



**ISTITUTO D'ISTRUZIONE SUPERIORE
"F. SEVERI"**

Via Galluppi, 1 89013 GIOIA TAURO (RC)

TEL. 0966/51810 – Cod. Fisc. 82000920809

<http://www.iisseveri.eu> e-mail: rcis013003@istruzione.it

prot. e data vedi segnatura informatica

All'Albo e al sito web www.iisseveri.eu

Atti progetto

Oggetto: AVVISO PUBBLICO PER IL RECLUTAMENTO DI ESPERTI FORMATORI NELL'AMBITO DEI POLI FORMATIVI FUTURE LABS - AZIONE #25 DEL PIANO NAZIONALE SCUOLA DIGITALE - III^ ANNUALITA' – PROGETTO TITOLO "SFIDA 4.0 ... EfficienteMente Digitale"

CUP: F51F20000090001

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

VISTO il Decreto Legislativo n. 165 del 30/03/2001 recante "Norme generali sull'ordinamento del lavoro alle dipendenze della Amministrazioni Pubbliche" e ss.mm.ii;

VISTA la Legge n. 107 del 13 luglio 2015, che riconosce la valenza strutturale, permanente e obbligatoria della formazione in servizio dei docenti di ruolo, ed in particolare l'art. 1, c. 124, secondo cui le attività di formazione sono definite dalle singole istituzioni scolastiche, in coerenza con il piano triennale dell'offerta formativa e con i risultati emersi dai piani di miglioramento previsti dal Regolamento di cui al decreto del Presidente della Repubblica 28 marzo 2013, n.80, sulla base delle priorità nazionali indicate nel Piano nazionale di formazione;

VISTO	il decreto Interministeriale n. 129 del 28 agosto 2018, recante «Istruzioni generali sulla gestione amministrativo-contabile delle istituzioni scolastiche, ai sensi dell'articolo 1, comma 143, della legge 13 luglio 2015, n. 107»;
VISTO	il Decreto del Presidente della Repubblica 8 marzo 1999, n. 275, recante “Norme in materia di autonomia delle istituzioni scolastiche”;
VISTI	i Decreti del Direttore della Direzione generale per interventi in materia di edilizia scolastica, per la gestione dei fondi strutturali per l’istruzione e per l’innovazione digitale 21 giugno 2019, n. 250, e 5 agosto 2019, n. 320;
VISTA	la nota MIUR n. 26625 del 7/08/2019 indirizzata alle Istituzioni scolastiche individuate quali Future Labs, avente ad oggetto Attività di formazione dei docenti nell’ambito dei poli formativi “Future Labs”;
VISTO	il progetto formativo relativo ai poli Future Lab 2020-2022 dal titolo “SFIDA 4.0 ... EfficienteMente Digitale” presentato in data 22/07/2020;
VISTA	la comunicazione del M.I. di validazione del progetto esecutivo n. 2672 del 24/12/2020;
VISTO	l’inserimento nel Programma Annuale 2020 dei fondi erogati;
VISTA	la propria determina prot. 2384 del 08/02/2022 di procedura generale per l’individuazione delle figure utili alla realizzazione del progetto suindicato;
RILEVATA	la necessità di reperire esperti per svolgere le attività di formazione nell’ambito del progetto “SFIDA 4.0 ... EfficienteMente Digitale”;

RENDE NOTO

che è aperta una selezione pubblica per la compilazione di una graduatoria di Esperti Formatori appartenenti al Ministero dell’Istruzione e/o esterni, con le competenze necessarie alla conduzione dei percorsi formativi autorizzati nell’ambito del progetto Future Lab+ 2020 2022 dal titolo “*SFIDA 4.0 ... EfficienteMente Digitale*”, da svolgersi in modalità *blended*.

Al presente Avviso Pubblico potranno partecipare i dipendenti del Ministero dell’Istruzione con contratto a tempo indeterminato, in possesso dei requisiti stabiliti all’art.2.

La selezione avverrà mediante procedura comparativa centrata su titoli e specifiche esperienze professionali. Si precisa che il numero di edizioni per ciascun percorso può subire delle variazioni sia in aumento che in diminuzione.

ELENCO DEI PERCORSI FORMATIVI SULLA TRASFORMAZIONE DIGITALE PREVISTI PER DIRIGENTI SCOLASTICI

Ogni modulo è strutturato in n. 20 ore di attività formativa: 12 in modalità sincrona e 8 in modalità asincrona. Oltre alle ore di formazione sincrona, all'esperto sono riconosciute altre 6 ore di predisposizione dei materiali.

Titolo del percorso formativo	Numero di edizioni	Numero di ore previste per ciascuna edizione	Numero MASSIMO di partecipanti per ciascuna edizione	Destinatari	Tipo di svolgimento
Realizzazione del curriculum e certificazione delle competenze digitali	2	20	40	Dirigenti scolastici	Blended
Gestione della sicurezza, trattamento dati e tutela della privacy digitale	2	20	40	Dirigenti scolastici	Blended
Gestione, organizzazione della scuola e tecnologie digitali	2	20	40	Dirigenti scolastici	Blended
Responsabilità disciplinare ed abuso delle tecnologie digitali	2	20	40	Dirigenti scolastici	Blended

Realizzazione del curriculum e certificazione delle competenze digitali: la competenza digitale è una delle competenze chiave europee, la cui definizione, come si evince dalla Raccomandazione del Parlamento Europeo concerne il *saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione (TSI) per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione*. Essa è quindi una competenza trasversale e tutti i docenti sono chiamati a promuoverla, seguendo le linee guida definite dai Dirigenti Scolastici nel curriculum d'istituto.

Obiettivi: il corso punta a fornire indicazioni per la progettazione del curriculum e per la certificazione delle competenze digitali, in modo da far sviluppare le abilità e le tecniche di utilizzo delle nuove tecnologie, ma anche promuovere l'uso con "autonomia e responsabilità" nel rispetto degli altri, in maniera tale da prevenire ed evitare i pericoli.

Contenuti principali

Cittadinanza digitale e intelligenza emotiva digitale

Alfabetizzazione digitale e sviluppo del pensiero computazionale

Creatività digitale

Comunicazione e collaborazione

Gestione della sicurezza, trattamento dei dati e tutela della privacy digitale: il corso riassume i principi della sicurezza, alla luce delle principali modifiche al D.lgs 81/08, e affronta le problematiche

relative alla gestione dei dati personali, considerando *in primis* il “Regolamento Generale per la Protezione dei Dati Personali n. 2016/679 (*General Data Protection Regulation* o GDPR).

