

Informatica e Telecomunicazioni - Elettronica ed Elettrotecnica - Chimica Materiali e Biotecnologie - Liceo Scientifico Opzione Scienze Applicate
Corsi Serali Sirio Indirizzo Informatica - Manutenzione e Assistenza Tecnica (Meccanica) - Produzioni Industriali e Artigianali (Moda)

C.da Pergolo 74015 Martina Franca (TA) - Tel.: Centralino 080-4832979 - Fax 080-4302338 - Codice Meccanografico: TAIS037007
Codice Fiscale 90229660734 - www.majoranaiiss.gov.it - tais037007@istruzione.it - tais037007@pec.istruzione.it

I.I.S.S. "E. Majorana" Martina Franca (TA)
Prot. 0012646 del 06/10/2021
04-06 (Uscita)

-Al Personale Docente
dell' Istituto e di Istituti
della Provincia

-Al Sito web della Scuola

- All'Albo on line

- Agli Atti

- Al DSGA

OGGETTO: AVVISO PUBBLICO PER LA SELEZIONE DI PERSONALE DOCENTE INTERNO PER L'ATTRIBUZIONE DELL'INCARICO DI TUTOR e DI PERSONALE DOCENTE INTERNO/ESTERNO PER L'INCARICO DI ESPERTO, NELL'AMBITO DEL PON FSE "APPRENDIMENTO E SOCIALITA'"

Programma Operativo Nazionale (PON E POC) "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020 finanziato con FSE E FDR Asse I – Istruzione – Obiettivi Specifici 10.1, 10.2 e 10.3 – Azioni 10.1.1, 10.2.2 e 10.3.1

MODULO – 10.2.2A Interventi per il successo scolastico degli alunni:

1. Parole in libertà
2. English, a passport for life
3. Additive Manufacturing and Robotics for manufacturing industry
4. Big Data for Open Government
5. Pillole di Ragionamento Logico
6. AI for biomedical sector
7. Machine Learning: dai modelli probabilistici al Deep Learning
8. AR & VR for cultural heritage

Codice Identificativo Progetto:

10.2.2A-FSEPON-PU-2021-277

Scuola in libertà

CUP I93D21000660006

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Visto il Decreto Legislativo 30 marzo 2001, n.165 recante "Norme generali sull'ordinamento del lavoro alle dipendenze delle Pubbliche Amministrazioni" e ss.mm.ii.;

Visto il Decreto 28 agosto 2018, n.129 "Regolamento recante istruzioni generali sulla gestione amministrativo-contabile delle istituzioni scolastiche";

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

Vista la circolare della Funzione Pubblica n.2/2008;

Vista la circolare n. 2 del 2 febbraio 2009 del Ministero del Lavoro che regola i compensi, gli aspetti fiscali e contributivi per gli incarichi ed impieghi nella P.A.;

