0,20	Punti max 2,00

F) CERTIFICAZIONI INFORMATICHE

F1	Competenze informatiche certificate (ECDL, ecc) si valuta un solo titolo	Punti 5,00
E2	Esperienze informatiche autocertificate (dimestichezza nell'utilizzo dei sw più comuni e della conoscenza delle reti informatiche) si valuta un solo titolo	Punti 1,00

In caso di parità di punteggio l'incarico sarà assegnato al candidato risultato più giovane.

I titoli di accesso sono cumulabili nel limite previsto dalla suddetta tabella; in presenza di più titoli di accesso (ad es. diploma o laurea), si valuterà quello di livello superiore.

COMPITI DELL'ESPERTO

L'Esperto dovrà elaborare un piano di lavoro da cui risultino i contenuti, le modalità, i tempi e gli strumenti che garantiranno la effettiva realizzazione del processo formativo.

L'Esperto deve collaborare con il Tutor e il Referente per la Valutazione e deve essere in possesso delle conoscenze, competenze ed esperienze specifiche richieste dai singoli moduli.

L'esperto:

- predispone, in collaborazione con il Tutor, una programmazione dettagliata dei contenuti dell'intervento, che dovranno essere suddivisi in moduli corrispondenti a segmenti disciplinari e competenze da acquisire;
- inserisce i dati di propria competenza relativi all'attività svolta nel Modulo, il calendario, le prove di verifica e i materiali prodotti nel sistema GPU;

- partecipa alle riunioni programmate dall'Istituzione scolastica in merito alla realizzazione del modulo e tale attività rientra nel suo incarico.

IMPORTI MODULI DEL PROGETTO

Il progetto “A Scuola di ben-essere” 10.1.1A-FSEPON-PU-2017-504” – PON “*Programma Operativo Nazionale 2014IT05M2OP001 “Per la scuola – competenze e ambienti per l'apprendimento”*” prevede i seguenti 7 moduli:

Codice identificativo progetto	Titolo modulo	Importo autorizzato modulo	Tutor		
			N	H	Import
10.1.1A-FSEPON-PU-2017-504	Andar per vie, vicoli e coorti	€ 5.082,00	1	30	€ 2.100,00
	Il filo di Arianna	€ 5.682,00	1	30	€ 2.100,00
	Scrittori in gioco	€ 5.682,00	1	30	€ 2.100,00
	Teatro della Memoria	€ 5.082,00	1	30	€ 2.100,00
	A tutto Coding	€ 5.682,00	1	30	€ 2.100,00
	Edizione Straordinaria	€ 5.682,00	1	30	€ 2.100,00
	Matematica per passione	€ 5.082,00	1	30	€ 2.100,00
	Totale importo autorizzato progetto	€ 37.974,00			

DURATA DELL'INCARICO E COMPENSO

Il compenso orario per le attività di Esperto (nr. ore 30) è stabilito in € **70,00 (settanta/00)**. Il suddetto importo è onnicomprensivo di tutte le ritenute previdenziali e fiscali, nonché dell'IRAP (8,50%), della quota INPS ex INPDAP (24,20%) a carico dell'Istituto e ogni altro onere di natura fiscale, previdenziale ed assistenziale che dovesse intervenire per effetto di nuove disposizioni normative, anche della eventuale quota a carico dell'Istituto.

Il compenso sarà erogato, per le ore effettivamente svolte, dopo la chiusura del modulo sulla piattaforma GPU. Le attività oggetto del presente bando si svolgeranno in orario pomeridiano.

MODALITA' PRESENTAZIONE DELLE DOMANDE E SCADENZA

Gli interessati dovranno far pervenire la domanda di partecipazione a mezzo servizio postale – o mediante consegna diretta – o invio tramite posta elettronica certificata (leic83000a@pec.istruzione.it) , **entro e non oltre le ore 13:00 del 16 novembre 2017. Non saranno in alcun modo accettate le domande inviate dopo la scadenza su menzionata.** La domanda dovrà riportare la dicitura “Domanda di partecipazione alla selezione di Esperto bando interno prot. n.(***indicare il numero di protocollo del presente avviso***) Progetto “A scuola di Ben-Essere 10.1.1A-FSEPON-PU-2017-504” – PON “*Programma Operativo Nazionale 2014IT05M2OP001 “Per la scuola – competenze e ambienti per l'apprendimento”*” CUP ***C19G16002440007***, al Dirigente scolastico dell'Istituto Comprensivo “Geremia Re”, via Libertà snc, -73045 Leverano (LE).