Obiettivi: il corso ha molteplici obiettivi: presentare la disciplina del trattamento di dati personali da parte della pubblica amministrazione con le disposizioni applicabili agli istituti scolastici; esaminare la responsabilità in cui possono incorrere gli operatori, a seconda del ruolo rispettivamente ricoperto nella struttura di appartenenza; esporre le novità, gli obblighi e gli adempimenti dei dirigenti alla luce del GDPR.

Contenuti principali:

Modifiche/integrazioni al D.lgs 81/2008

Il “codice della privacy”: principi generali e GDPR n.2016/679

Regole per il trattamento dei dati nelle pubbliche amministrazioni

La responsabilità per la violazione delle regole sul trattamento dei dati

Tutela della riservatezza in caso di accesso ai documenti amministrativi

Gestione, organizzazione della scuola e tecnologie digitali: il corso mira a evidenziare il ruolo che le tecnologie digitali possono assumere nei processi di gestione e di organizzazione dei servizi scolastici facilitando le attività in merito del dirigente scolastico e favorendo il miglioramento nell'erogazione dei servizi. Particolare attenzione sarà prestata alle forme di prestazione lavorativa resa da remoto.

Obiettivi: utilizzare le tecnologie digitali per facilitare l'organizzazione del lavoro e l'erogazione del servizio; intrattenere una corretta interlocuzione con la parte sindacale in tema di organizzazione del lavoro da remoto; individuare i ruoli in cui si articola l'organizzazione del lavoro mediante le tecnologie digitali

Contenuti principali:

Il governo della scuola: gestione e organizzazione

Le tecnologie digitali e il lavoro da remoto: telelavoro e lavoro agile

Le relazioni sindacali in tema di organizzazione e di gestione del lavoro

Lavorare con le tecnologie digitali fuori dall'emergenza

Responsabilità disciplinare ed abuso delle tecnologie digitali: il percorso è finalizzato a contestualizzare correttamente nel quadro ordinamentale vigente i casi di scorretto uso delle tecnologie digitali utilizzate per le attività scolastiche sia da parte degli studenti sia da parte dei dipendenti. Particolare attenzione è riservata alla prevenzione del fenomeno del *cyberbullismo*.

Obiettivi: individuare le condotte scorrette nell'utilizzo delle tecnologie digitali; selezionare gli strumenti per intervenire efficacemente al fine di prevenire e contrastare tali condotte; chiarire i ruoli dei molteplici attori; evidenziare le responsabilità del dirigente scolastico, del personale, degli studenti e degli esercenti la responsabilità genitoriale.

Contenuti principali:

L'organizzazione delle attività didattiche e scolastiche a distanza e il patto con studenti e famiglie;

La normativa sulla prevenzione e sul contrasto del *cyberbullismo*;

La formazione del personale e degli studenti;

Le caratteristiche del procedimento disciplinare verso gli studenti;

Le caratteristiche del procedimento disciplinare verso i dipendenti.

ELENCO DEI PERCORSI FORMATIVI SULLA DIGITALIZZAZIONE AMMINISTRATIVA PER DSGA E ATA

Ogni modulo è strutturato in n. 20 ore di attività formativa: 12 in modalità sincrona e 8 in modalità asincrona. Oltre alle ore di formazione sincrona all'esperto sono riconosciute altre 6 ore per la predisposizione dei materiali

Titolo del percorso formativo	Numero di edizioni	Numero di ore previste per ciascuna edizione	Numero MASSIMO di partecipanti per ciascuna edizione	Destinatari	Tipo di svolgimento
Aspetti organizzativi dello smart working e gestione digitalizzata del personale	2	20	40	DSGA/ATA	Blended
Strumenti digitali per la gestione telematica delle riunioni degli organi collegiali	2	20	40	DSGA/ATA	Blended
Utilizzo del cloud nelle attività amministrative	2	20	40	DSGA/ATA	Blended

Aspetti organizzativi dello smart working e gestione digitalizzata del personale

Obiettivi: presentare il lavoro agile come *“una nuova filosofia manageriale fondata sulla restituzione alle persone di flessibilità e autonomia nella scelta degli spazi, degli orari e degli strumenti da utilizzare a fronte di una maggiore responsabilizzazione sui risultati”* (Osservatorio Smart Working del Politecnico di Milano)

Contenuti principali:

Vantaggi dello *smart working*

Tecnologie di base per lo *smart working*: *social collaboration, mobility, security, workspace technology*

Coordinare riunioni di lavoro in modalità collaborativa

Procedure acquisti MEPA/CONSIP

Inventario digitalizzato

Piattaforme e applicazioni che supportano il lavoro da remoto

Strumenti digitali per la gestione telematica delle riunioni degli organi collegiali

Obiettivi: l'emergenza sanitaria in corso nel nostro paese ha imposto il distanziamento sociale come misura di contenimento dei contagi. Grazie alle tecnologie digitali, le riunioni in presenza possono essere effettuate e gestite *“on line”* mediante l'uso di piattaforme di video conferenza. Il corso presenta le principali piattaforme di uso comune con i relativi punti di forza e debolezza.

Contenuti principali:

Organizzazione telematica delle riunioni collegiali
Piattaforme di video conferenze
Condivisione di documenti
Votazioni elettroniche

Utilizzo del “cloud” nelle attività amministrative

Obiettivi: fornire le competenze necessarie per utilizzare al meglio le potenzialità offerte dal *cloud computing* nella gestione delle attività amministrative. È indubbiamente vero che adottando soluzioni di *cloud computing*, analogamente a quanto avviene nelle imprese private, gli enti della PA sono in grado di avviare rapidamente nuovi progetti, riducendo gli investimenti iniziali, i costi di gestione e di manutenzione dell'infrastruttura e delle applicazioni IT.