- Visto** il Regolamento (UE) n.1303/2013 recante disposizioni comuni sui Fondi Strutturali e di Investimento Europei, il Regolamento (UE) n.1301/2013 relativo al Fondo Europeo di Sviluppo Regionale (FESR) e il Regolamento (UE) n.1304/2013 relativo al Fondo Sociale Europeo;
- Visto** il Piano Triennale dell'Offerta Formativa (PTOF) 2019-2022, aggiornamento 2020/2021 approvato con delibera del Consiglio di Istituto del 23/10/2020, delibera n. 3;
- Visto** il Programma Annuale 2021 approvato dal Consiglio di Istituto nella seduta del 12/02/2021;
- Visto** il REGOLAMENTO DI INDIVIDUAZIONE ESPERTI E TUTOR PER PROGETTI PON che diviene parte integrante del REGOLAMENTO D'ISTITUTO PER L'ACQUISIZIONE IN AUTONOMIA DI LAVORI, SERVIZI E FORNITURE, approvazione con delibera n. 5 del Consiglio di Istituto del 28/06/2021;
- Visto** l'Avviso pubblico prot.n. AOODGEFID/9707 del 27 aprile 2021 recante: *"Realizzazione di percorsi educativi volti al potenziamento delle competenze e per l'aggregazione e la socializzazione delle studentesse e degli studenti nell'emergenza covid-19"* Programma Operativo Nazionale (PON E POC) "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020 finanziato con FSE E FDR Asse I – Istruzione – Obiettivi Specifici 10.1, 10.2 e 10.3 – Azioni 10.1.1, 10.2.2 e 10.3.1;
- Visto** il progetto dal titolo SCUOLA IN LIBERTA', 10.2.2A-FSEPON-PU-2021-277, che comprende n. 8 moduli progettuali:
1. Parole in libertà; English, a passport for life; 3 Additive Manufacturing and Robotics for manufacturing industry; 4 Big Data for Open Government; 5 Pillole di Ragionamento Logico; 6 AI for biomedical sector; 7 Machine Learning: dai modelli probabilistici al Deep Learning; 8 AR & VR for cultural heritage la cui autorizzazione è stata notificata all'istituzione scolastica con nota MI Prot. AOODGEFID-17665 del 07/06/2021;
- Visto** il decreto prot.n. 8742 del 29.06.201 avente ad oggetto il Decreto *del Dirigente Scolastico di formale variazione al Programma Annuale 2021 di cui all'Avviso pubblico PON E POC "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020 finanziato con FSE E FDR Asse I – Istruzione – Obiettivi Specifici 10.1, 10.2 e 10.3 – Azioni 10.1.1, 10.2.2 e 10.3.1, dal titolo "REALIZZAZIONE DI PERCORSI EDUCATIVI VOLTI AL POTENZIAMENTO DELLE COMPETENZE E PER L'AGGREGAZIONE E LA SOCIALIZZAZIONE DELLE STUDENTESSE E DEGLI STUDENTI NELL'EMERGENZA COVID-19", pubblicato con nota del Ministero dell'Istruzione prot.n. AOODGEDIF/9707 del 27.04.2021;*

Rilevata la necessità di individuare, tra il personale docente interno, risorse professionali per ricoprire il ruolo di TUTOR e, con riferimento al ruolo di ESPERTO, in ordine di priorità:

1. DOCENTI INTERNI;
2. DOCENTI DI ALTRE ISTITUZIONI SCOLASTICHE;
3. ESPERTI ESTERNI ALL'AMMINISTRAZIONE SCOLASTICA PURCHE' IN POSSESSI DI REQUISITI,

relativamente al Progetto **Codice Identificativo**
10.2.2A-FSEPON-PU-2021-277
Scuola in libertà

COMUNICA

che è aperta la procedura di selezione per il reclutamento di personale docente interno/esterno per l'individuazione di **n. 8 ESPERTI e n. 8 DOCENTI INTERNI TUTOR** per la realizzazione dei sotto elencati moduli afferenti il PON "Apprendimento e socialità", Codice Identificativo Progetto:

10.2.2A-FSEPON-PU-2021-277
Scuola in libertà

Relativamente ai seguenti MODULI:

1. Parole in libertà
2. English, a passport for life
3. Additive Manufacturing and Robotics for manufacturing industry
4. Big Data for Open Government
5. Pillole di Ragionamento Logico
6. AI for biomedical sector
7. Machine Learning: dai modelli probabilistici al Deep Learning
8. AR & VR for cultural heritage

Gli aspiranti saranno selezionati da un Gruppo di Lavoro, appositamente costituito e presieduto dal Dirigente Scolastico, attraverso la comparazione dei curricula sulla base della valutazione dei titoli di cui alla tabella sottostante preliminarmente approvata dagli OO.CC.

Tali criteri saranno comuni a tutti gli aspiranti indipendentemente dal modulo per cui si candidano.