All'istanza di partecipazione (**allegato a**), **esclusivamente e a pena di esclusione, redatta ai sensi del DPR 445/2000 e sul modello scaricabile dal sito web dell'Istituto: <http://www.icleverano2.gov.it/>, sezioni PON sottosezione FSE, e in amministrazione trasparente sotto sezione Bandi di Gara e contratti, devono essere allegati:**

- Curriculum vitae in formato europeo aggiornato e firmato in ogni pagina;**
- Fotocopia di un documento di identità valido con firma in originale del candidato;**
- Scheda autovalutazione (**allegato b**)) Esperto da compilare a cura del richiedente.**

Saranno esclusi i candidati che omettono la presentazione del curriculum vitae in formato europeo o che facciano riferimento a documenti già in possesso di questa Amministrazione.

La presentazione della domanda obbliga espressamente all'accettazione di quanto esplicitato nel presente bando.

ESCLUSIONI

Saranno escluse dalla valutazione le domande:

- A. pervenute oltre i termini previsti;
- B. pervenute con modalità diverse da quelle previste dal presente bando;
- C. sprovviste della firma in originale ;
- D. sprovviste del curriculum vitae in formato europeo;
- E. sprovviste della scheda autovalutazione.

MODALITÀ DI PUBBLICIZZAZIONE E IMPUGNATIVA

L'Istituto Comprensivo provvederà a pubblicare il presente avviso sul proprio sito, <http://www.icleverano2.gov.it> Albo On Line e nell'apposita sezione dei P.O.N. del sito web. Al termine della valutazione delle candidature la relativa graduatoria provvisoria sarà pubblicata sul sito come sopra descritto entro il **giorno 14 novembre 2017**.

Avverso la graduatoria di cui al precedente capoverso sarà possibile esperire reclamo, entro 7 giorni dalla sua pubblicazione.

Trascorso tale termine ed esaminati eventuali reclami, sarà pubblicata la graduatoria definitiva, avverso la quale sarà possibile il ricorso al TAR o ricorso straordinario al Capo dello Stato, rispettivamente entro 60 o 120 giorni dalla pubblicazione stessa.

MODALITÀ DI ACCESSO AGLI ATTI

L'accesso agli atti, secondo quanto previsto dalla legge 7 agosto 1990, n. 241 e dell'art. 3 – differimento – comma 3 del decreto ministeriale 10 gennaio 1996, n. 60, solo dopo la conclusione del procedimento.

RESPONSABILE DEL PROCEDIMENTO

Il Responsabile del Procedimento è il Dirigente Scolastico Dott. Cosimo Rollo tel. 0832921080 – e-mail leic83000a@istruzione.it pec leic83000a@pec.istruzione.it

INFORMATIVA AI SENSI DEL D.LGS 196/03

Ai sensi degli artt. 11 e seguenti del D. L.vo n. 196 del 30 giugno 2003 i dati raccolti saranno trattati per le finalità connesse all'espletamento dei corsi. Il responsabile del trattamento dei dati è il Dirigente Scolastico dott. Cosimo Rollo.

Il contraente potrà esercitare i diritti di cui agli artt. 7-8- 9-10 del D.L. 196/2003. Relativamente ai dati personali di cui dovesse venire a conoscenza, nell'espletamento delle proprie funzioni, il contraente è responsabile del trattamento degli stessi ai sensi del D.L. 196/2003.

Informazioni relative al presente avviso potranno essere richieste presso l'I.C. Geremia Re di Leverano (Le) - contattando **il Direttore dei Servizi Generali e Amministrativi dott. Massimo Capone**.

MODALITÀ DI DIFFUSIONE

Il presente Avviso e le relative graduatorie (provvisoria e definitiva) verranno affisse all'Albo dell'Istituto e pubblicizzati sul sito web dell'istituto (<http://www.icleverano2.gov.it/>, sezioni Albo on Line e Amministrazione Trasparente, sottosezione Bandi di gara e contratti).

IL DIRIGENTE SCOLASTICO*

Dott. Cosimo ROLLO

*(firma autografa sostituita nelle modalità previste dal comma 2 art. 3 del D. L.vo n.39/1993)