Contenuti principali:

Cos'è il *cloud computing*: tecnologie e prestazioni
Gestione PON-POR.
Opportunità e rischi
Condizioni di successo di iniziative *cloud*
Privacy e sicurezza

ELENCO DEI PERCORSI DI AGGIORNAMENTO PER ANIMATORI DIGITALI

Ogni modulo è strutturato in n. 20 ore di attività formativa: 16 in modalità sincrona e 4 in modalità asincrona. Oltre alle ore di formazione sincrona all'esperto sono riconosciute altre 6 ore per la predisposizione dei materiali

Titolo del percorso formativo	Numero di edizioni	Numero di ore previste per ciascuna edizione	Numero MASSIMO di partecipanti per ciascuna edizione	Destinatari	Tipo di svolgimento
Tecnologie avanzate per la didattica	2	20	40	Animatori Digitali	Blended
Sicurezza informatica, documentazione in blockchain e dematerializzazione	2	20	40	Animatori Digitali	Blended
Virtual&Augmented Reality @School	2	20	40	Animatori Digitali	Blended
Robotica educativa: nuovi strumenti e implementazione efficace in DDI	2	20	40	Animatori Digitali	Blended

Tecnologie avanzate per la didattica: negli ultimi decenni si è compreso che le nuove tecnologie “riducono” le distanze e aprono a nuovi modi di comunicare: il *cloud*, i “mondi virtuali”, l’*Internet of Things* sono solo alcuni esempi. Nella scuola è fondamentale e necessario saper impiegare le nuove tecnologie nella didattica perché solo attraverso di esse è possibile personalizzare i percorsi di apprendimento e condividere efficacemente la conoscenza.

Obiettivi: il corso ha come obiettivo principale quello di presentare tutte le opportunità offerte dalle ICT a dai linguaggi digitali per supportare nuovi modi di insegnare, apprendere e valutare.

Contenuti principali:

Ambienti per la Didattica Digitale Integrata

Utilizzo avanzato di piattaforme digitali

Repository, aggregatori, muri e bacheche digitali (*Wakelet*, *Padlet*, ecc.)

Software, *app* e programmi di video editing per realizzare video lezioni (*Apowersoft*, *Screen cast-o-matic*, ecc)

Book Creator per la costruzione di libri digitali

Aree DigiCompEdu: Area 2 (Risorse digitali) Area 3 (Pratiche di insegnamento e apprendimento)

Sicurezza informatica, documentazione in “blockchain” e dematerializzazione: la “blockchain” è una struttura dati condivisa e immutabile, le cui voci sono raggruppate in blocchi, concatenati in ordine cronologico, e la cui integrità è garantita dall’uso della crittografia. Il suo contenuto una volta scritto non è più né modificabile né eliminabile, a meno di non invalidare l'intera struttura.

Obiettivi: il corso ha come obiettivo quello di far acquisire conoscenze e competenze sulla tecnologia BLOCKCHAIN e utilizzare i vantaggi in ambito scolastico: sburocratizzazione dei processi amministrativi, maggiore portabilità e accessibilità dei documenti in formato digitale, certificazione e sicurezza dei dati.

Contenuti principali:

La sicurezza informatica nel XXI secolo

Basi concettuali della tecnologia BLOCKCHAIN

Campi di applicazione e vantaggi della BLOCKCHAIN

La BLOCKCHAIN in ambito scolastico

Aree DigiCompEdu: Area 1 (Coinvolgimento e valorizzazione professionale)

Virtual&Augmented Reality @School: il corso presenta l’*Augmented Reality* (AR), una giovane disciplina informatica che si occupa della sovrimpressione di contenuti digitali al mondo reale osservato. In questo modo la percezione di un fruitore di Realtà Aumentata, viene “aumentata” dalla presenza di oggetti virtuali nel suo campo visivo, arricchendo la visuale osservata di informazioni supplementari digitali.

Obiettivi: partendo dalle tappe fondamentali nell’evoluzione dell’AR, l’obiettivo principale del corso è quello di illustrare le diverse tipologie di “tracking”, fino ad esporre le procedure base che consentono di cominciare a creare piccole applicazioni in maniera del tutto autonoma.

Contenuti

Elementi essenziali della realtà virtuale e aumentata

Campi di applicazione dell’AR

Software di applicazione per la VR e AR

Sviluppo di applicazioni in AR

Aree DigiCompEdu: Area 2 (Risorse digitali) e 6 (Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti)

Robotica educativa: nuovi strumenti ed efficace implementazione in DDI: per “robotica educativa” non si intende l’insegnamento della robotica, né quello della programmazione applicata ai robot. È, infatti, molto di più: un innovativo metodo di all’insegnamento basato sull'utilizzo dei robot a scuola e finalizzato a rendere più efficace e coinvolgente la didattica per bambini e ragazzi.

Obiettivi: far sviluppare il pensiero computazionale e acquisire i principi del “coding”; promuovere la capacità di cooperare e lavorare in gruppo mediante il “learning by doing”.

Contenuti principali:

Elementi essenziali di *coding*

Robot didattici

Robotica educativa con l’uso di controllori/mattoncini programmabili

Robotica educativa in ambiente MakeCode

Aree DigiCompEdu: Area 3 (Pratiche di insegnamento e apprendimento), 5 (Valorizzazione delle potenzialità degli studenti)

ELENCO DEI PERCORSI DI AGGIORNAMENTO PER DOCENTI

Ogni modulo è strutturato in n. 20 ore di attività formativa: 16 in modalità sincrona e 4 in modalità asincrona. Oltre alle ore di formazione sincrona all’esperto sono riconosciute altre 6 ore per la predisposizione dei materiali

Titolo del percorso formativo	Numero di edizioni	Numero di ore previste per ciascuna edizione	Numero MASSIMO di partecipanti per ciascuna edizione	Destinatari	Tipo di svolgimento
SFIDA Educativa 4.0: EfficienteMente ... Digitale	2	20	40	Docenti di scuole di ogni ordine e grado	Blended
Metodologie Didattiche Innovative: le potenzialità della Flipped Classroom	2	20	40	Docenti di scuole di ogni ordine e grado	Blended

Sviluppo di Learning Objects	2	20	40	Docenti di scuole secondarie di II grado	Blended
Realtà virtuale e aumentata a scuola	2	20	40	Docenti di scuole secondarie di II grado	Blended
Primi passi nella metodologia Gamification	2	20	40	Docenti di scuole di ogni ordine e grado	Blended
Produzione e utilizzo di contenuti multimediali, musicali e visivi	2	20	40	Docenti di scuole di ogni ordine e grado	Blended
Pensiero computazionale e Coding	2	20	40	Docenti di scuole di ogni ordine e grado	Blended
Principi di Robotica Educativa	2	20	40	Docenti di scuole primarie, secondarie di I e II grado	Blended
Tinkering+Coding = Making con le schede elettroniche programmabili	2	20	40	Docenti di scuole primarie, secondarie di I e II grado	Blended
Progettare la didattica e valutare gli apprendimenti in era Covid	2	20	40	Docenti di scuole di ogni ordine e grado	Blended