Caratteristiche dei moduli progettuali e specifiche:

PAROLE IN LIBERTA' , N. 30 ORE, DA NOVEMBRE 2021, FINALITA' E CONTENUTI	N. E TIPOLOGIA DESTINATARI
La lingua italiana è caratterizzata da una trasversalità intrinseca in quanto veicolo per lo studio delle altre discipline e condizione indispensabile per l'accesso critico a tutti gli ambiti culturali. L'apprendimento mnemonico di regole, tipico dell'insegnamento della grammatica tradizionale e normativa, può essere superato a favore di pratiche in classe di riflessione e confronto sul meccanismo di funzionamento della lingua. In questo senso l'attività didattica prevede l'adozione di un modello esplicativo della struttura e del funzionamento del sistema della lingua come quello della "grammatica valenziale" e lo svolgimento di giochi linguistici, che possono rendere l'apprendimento dinamico e stimolante. STRUTTURA E CONTENUTI 1. COMUNICHIAMO CON... - Gli elementi della comunicazione - Linguaggi : tra codici e settori - Verifiche degli apprendimenti - Studio assistito	20, gruppo eterogeneo con provenienza da tutte le classi dei BIENNI

2. DALLE REGOLE AL LESSICO - Le regole da ricordare: ortografia e grammatica - Gli elementi della frase semplice e complessa - Il verbo: motore della frase - Le funzioni degli elementi cardini della frase - Analisi grammaticale logica e del periodo - Lesioni a piccoli gruppi, studio assistito 3. DAL TESTO AI TESTI - Significato e organizzazione formale di un testo - Gli elementi del testo per "non perdere il filo"(coesione e coerenza) - I testi multipli e "non verbali" - Strumenti per leggere, capire e scrivere un testo - Studio assistito, laboratorio con produzione individuale, realizzazione prodotti di informazione e comunicazione OBIETTIVI - Migliorare la comprensione e l'uso del lessico - Rafforzare le competenze linguistiche(grammaticali, logico-sintattiche) - Esercitare l'efficacia nella comunicazione emotiva, narrativa, argomentativa... - Saper gestire le strutture dei testi orali e scritti	
---	--

ENGLISH A PASSPORT FOR LIFE , N. 30 ORE, DA NOVEMBRE 2021, FINALITA' E CONTENUTI	N. E TIPOLOGIA DESTINATARI
STRUTTURA E OBIETTIVI - ridurre la percentuale di dispersione scolastica di alunni con disagi familiari e sociali, dovute anche alle situazioni lavorative dei genitori o di uno solo di essi quando le famiglie sono monoreddito - comprendere e parlare in inglese in autonomia, divertendosi CONTENUTI - Personal experiences, family, feelings, opinions. - Food, drinks, health. - Education, work, jobs. - Leisure, sports, entertainment, media. - Services: shopping, travels, transport, places. - Technology, communications METODOLOGIE Metodologie didattiche innovative per motivare la frequenza con l'uso anche di supporti tecnologici, comunque atte a sviluppare competenze comunicative ricettive e produttive in particolare orali. LEARNING BY DOING: attività laboratoriale di approccio ai testi e alla lingua; esercitazioni individuali o a piccoli gruppi; BRAIN STORMING: sollecitazioni a produzione scritta creativa guidata E-LEARNING : uso di computer, lim, video...per apprendere e produrre COOPERATIVE-LEARNING: attività di gruppo tra pari su percorsi mirati RISULTATI ATTESI Riduzione della dispersione scolastica, innalzamento del livello di autostima, sentirsi parte di una comunità inclusiva ed accogliente, con il conseguente rinforzo di competenze trasversali quali il lavoro in team, imparare ad imparare, la scoperta dello studio come momento di crescita, assecondando la propria curiosità. Acquisizione certificazione PET.	20, gruppo eterogeneo con provenienza da tutte le classi dei TRIENNI