Gestione degli spazi e degli ambienti di apprendimento nei periodi di emergenza sanitaria	2	20	40	Docenti di scuole di ogni ordine e grado	Blended
Metodologie didattiche innovative: Apprendimento Differenziato, Didattica per Scenari, EAS e Project Based Learning	2	20	40	Docenti di scuole di ogni ordine e grado	Blended
Internet of Things o Internet of EVERYTHINGS?	2	20	40	Docenti di scuole secondarie di II grado	Blended
Piattaforme didattiche e WebApp	2	20	40	Docenti di scuole di ogni ordine e grado	Blended
Inter@tive E-book	2	20	40	Docenti di scuole secondarie di I e II grado	Blended

SFIDA Educativa 4.0: EfficienteMente ... digitale: il digitale ha trasformato non solo la società, ma anche le forme di comunicazione e l'*universo esperienziale* in cui le nuove generazioni crescono e sperimentano. Le TIC hanno così rivoluzionato sia il modo di operare, sia i processi sociali, relazionali e comunicativi. Il rischio per i nativi digitali è un processo di virtualizzazione che inaridisce lo scambio relazionale, producendo il paradosso dell'incomunicabilità di senso nell'era della comunicazione di massa. È pertanto ancora più importante l'*I care* di don Milani: è necessario approcciare il mondo giovanile consapevoli della trasformazione attuata dalle TIC, costruendo empaticamente e relazionalmente un ruolo basato sull'autorevolezza, contro la stereotipizzazione virtuale e la virtualizzazione relazionale per eludere il rischio di disagio giovanile.

Obiettivi: fornire strumenti ai docenti per “educare con” ed “educare ai” media digitali, considerando le TIC nel loro ampio aspetto metodologico, formativo ed educativo, come costruttori di significato, organizzatori dell'esperienza, canali di comunicazione.

Contenuti

Web 4.0 e comunità educante

TIC e processi comunicativi

Classe 2.0: come e “per chi?”

Amplificatori dell'apprendimento: intelligenza emotiva ed empatia

Dall'*E-learning* all'*I-learning*

Education Technology e didattica 2.0

Aree DigiCompEdu: Area 1 (Coinvolgimento e valorizzazione professionale) e 3 (Pratiche di insegnamento e apprendimento)

Metodologie didattiche innovative: le potenzialità della Flipped Classroom: il corso mira a riflettere sull'innovazione didattica vista come l'insieme di metodologie ed attività innovative in grado di modificare i processi di apprendimento ed insegnamento, per rispondere più efficacemente ai cambiamenti in atto nella società contemporanea.

Obiettivi: migliorare le competenze nell'organizzazione e gestione di un gruppo (reale e virtuale); sviluppo di UdA in modalità “flipped classroom”; organizzare una piattaforma in base alle esigenze di una classe; acquisizione di competenze in ambito valutativo.

Contenuti:

Elementi essenziali della “flipped classroom”

Software e app per realizzare video lezioni;

Utilizzo di piattaforme digitali (GSuite, ecc.)

Valutazione nell'era della didattica digitale integrata

Aree DigiCompEdu: Area 3 (Pratiche di insegnamento e apprendimento) e 4 (Valutazione dell'apprendimento)

Sviluppo di Learning Objects: il corso presenta le potenzialità offerte dai *learning objects* che possono essere considerati (anche se non esiste una definizione univoca) “un'unità di istruzione per l'*e-learning*”, con le caratteristiche intrinseche di modularità, riusabilità, reperibilità, interoperabilità.

Obiettivi: acquisire competenze nella progettazione, nello sviluppo e nell'utilizzo di un *learning object* mediante l'impiego di software dedicati, importarlo in una piattaforma, inserirlo in un contesto educativo, modificarlo e esportarlo per il riutilizzo.

Contenuti

Definizioni e concetti generali

Progettare un *learning object* passo passo

Sviluppare un *learning object* (ExeLearning, Docebo Cloud)

Utilizzare un *learning object*

Aree DigiCompEdu: Area 3 (Pratiche di insegnamento e apprendimento) e 6 (Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti).

Realtà virtuale e aumentata a scuola: il corso presenta l'*Augmented Reality* (AR), una giovane disciplina informatica che si occupa della sovrimpressione di contenuti digitali al mondo reale osservato. In questo modo la percezione di un fruitore di Realtà Aumentata, viene "aumentata" dalla presenza di oggetti virtuali nel suo campo visivo, arricchendo la visuale osservata di informazioni supplementari digitali.

Obiettivi: partendo dalle tappe fondamentali nell'evoluzione dell'AR, l'obiettivo principale del corso è quello di illustrare le diverse tipologie di "tracking", fino ad esporre le procedure base che consentono di cominciare a creare piccole applicazioni in maniera del tutto autonoma.

Contenuti

Elementi essenziali della realtà virtuale e aumentata

Campi di applicazione dell'AR

Software di applicazione per la VR e AR

Sviluppo di applicazioni in AR

Aree DigiCompEdu: Area 2 (Risorse digitali) e 6 (Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti)

Primi passi nella metodologia "Gamification": si tratta di una metodologia che mira all'utilizzo di "dinamiche ed elementi di gioco in sistemi o processi quotidiani con lo scopo di orientarsi alla risoluzione di problemi concreti o, parallelamente, per motivare specifici gruppi di utenti" (Gabe, 2011).

Obiettivi: offrire ai docenti una metodologia innovativa che utilizza ambienti di apprendimento con dinamiche di gioco di squadra, competizioni e premi per favorire l'autoapprendimento attraverso il coinvolgimento di tutta la classe

Contenuti

Creazione di quiz "sfide" con Kahoot

Sviluppo di videogiochi con Kodu

Esempi di giochi, quiz e gare di squadra

Aree DigiCompEdu: Area 3 (Pratiche di insegnamento e apprendimento) e 6 (Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti)

Produzione e utilizzo di contenuti multimediali, musicali e visivi: nella scuola del XXI secolo un efficiente metodo di apprendimento interdisciplinare non può non realizzarsi in opportuni spazi laboratoriali, intesi come spazi in cui si progetta, si costruisce, si riflette, si rielaborano le proprie conoscenze in funzione di un obiettivo.

Obiettivi: il percorso punta a fornire ai docenti gli strumenti adatti per sviluppare nei ragazzi capacità intellettive e riflessive, manuali e creative, stimolando al confronto con gli altri e maturando lo spirito critico, per un inserimento attivo nella società attuale.

Contenuti:

L'arte come mezzo di accompagnamento socioculturale

Software di fotoritocco e grafica

Programmi di *videomaking*

Software di modellazione 2D e 3D

Aree DigiCompEdu: Area 2 (Risorse digitali) e 5 (Valorizzazione delle potenzialità degli studenti)

Pensiero computazionale e coding: il corso introduce i concetti di base del “coding”, letteralmente “programmazione”, una disciplina avente come base il pensiero computazionale, cioè tutti quei processi mentali che mirano alla risoluzione di problemi combinando metodi tradizionali e strumenti intellettuali.

Obiettivi: l’acquisizione di metodi precisi per affrontare nuovi problemi ed “imparare ad imparare” per lo sviluppo adeguato del pensiero computazionale negli studenti.

Contenuti:

Fondamenti del pensiero computazionale e coding
Sviluppo di algoritmi con “Flowgorithm”
Creazione di app con “App Inventor”
Sviluppo di videogiochi con “Kodu”

Aree DigiCompEdu: Area 2 (Risorse digitali) e 6 (Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti)

Tinkering + Coding = Making con le schede elettroniche programmabili: il corso, rivolto a tutti i docenti che vogliono far affacciare gli studenti al mondo dei “makers”, presenta le potenzialità in ambito didattico delle piccole schede programmabili che hanno rivoluzionato il modo di creare progetti reali, utilizzando sensori, attuatori, schede di espansione con un ambiente di programmazione libero, intuitivo e semplice.

Obiettivi: far acquisire competenze di base nell’ambito del pensiero computazionale e del *coding*; promuovere nei ragazzi l’approccio alla simulazione e realizzazione di prototipi elettronici con una scheda a microcontrollore;

Contenuti

Elettronica di base
La scheda Micro:bit V2 e l’ambiente di sviluppo MakeCode
La scheda Arduino Uno e il suo IDE (*Integrated Development Environment*)
Il software on-line “TinkerCAD”
Sviluppo di progetti reali

Aree DigiCompEdu: Area 2 (Risorse digitali), 5 (Valorizzazione delle potenzialità degli studenti) e 6 (Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti)

Principi di robotica educativa: per “robotica educativa” non si intende l’insegnamento della robotica, né quello della programmazione applicata ai robot. È, infatti, molto di più: un innovativo metodo di all’insegnamento basato sull'utilizzo dei robot a scuola e finalizzato a rendere più efficace e coinvolgente la didattica per bambini e ragazzi.

Obiettivi: far sviluppare il pensiero computazionale e acquisire i principi del “coding”; promuovere la capacità di cooperare e lavorare in gruppo mediante il “learning by doing”.

Contenuti:

Elementi essenziali di *coding*
Robot didattici
Robotica educativa con l’uso di controllori/mattoncini programmabili
Robotica educativa in ambiente MakeCode

Aree DigiCompEdu: Area 3 (Pratiche di insegnamento e apprendimento), 5 (Valorizzazione delle potenzialità degli studenti)

Progettare la didattica e valutare gli apprendimenti in era COVID: l'emergenza sanitaria dovuta al COVID-19 ha portato indubbiamente ad un cambiamento radicale del modo di fare didattica. Il corso affronta l'importanza della rivisitazione del modo di strutturare una lezione, di come scegliere la metodologia didattica più efficace e, infine, di quali strumenti di valutazione degli apprendimenti impiegare.

Obiettivi: il corso mira a fornire una serie di suggerimenti sulle metodologie più efficaci da utilizzare nella DDI, focalizzando l'attenzione sull'uso di alcune piattaforme digitali e degli strumenti per una corretta valutazione.

Contenuti

Brainstorming e "classe capovolta", due metodologie efficaci per la DDI

Piattaforme digitali per la DDI

Metodi per valutare le competenze

Strumenti innovativi per la valutazione nella DaD

Aree DigiCompEdu: Area 3 (Pratiche di insegnamento e apprendimento) e 4 (Valutazione dell'apprendimento).

Gestione degli spazi e degli ambienti di apprendimento nei periodi di emergenza sanitaria: un ambiente di apprendimento può essere definito un luogo (fisico e non) in cui gli studenti possono lavorare insieme agli insegnanti e agli altri studenti, in cui ci si può aiutare a vicenda per imparare ad usare una molteplicità di strumenti e risorse informative per il raggiungimento di obiettivi di apprendimento e di attività di *problem solving*.

Obiettivi: offrire ai docenti suggerimenti per l'organizzazione di spazi innovativi e interattivi capaci di cambiare nel profondo il rapporto insegnamento/apprendimento per una didattica digitale integrata che consenta l'approccio a metodologie collaborative.

Contenuti:

Ambienti innovativi: come costruirli

Lavorare in gruppo

L'apprendimento cooperativo

La didattica inclusiva

Competenze digitali e piattaforme di comunicazione

Aree DigiCompEdu: Area 3 (Pratiche di insegnamento e apprendimento) e 6 (Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti).

Metodologie didattiche innovative: Apprendimento Differenziato, Didattica per Scenari, EAS e Project Based Learning - il corso offre una panoramica sulle metodologie didattiche emergenti, alcune delle quali sono proposte dal movimento "Avanguardie Educative", un progetto di ricerca-azione di INDIRE per individuare possibili strategie di propagazione e messa a sistema dell'innovazione nella scuola italiana.

Obiettivi: migliorare le conoscenze e acquisire competenze nell'utilizzo di metodologie didattiche innovative, mettendo in condizione i docenti di diventare "sperimentatori" di nuove tecniche di insegnamento.

Contenuti:

Apprendimento differenziato

Apprendimento autonomo e tutoring

Didattica per "scenari"

EAS (Episodi di Apprendimento Simulati)

Integrazione CCD (Contenuti Didattici Digitali) / libri di testo

"Project based learning"

Aree DigiCompEdu: Area 3 (Pratiche di insegnamento e apprendimento)

Internet of Things o Internet of EVERYthings? "Internet of Things" è un termine che è entrato prepotentemente nel nostro lessico. Le "cose" possono avere un "indirizzo" sulla rete e possono comunicare dati e/o accedere ad informazioni da parte di altri: sveglie che suonano prima se c'è traffico, scarpe connesse al proprio smartphone per trasmettere tempi, velocità e distanza per gareggiare con altre persone; contenitori per medicine che "avvisano" che è arrivata l'ora di prendere un farmaco.

Obiettivi: il corso punta a fornire un quadro completo su quello che sarà uno degli scenari più innovativi del presente secolo, le cui potenzialità assieme alla connessione 5G sono praticamente infinite e quasi inimmaginabili.