ADDITIVE MANUFACTURING AND ROBOTICS FOR MANUFACTURING INDUSTRY, N. 30 ORE, DA NOVEMBRE 2021, FINALITA' E CONTENUTI	N. E TIPOLOGIA DESTINATARI
L'attività formativa sarà tesa a promuovere l'acquisizione di competenze digitali nei processi di risoluzione di problemi o di progettazione di oggetti e strumenti, secondo una logica di apprendimento per scoperta e ricerca e l'approccio metodologico ' "inventare per imparare". Il progetto mira a diffondere all'interno delle scuole le potenzialità delle nuove tecnologie attraverso momenti formativi ed esercitazioni pratiche, con lo scopo di appassionare e ingaggiare i giovani con obiettivi sfidanti per favorire la nascita di nuovi imprenditori-makers, avvalendosi del supporto tecnologico e formativo tipico di un FabLab per apprendere e condividere conoscenze legate alle tecnologie, al design e, più in generale, al "saper fare". I giovani potranno approfondire gli aspetti fondamentali della digital fabrication e mettere alla prova le proprie capacità creative, innovative, di progettazione e di realizzazione rafforzando i profili di competenza previsti ad esito dei percorsi formativi curricolari con specifiche competenze concernenti i metodi e le tecniche della coprogettazione, del coworking, degli strumenti operativi legati alle tecnologie 3.0 (logiche del maker movement e della digital fabrication) e delle tecniche di networking. La struttura del modulo è finalizzata a definire i fondamenti per il disegno nelle tre dimensioni e la preparazione del modello per la stampa 3D attraverso la conoscenza nell'uso di alcune operazioni fondamentali per la creazione, manipolazione, modifica, visualizzazione e stampa 3D di oggetti tridimensionali. - Superfici e mesh da scansione 3D	20, gruppo eterogeneo con provenienza da tutte le classi dei TRIENNI

- Superfici e mesh da Fotorestituzione - Superfici e mesh da modellazione - Stampa 3d - Utilizzo di un repository di modelli STL - Rudimenti di robotica	
--	--

BIG DATA FOR OPEN GOVERNMENT, N. 30 ORE, DA NOVEMBRE 2021, FINALITA' E CONTENUTI	N. E TIPOLOGIA DESTINATARI
CONTENUTI -Il paradigma dei big data. -Descrivere e classificare: metadati, tassonomie e ontologie. -Comprendere e gestire le dinamiche di produzione, archiviazione, raccolta e ordinamento, processing in un formato adatto all'interrogazione e all'interpretazione e, più in generale, all'elaborazione automatica. -Acquisire le competenze tecniche necessarie di data e content management per la produzione, preservazione, cura, gestione ed organizzazione e analisi di dati, orientati all'estrazione di informazioni secondo profili logico-computazionali. -Elementi di Governance: metadattazione, interoperabilità, standard tecnici dei dati. -Operazioni base sui dati: Scraping dei dati sul web. -Bonifica dei dati: strumenti e strategie di ricerca. -Interpretazione dei dati: correlazione e causalità, imparare a trarre informazioni significative da dati. Il modulo si propone di migliorare i livelli di conoscenza e competenza dei giovani studenti intervenendo nello sviluppo delle competenze di "cittadinanza digitale", fondamentali per affrontare la sfida del digitale come agente attivo dei grandi cambiamenti sociali, economici e comportamentali, attraverso un percorso formativo che: - sviluppi negli studenti la consapevolezza di essere utenti responsabili e consapevoli di ambienti e strumenti digitali, ma anche creatori, produttori, progettisti, verso una comprensione e uso delle tecnologie digitali che vada oltre la superficie - rafforzi le competenze relative alla comprensione e alla produzione di contenuti all'interno dell'universo comunicativo digitale fornendo strumenti per comprendere il complesso legame tra tecnologia, economia e società e per promuovere la riflessione rispetto a dinamiche che stanno segnando il nostro tempo, allo scopo di affrontarne e discuterne la complessità.	20, gruppo eterogeneo con provenienza da tutte le classi dei TRIENNI