Contenuti:

L'*Internet of Things* (IoT) e le sue potenzialità

Funzionamento e applicazioni dell'IoT

Cambiamenti futuri dovuti all'IoT e alla connessione 5G

Piattaforme di sviluppo (ThingSpeak, Temboo, ecc)

Aree DigiCompEdu: Area 1 (Coinvolgimento e valorizzazione professionale)

Piattaforme didattiche e webapp: implementare efficacemente la DDI, come richiesto dalle nuove linee guida ministeriali, richiede la conoscenza di piattaforme digitali e *webapp* gratuite, disponibili online, per rendere le pratiche educativo-didattiche quotidiane costruttive, motivanti e per condividere i materiali prodotti, disseminando così buone pratiche. Il corso presenterà anche attività del *Digital Storytelling*, per tutti gli ordini di scuola e in modalità multidisciplinare.

Obiettivi: acquisire e/o migliorare le proprie competenze nell'utilizzo di piattaforme digitali per un'efficace DDI. Il corso punta anche a presentare una progettazione trasversale alla programmazione di classe e di interclasse per una didattica attiva ed integrata con i *new media*, in modo da promuovere il ruolo attivo e cooperativo di ogni studente.

Contenuti:

Piattaforme per CCD (Contenuti Didattici Digitali)

G Suite for Education (*Drive, Meet, Jamboard, Sites*, ecc.)

Bacheche digitali (*Padlet*, ecc.)

Strumenti per il Digital Storytelling

Webapp di video editing

Aree DigiCompEdu: Area 2 (Risorse digitali) e 6 (Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti)

Inter@ctive E-book: gli *ebook* rappresentano l'attuale tendenza dell'editoria per l'espansione dei testi dedicati alla formazione. L'aggiunta dell'interattività permette di avere prodotti di alto livello, al passo dei tempi e dell'attuale tecnologia. Il corso mira a formare i docenti a creare un *ebook* interattivo, nonché a pubblicare l'*ebook* su piattaforme digitali. Con le tecnologie attuali come HTML5 ed EPUB 3.0 si può andare ben oltre un film in movimento digitale - fornire esperienze ricche di video, audio e persino giochi basati sul tocco. Tutto all'interno dello stesso *ebook*.

Obiettivi del corso: utilizzo delle moderne tecnologie per la creazione di un Interactive e-book

Contenuti:

Impostazione dell'obiettivo del progetto

Preparazione dei contenuti e dei materiali per la creazione degli *ebook* interattivi

Servizi online e siti Web per preparare un *ebook* interattivo

Software e sistemi di pubblicazione per creare un *ebook* interattivo

Mappatura delle competenze

TIC per il trattamento dei materiali digitali

Impostazione di una mappa concettuale per lo sviluppo di un *ebook*

Aree DigiCompEdu: Area 2 (Risorse digitali) e 6 (Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti)

Art. 1- Finalità della selezione

Il presente avviso è finalizzato alla selezione di Esperti Formatori mediante la formulazione di una graduatoria da impiegare nelle attività formative per Dirigenti, DSGA/ATA, Animatori Digitali e Docenti. I corsi saranno strutturati in modalità *blended*.

A selezione avvenuta, l'assegnazione del corso verrà effettuata considerando la posizione in graduatoria del candidato. Un corso sarà oggetto di più edizioni sulla base del numero massimo di iscritti.

Art. 2 - Requisiti di ammissione

Requisiti generali

Possono presentare domanda, utilizzando il modello allegato al presente avviso (All.1), in attività coerenti con le aree tematiche per cui ci si propone. Tale coerenza sarà valutata da una Commissione appositamente costituita.

Per l'ammissione alla selezione il/la candidato/a deve:

- possedere la cittadinanza italiana ovvero essere cittadino/a di uno degli Stati dell'UE (specificare)
- godere dei diritti civili e politici;
- non aver riportato condanne penali ;
- non essere destinatario/a di provvedimenti che riguardano l'applicazione di misure di prevenzione, di decisioni civili e di provvedimenti amministrativi iscritti nel casellario giudiziale ai sensi della vigente normativa;
- non essere a conoscenza di essere sottoposto/a a procedimenti penali

- essere in possesso del requisito della particolare e comprovata specializzazione strettamente correlata al contenuto della prestazione richiesta, quale risulta dai titoli di cui all'art.5, dichiarati nel *curriculum vitae*.

Requisiti specifici per ciascuna attività formativa:

Relativamente ai percorsi di formazione indirizzati ai Dirigenti Scolastici, sono ammessi a partecipare alla selezione gli esperti appartenenti ad una delle seguenti categorie:

- Dirigenti Tecnici del Ministero dell'Istruzione
- Dirigenti del Ministero dell'Istruzione
- Dirigenti Scolastici
- Dirigenti INDIRE/INVALSI

Relativamente ai percorsi di formazione indirizzati ai DSGA/ATA, sono ammessi a partecipare alla selezione gli esperti appartenenti ad una delle seguenti categorie:

- Dirigenti Tecnici del Ministero dell'Istruzione
- Dirigenti del Ministero dell'Istruzione
- DSGA con pregressa esperienza nella formazione per DSGA e ATA;

Relativamente ai percorsi di formazione indirizzati ai Docenti ed agli Animatori Digitali, sono ammessi a partecipare gli esperti appartenenti alla seguente categoria:

- Docenti che abbiano maturato un'anzianità di servizio di ruolo di almeno tre anni e che con comprovata partecipazione in qualità di esperto in attività formative in favore del personale docente.

Si precisa che i Formatori, al momento della presentazione della domanda, dovranno dichiarare la piena disponibilità ed accettare le condizioni previste dal presente avviso. I predetti requisiti sono obbligatori pena l'inammissibilità della candidatura.

I requisiti verranno accertati sulla base del Curriculum Vitae in formato Europeo allegato alla domanda di partecipazione, nel quale dovranno essere indicate in modo chiaro le esperienze maturate con specifico riferimento a quanto previsto al successivo articolo 5.

L'accertamento della mancanza dei suddetti requisiti comporta in qualunque momento l'esclusione dalla procedura di selezione stessa o la decadenza dalla graduatoria o la revoca dell'incarico.

Art. 3 - Descrizione del profilo e compiti dell'esperto

L'Esperto ha il compito di:

1. partecipare all'incontro propedeutico di organizzazione e condivisione dei moduli del progetto, organizzato da questo istituto – POLO Formativo Future Labs;
2. **consegnare alla Scuola Polo, tassativamente prima dell'avvio dei corsi (la data verrà stabilita durante l'incontro propedeutico), il materiale didattico utilizzato (documenti, normativa, slide, ecc.).** A tal proposito l'esperto rilascerà alla Scuola Polo apposita autorizzazione e dichiarazione liberatoria.
3. tenere gli incontri formativi sulla specifica tematica oggetto dell'incarico ricevuto, secondo il calendario stabilito dalla Scuola Polo conferente;
4. elaborare, somministrare e valutare prove necessarie ad accertare le competenze acquisite dai corsisti;

5. effettuare una mediazione tra i corsisti in formazione e i contenuti dell'offerta formativa sulle tematiche oggetto del percorso formativo;
6. coordinare e supportare l'attività, gestendo le interazioni del/i gruppo/i;
7. sostenere i corsisti nell'attività di progettazione e pianificazione delle attività di documentazione degli interventi previsti dal progetto formativo;
8. sostenere i corsisti nel processo di sviluppo delle competenze di natura culturale, disciplinare, didattico - metodologico, relazionale, ecc., supportandoli anche nell'elaborazione di documentazione e durante le attività di ricerca-azione, anche on line, e nella fase di restituzione finale;
9. coordinarsi ed interagire con il tutor durante gli incontri formativi, secondo il calendario stabilito dalla Scuola Polo conferente;
10. promuovere e sostenere la nascita e lo sviluppo di comunità di pratica, finalizzate allo sviluppo professionale, mettere in atto strategie innovative di insegnamento, adeguate agli obiettivi programmati;
11. documentare l'attuazione delle attività di formazione;
12. compilare il report finale e/o eventuali altri documenti richiesti ai fini della documentazione del/i percorso/i, compresi eventuali questionari proposti dal MIUR;

Art. 4 Modalità per la partecipazione

Per partecipare alla selezione, i candidati dovranno presentare, pena esclusione, la seguente documentazione, che sarà oggetto di valutazione da parte della Commissione:

1. L'**Abstract** (come da modello All. A) dovrà contenere la descrizione dell'esperienza nell'ambito dell'area indicata. Il candidato dovrà garantire la paternità dell'Abstract, nonché l'originalità e titolarità di ogni diritto afferente all'elaborato, anche nel caso in cui si riferisca ad una esperienza che abbia coinvolto altre persone.
2. Le pubblicazioni, cui alla tab. b) art.4 (come da modello All. B);
3. Le esperienze professionali, di cui alle tab. c) (come da modello All. C);
4. Il candidato dovrà indicare nella domanda per quale modulo (o moduli) intende candidarsi e tale indicazione dovrà comparire nell'oggetto della mail di candidatura unitamente al cognome e nome del candidato;
5. Il candidato che volesse partecipare a più moduli dovrà presentare altrettanti abstract.

Art. 5 Criteri di valutazione

La Commissione, nominata dal Dirigente dell'IIS "F. Severi" di Gioia Tauro, attribuirà un punteggio globale massimo di 100 punti così suddivisi:

Tabella a) - Valutazione dell'abstract (max 40 punti)

a1) descrizione del modulo di interesse	fino a 20 punti
a2) validità della programmazione e articolazione delle ore in modalità sincrona	fino a 10 punti
a3) validità della programmazione e articolazione delle ore in modalità asincrona	fino a 10 punti

Tabella b) - Valutazione titoli (max 20 punti)

b1) dottorato di ricerca coerente con l'area tematica del modulo di candidatura	5 punti (si considera solo un titolo)
b2) diploma di specializzazione, corso di perfezionamento, master di I e/o II livello di durata biennale coerente con l'area tematica del modulo di candidatura	fino a 5 punti (2,5 per ogni titolo)
b3) master universitari di I e/o II livello, corso di perfezionamento di durata annuale coerente con l'area tematica del modulo di candidatura	fino a 5 punti (1 punto per ogni titolo)
b4) pubblicazioni coerenti con l'area tematica del modulo di candidatura	fino a 5 punti (1 punto per ogni pubblicazione)

Tabella c) Valutazione titoli professionali per moduli di formazione indirizzati a DIRIGENTI SCOLASTICI e DSGA/ATA (max 40 punti)

c1) Incarichi di docente/relatore in corsi di formazione, convegni, seminari, conferenze, espressamente indirizzati all'approfondimento degli argomenti inerenti l'Area Tematica per cui si propone la candidatura, organizzati da Università, INDIRE, Uffici centrali o periferici del MIUR (USR), Istituzioni Scolastiche, centri di ricerca e enti di formazione e associazioni accreditati dal MIUR, ISFOL, FORMEZ, INVALSI, da Enti e dalle Regioni.	fino a 15 punti (3 punti per ogni esperienza)
c2) Altri incarichi di docente/relatore in corsi di formazione, convegni, seminari, conferenze organizzati da Università, INDIRE, Uffici centrali o periferici del MIUR (USR), Istituzioni Scolastiche, centri di ricerca e enti di formazione e associazioni accreditati dal MIUR, ISFOL, FORMEZ, INVALSI, da Enti e dalle Regioni.	fino a 10 punti (2 punti per ogni esperienza)
c3) Incarichi di docenza in corsi Universitari (Corsi di Laurea, Master, Corsi di perfezionamento, ecc) per gli ambiti tematici inerenti l'area per cui si propone candidatura.	fino a 5 punti (1 punto per ogni esperienza)
c4) Esperienze documentate di partecipazione a progetti regionali, nazionali e/o internazionali in qualità di docenti, progettisti, coordinatori e/o referenti, su tematiche inerenti l'area per cui si propone candidatura.	fino a 5 punti (1 punto per ogni esperienza)
c5) Anzianità di servizio svolto nel profilo/ruolo di attuale appartenenza.	fino a 5 punti (1 punto per ogni anno)

Tabella c) Valutazione titoli professionali per moduli di formazione indirizzati ad ANIMATORI DIGITALI e/o DOCENTI

c1) Esperienze maturate come formatore in percorsi relativi al modulo per cui si concorre	fino a 15 punti (3 punti per ogni esperienza)
---	--

c2) Esperienze maturate come formatore nell'area tematica a cui si riferisce il modulo formativo per cui si concorre, se non già indicate al punto c1.	fino a 10 punti (2 punti per ogni esperienza)
c3) Esperienze maturate come formatore in una delle aree tematiche del presente Avviso, se non già indicate al punto c1 e c2	fino a 5 punti (1 punto per ogni esperienza)
c4) Incarichi in qualità di referente in progetti di formazione/ricerca per il personale docente	fino a 5 punti (1 punto per ogni esperienza)
c5) Incarichi in qualità di membro delle Equipe Formative Territoriali	fino a 5 punti (1 punto per ogni esperienza)

Verranno valutate solo le esperienze di cui siano dichiarati gli estremi dei contratti o della nomina, l'ente committente, l'oggetto e la durata (date di inizio e di fine), e comunque tutti i dati e le informazioni necessari e sufficienti per permettere alla Commissione di effettuare in modo agevole ed immediato la valutazione. In caso di informazioni generiche e indefinite non sarà attribuito alcun punteggio. Si precisa che:

- Il calendario verrà stabilito dall'IIS "F. Severi" e l'esperto sarà tenuto ad adeguarsi.
- A parità di punteggio verrà selezionato il candidato più giovane.