PILLOLE DI RAGIONAMENTO LOGICO, N. 30 ORE, DA NOVEMBRE 2021, FINALITA' E CONTENUTI	N. E TIPOLOGIA DESTINATARI
Il modulo è finalizzato a consentire agli studenti di cimentarsi con test di ragionamento logico, attraverso attività di familiarizzazione con test di ingresso a studi successivi o al lavoro, per valutare il livello delle loro conoscenze e attitudini e per superare le difficoltà metodologiche che potrebbero comprometterne o diminuirne le aspettative future di formazione e/o di ingresso nel mondo del lavoro. In questo modo si potrà sperimentare una linea per l'eccellenza nel percorso di studi dalla scuola media superiore all'università e si forniranno, altresì, competenze che risulteranno di grande utilità quando gli studenti dovranno cimentarsi con prove concorsuali che prevedano la somministrazione di quiz di logica e cultura generale (ad esempio, i concorsi banditi dalle Forze Armate, oppure i concorsi banditi dal MiBAC, etc.) e/o di test psicoattitudinali (ad esempio i concorsi banditi da Regioni e Comuni, i concorsi banditi da alcuni gruppi bancari, etc.). CONTENUTI - Serie numeriche - Serie alfabetiche e alfanumeriche - Capacità e rapidità di calcolo - Test dei dadi e test del tempo - Test di ragionamento aritmetico - Serie numeriche figurali - Test del domino - Test del poker - Relazioni di ordine e grandezza - Interpretazione di grafici e tabelle - Selezione attinente e orientamento spaziale - Serie figurali - Test di Raven - Analogie figurali - Test geometrico-spaziali - Comprensione di termini - Comprensione di frasi e testi - Attenzione ai particolari - Deduzioni - Sillogismi - Negazioni logiche	20, gruppo eterogeneo con provenienza dalle classi 5^a dell'Istituto

- Serie terminologiche - Calcolo combinatorio - Abbinamenti - Analogie - Insiemi morfosemantici - Problemi di lavoro - Criptoaritmetica e "sudoku" - Quiz che si risolvono con le equazioni - Quiz che si risolvono con i sistemi - Calcolo delle probabilità	
--	--

AI (artificial intelligence) FOR BIOMEDICAL SECTOR, N. 30 ORE, DA NOVEMBRE 2021, FINALITA' E CONTENUTI	N. E TIPOLOGIA DESTINATARI
Medicina di precisione, big data, A.I. nanotecnologie, robot chirurgici, stampe in 3D e bioprotesi: il professionista sanitario per prendersi cura dei propri pazienti deve comprendere a fondo e saper gestire in modo consapevole lo sviluppo tecnologico nella Medicina e nei settori ad essa collegati, spaziando dalla prevenzione alla cura delle malattie, dalla riabilitazione dei pazienti allo sviluppo di soluzioni diagnostiche e terapeutiche innovative. Il modulo introduce il paradigma dei Big Data e le tecnologie di AI al servizio del settore biomedico. L'approccio metodologico proposto è teso a favorire: - l'apertura verso approcci "non formali" e connessi all'attività laboratoriale ("hands-on") per sostenere strategie didattiche volte alla realizzazione di progetti (project-based learning) e all'apprendimento attraverso la pratica (learning by doing and by creating) realizzando attività che coinvolgano gli alunni in situazioni concrete, individualmente o in gruppo, di progettazione e realizzazione di "prodotti digitali" attraverso l'utilizzo di open data pubblicati da Enti pubblici e big data provenienti da applicazioni sanitarie; - il coinvolgimento degli studenti, che devono essere al centro del processo formativo, attraverso metodologie didattiche attive (cooperative learning, peer teaching ecc.) fortemente orientate allo sviluppo delle competenze trasversali (problem solving, comunicazione, collaborazione, creatività), anche attraverso la personalizzazione dell'intervento formativo (interventi su misura, aderenti ai fabbisogni formativi); - l'innovatività dei percorsi, interpretata come la capacità di rendere stimolanti e attrattive le attività didattiche attraverso modelli, metodi e strumenti utilizzati per sostenere le attività di docenti e studenti.	20, gruppo eterogeneo con provenienza da tutte le classi dei TRIENNI

MACHINE LEARNING: DAI MODELLI PROBABILISTICI AL DEEP LEARNING N. 30 ORE, DA NOVEMBRE 2021, FINALITA' E CONTENUTI	N. E TIPOLOGIA DESTINATARI
Le applicazioni di Machine Learning sono già entrate comunemente nella nostra vita quotidiana, senza che in realtà ce ne rendessimo conto: dai motori di ricerca che attraverso una o più parole chiave restituiscono liste di risultati, ai filtri anti-spam delle e-mail, dalla ricerca scientifica in campo medico dove gli algoritmi imparano a fare previsioni sempre più accurate per prevenire lo scatenarsi di epidemie oppure per effettuare diagnosi di tumori o malattie rare in modo accurato e tempestivo, al riconoscimento vocale o identificazione della scrittura manuale, dalle auto a guida autonoma che imparano a riconoscere l'ambiente circostante (con i dati raccolti da sensori, GPS, ecc.) e ad adattare il loro "comportamento" in base alle specifiche situazioni che devono affrontare/superare, ai sistemi di raccomandazione che imparano dal comportamento e dalle preferenze degli utenti che navigano su siti web, piattaforme o applicazioni mobile. Il Machine Learning funziona sulla base di distinti approcci: - apprendimento supervisionato (Supervised Learning) - apprendimento non supervisionato (Unsupervised Learning) - apprendimento per rinforzo - apprendimento semi-supervisionato - dai modelli probabilistici al Deep Learning Il modulo si propone di approfondire i diversi approcci con attività laboratoriali da realizzare in Python.	20, gruppo eterogeneo con provenienza da tutte le classi dei TRIENNI

AR & VR FOR CULTURAL HERITAGE N. 30 ORE, DA NOVEMBRE 2021, FINALITA' E CONTENUTI FINALITA' E CONTENUTI	N. E TIPOLOGIA DESTINATARI
Il concetto di bene culturale è oggi in una fase di cambiamento ed evoluzione. Il valore attribuito comincia a dipendere in qualche modo dal grado di fruizione che è capace di ottenere da parte di un pubblico di utenti. Il valore del patrimonio culturale, sia esso storico, artistico, archeologico o paesaggistico oggi è dunque sempre più legato al grado di fruizione che si riesce a conferirgli. Al contempo il mondo contemporaneo e la vita nei suoi aspetti più quotidiani sono stati negli ultimi anni completamente rivoluzionati da tecnologie che, in maniera estremamente	20, gruppo eterogeneo con provenienza da tutte le classi dei TRIENNI

rapida, hanno saputo radicarsi in ogni fascia di utenza e di benessere fino a modificare comportamenti ed abitudini. L'uso quotidiano di smartphone e tablet per operazioni sempre più eterogenee sta facendo diventare questi oggetti parte integrante della quotidianità di un numero sempre maggiore di utenti. L'utilizzo di questi dispositivi non è inoltre più relegato solo all'ambito lavorativo o specialistico ma diventa di uso comune anche per i momenti di svago, di vacanza e di intrattenimento. Grazie a tecnologie come la realtà aumentata, non è più l'utente a cercare le informazioni legate ad un luogo, ma sono queste che si propongono a lui a seconda del posto o dell'oggetto al quale si trova di fronte. Tutti questi cambiamenti impongono una riflessione sulle modalità di accesso e di proposta delle informazioni legate ai beni culturali; è necessario predisporre tecniche e tecnologie al passo con i tempi che possano non sostituire ma affiancare le metodologie già presenti. Il progetto cercherà di contribuire, attraverso l'utilizzo delle più moderne tecnologie di Realtà Aumentata, alla valorizzazione e promozione del patrimonio naturale e culturale del territorio di Martina Franca.	
--	--

GRIGLIE DI VALUTAZIONE PER INDIVIDUAZIONE TUTOR ED ESPERTI

Tabella punteggi per selezione TUTOR		
Titoli TUTOR	Tot. 30 punti	
Laurea specifica o diploma artistico / musicale / coreutico pertinente al modulo richiesto <i>In alternativa:</i> Per titolo di studio inferiore (diploma)	fino a 90 su 110 da 91 a 99 da 100 a 107 da 107 a 110 110/110 e lode	Punti 6 Punti 7 Punti 8 Punti 9 Punti 10
		Punti 5
Titoli specifici post-laurea / post-diploma attinenti	Dottorato Master o specializzazione Corso perfezionamento	Punti 5 Punti 3 Punti 2
Certificazioni informatiche di base e specifiche per la didattica pertinenti al modulo richiesto	Certificazione informatica di base Certificazioni informatica per didattica (LIM, teacher, etc.)	Punti 5 Punti 5
Esperienze	Tot. 20 punti	
Esperienze di docenza/tutoraggio nel settore di pertinenza con i destinatari specifici	Punti 5 per ciascuna esperienza (fino max. 20 punti)	

Tabella punteggi per selezione ESPERTO

Titoli	Tot. 30 punti	
Laurea specifica o diploma artistico / musicale / coreutico pertinente al modulo richiesto <i>In alternativa:</i> Per titolo di studio inferiore (diploma)	fino a 90 su 110 da 91 a 99 da 100 a 107 da 107 a 110 110/110 e lode	Punti 6 Punti 7 Punti 8 Punti 9 Punti 10
		Punti 5
Titoli specifici post-laurea / post-diploma attinenti	Dottorato Master o specializzazione Corso perfezionamento	Punti 5 Punti 3 Punti 2
Certificazioni informatiche di base e specifiche per la didattica pertinenti al modulo richiesto	Certificazione informatica di base Certificazioni informatica per didattica (LIM, teacher, etc.)	Punti 5 Punti 5

Esperienze	Tot. 50 punti	
Esperienze di docenza/ formazione nel settore di pertinenza con i destinatari specifici	Punti 5 per ciascuna esperienza (fino max. 20 punti)	
Esperienze di formazione e conduzione gruppi con bisogni educativi speciali in percorsi Inclusivi	Punti 5 per ciascuna esperienza (fino max. 10 punti)	
Esperienze di docenza/formazione e conduzione gruppi stessa tematica nell'ambito di azioni del Programma Operativo Nazionale	Punti 5 per ciascuna esperienza (fino max. 20 punti)	
Progetto specifico	Tot. 20 punti	
Elaborato progettuale specifico riferito al modulo	Completezza e coerenza della proposta	Punti 5
	Adeguamento alla realtà scolastica	Punti 5
	Metodologicamente innovativo	Punti 5
	Produzione finale	Punti 5

NB: Per tutti i moduli è prerequisite il diploma di laurea, relativamente al ruolo di ESPERTO.

Compiti dell'Esperto

- **ORGANIZZARE E REALIZZARE LE ATTIVITA' FORMATIVE IN PRESENZA, DA SVOLGERSI PRESSO LA SEDE CENTRALE DELLA SCUOLA;**
- **PREDISPORRE APPOSITO REPORT PRESENZE ALLIEVI;**
- **GESTIRE LA PIATTAFORMA DEDICATA GPU PER LE PARTI DI COMPETENZA;**
- **RELAZIONARE SULLE ATTIVITA' SVOLTE E SUGLI OBIETTIVI RAGGIUNTI.**

Compiti del Tutor

- **CURARE IL MONITORAGGIO DEL CORSO CONTATTANDO GLI ALLIEVI IN CASO DI ASSENZE INGIUSTIFICATE;**
- **CURARE IL REGISTRO DIDATTICO**
- **ASSICURARE LA VIGILANZA DEGLI ALLIEVI DURANTE LO SVOLGIMENTO DELLE ATTIVITA' E COLLABORARE CON L'ESPERTO**
- **GESTIRE LA PIATTAFORMA DEDICATA GPU PER LE PARTI DI COMPETENZA;**
- **INSERIRE I DATI E LE INFORMAZIONI SULLA PIATTAFORMA PER LA GPU AL FINE DELLA RENDICONTAZIONE DELLE ATTIVITA' SVOLTE;**

CANDIDATURA

Gli interessati dovranno produrre apposita candidatura utilizzando l'apposito modello allegato al presente avviso, allegato A, allegando curriculum vitae e tabella di valutazione compilata, allegato B. Solo per gli ESPERTI dovrà essere allegata la proposta progettuale a livello di esecuzione.

Inoltre sarà necessario esprimere l'autorizzazione al trattamento dei dati personali ai sensi del D. Lgs. 196/2003.

La domanda di candidatura dovrà essere inviata esclusivamente a mezzo PEC all'indirizzo: tais037007@istruzione.it, indicando nell'oggetto "Candidatura (ruolo di Esperto oppure di Tutor) per il modulo (inserire titolo del modulo) per il PON – Apprendimento e socialità – Azione 10.2.2A", entro e non oltre le ore **09:00 del giorno 16/10/2021**.

E' possibile indicare anche più di un progetto al quale candidarsi come Esperto o come Tutor. In questo caso bisogna compilare l'allegato A e l'allegato B per ogni posizione per cui ci si candida.

CRITERI DI VALUTAZIONE E SELEZIONE

Prerequisito inderogabile è il possesso delle competenze specifiche richiamate per ciascun modulo.

La selezione tra tutte le candidature pervenute nei termini avverrà ad opera del Dirigente Scolastico e della Commissione di Valutazione all'uopo costituita.

L'esito della selezione sarà comunicato tramite pubblicazione di graduatorie, pubblicate all'albo online, oltre che nella sezione dedicata sul sito istituzionale. Questa Istituzione Scolastica si riserva di procedere al conferimento dell'incarico anche in presenza di una sola domanda valida. L'attribuzione degli incarichi avverrà tramite specifico provvedimento.

COMPENSO

Per la posizione di Esperto è previsto un impegno pari a 30 ore, per ognuna delle quali è previsto un compenso orario pari ad € 70,00 Lordo Stato.

Per la posizione di Tutor è previsto un impegno pari a 30 ore, per ognuna delle quali è previsto un compenso orario pari ad € 30,00 Lordo Stato.

Il pagamento delle spettanze avverrà a conclusione delle operazioni di rendicontazione delle attività svolte e previo accreditamento, da parte del Ministero dell'Istruzione, delle risorse finanziate sul c/c di questa Istituzione Scolastica.

TRATTAMENTO DATI PERSONALI

Ai sensi dell'art.13 del GDPR (Regolamento Europeo UE 2016/679), con la partecipazione al presente procedimento i dati personali forniti saranno trattati, in forma cartacea ed elettronica, dal nostro personale appositamente incaricato, per finalità amministrative e contabili. I dati potranno essere comunicati a tutti quei soggetti pubblici e privati la cui comunicazione si renderà necessaria per adempiere agli obblighi di legge e saranno conservati per il tempo necessario per adempiere agli obblighi fiscali.

I diritti dei candidati sono elencati dagli art.15 al 22 GDPR UE 679/2016. Titolare del trattamento è l'I.I.I.S. "Majorana" di Martina Franca (TA) e il Responsabile del trattamento è il Dirigente Scolastico Prof.ssa Anna Maria Gabriella Mele.

PUBBLICIZZAZIONE

Il presente avviso viene reso pubblico mediante pubblicazione all'albo online dell'Istituto e nella sezione dedicata ai PON del Sito Istituzionale.

Allegati:

1. Allegato A – Domanda di partecipazione alla selezione;
2. Allegato B – Tabella di valutazione

La Dirigente Scolastica
Prof.ssa Anna Maria Gabriella Mele
Il presente documento è firmato
digitalmente ai sensi del D.Lgs. 82/2005