Art. 6. Svolgimento delle attività

Ai soggetti individuati dall'esito della presente selezione, sulla base della posizione in graduatoria e delle esigenze formative, potranno essere conferite attività di docenza nei corsi di formazione. Le attività oggetto degli incarichi, che verranno conferiti dall'IIS "F. Severi" di Gioia Tauro, dovranno essere svolte entro la seconda decade del mese di giugno 2022.

Art. 7 Compensi

Per lo svolgimento di tutte le attività sopra descritte sarà riconosciuto un compenso omnicomprendente di € 70,00 orarie. Sui compensi saranno applicate le ritenute previdenziali e fiscali nella misura prevista dalle vigenti disposizioni di legge.

Si precisa che la liquidazione del compenso previsto, debitamente documentato, avverrà alla conclusione delle attività e a seguito dell'effettiva acquisizione del budget assegnato a questa Istituzione Scolastica.

Art. 8 Domanda di ammissione

La domanda di partecipazione dovrà essere inviata in formato elettronico, insieme a tutta la documentazione necessaria alla valutazione prevista dall'art.4. Successivamente ai candidati selezionati saranno richiesti i documenti dichiarati in originale.

Nella domanda il candidato deve dichiarare, sotto la propria responsabilità, ai sensi dell'art. 46 del Decreto del Presidente della Repubblica 28 dicembre 2000, n. 445 e successive modificazioni e integrazioni (modello allegato 1):

- a) nome e cognome;
- b) luogo e data di nascita;

- c) di essere cittadino italiano o di uno degli stati membri dell'UE;
- d) residenza;
- e) titolo di studio posseduto con l'indicazione dell'Università che lo ha rilasciato, dell'anno in cui esso è stato conseguito e della votazione riportata;
- f) gli estremi del provvedimento di riconoscimento dell'equipollenza o di equiparazione del titolo di studio posseduto qualora detto titolo sia stato conseguito presso un Ente straniero;
- g) godimento dei diritti politici;
- h) non aver riportato condanne penali e non essere destinatario di provvedimenti che riguardano l'applicazione di misure di prevenzione, di decisioni civili e di provvedimenti amministrativi iscritti nel casellario giudiziali;
- i) di essere idoneo al servizio al quale la selezione si riferisce;
- j) l'indirizzo di posta elettronica, che sarà l'unico canale di comunicazione UFFICIALE utilizzato dal candidato e dall'IIS "F. Severi".

Ai sensi del predetto DPR n. 445/2000 le dichiarazioni rese dai candidati hanno valore di autocertificazione. L'IIS "F. Severi" si riserva di effettuare dei controlli, anche a campione, sulla veridicità delle dichiarazioni rese dai candidati ai fini della partecipazione alla presente selezione pubblica. Nel caso di falsità in atti e di dichiarazioni mendaci troveranno applicazione le sanzioni penali di cui all'art. 76 del sopra citato DPR 445/2000.

Alla domanda (Allegato 1), debitamente firmata (o digitalmente o scansionata con firma autografa), dovranno essere obbligatoriamente allegati i seguenti documenti, pena l'inammissibilità della candidatura:

1. copia curriculum vitae, in formato europeo, anch'esso debitamente firmato;
2. abstract contenente quanto previsto dall'articolo 4 tab. a);
3. elenco di ogni altro titolo valutabile previsto dalle tab. b) e c) art.4 del presente avviso pubblico.
4. copia del documento di identità.

La domanda dovrà essere inviata all'e-mail rcis013003@istruzione.it, con gli allegati 1– A – B – C (predisposti in calce al presente avviso), corredata della documentazione suindicata, **entro le ore 12:00 del giorno 06/03/2022** con il seguente oggetto: "Selezione esperto FORMATORE azione # 25 PNSD FUTURE LABS+ - AZIONE #25 DEL PIANO NAZIONALE SCUOLA DIGITALE - III ANNUALITA'", titolo del modulo, NOME E COGNOME DEL CANDIDATO".

Prima della stipula dei contratti, gli Esperti dipendenti della Pubblica Amministrazione che supereranno la selezione dovranno consegnare l'autorizzazione del proprio dirigente ad espletare l'incarico.

Non si terrà conto delle istanze pervenute oltre il termine fissato o in altro modo pervenute. Le domande che risultassero incomplete non verranno prese in considerazione.

Art. 9 Commissione giudicatrice e valutazione comparativa dei candidati

La Commissione di valutazione si riunirà presumibilmente alle ore 12.00 del giorno 07/03/2022 presso la sede dell'IIS "F. Severi" di Gioia Tauro. A seguito della valutazione svolta dalla Commissione di cui sopra, secondo le modalità di cui all'art. 4 del presente avviso, saranno successivamente pubblicate sul sito dell'IIS "F. Severi" le graduatorie avverso le quali saranno esperibili gli ordinari rimedi amministrativi e giurisdizionali.

Gli aspiranti potranno produrre ricorso avverso le graduatorie provvisorie **entro e non oltre 3 (tre) giorni dalla data della pubblicazione**. Trascorsi tre gg senza reclami la graduatoria sarà da ritenersi

definitiva. Le graduatorie provvisorie saranno pubblicate sul sito www.iisseveri.eu dell'IIS "F. Severi" di Gioia Tauro.

Art. 10 Affidamento degli incarichi

Il conferimento degli incarichi è subordinato alle disposizioni di cui all'art. 53 del D.Lgs n. 165/2001 ed alla disponibilità all'esperto, che potrà essere manifestata anche tramite posta elettronica.

La definizione delle condizioni contrattuali specifiche che, in ogni caso, saranno commisurate all'impegno richiesto, avverrà al momento del conferimento dell'incarico.

Per i materiali prodotti a seguito dell'espletamento dell'incarico, si applicano le disposizioni di cui all'art. 11, L. n. 633 del 22 aprile 1941 "Protezione del diritto d'autore e di altri diritti connessi al suo esercizio" e le disposizioni relative al D.Lgs. 30 giugno 2003 n. 196 "Codice in materia di protezione dei dati personali" per l'utilizzo degli stessi.

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

Ad ogni docente risultante in posizione utile in graduatoria non potranno essere affidati più di DUE percorsi. L'amministrazione si riserva di derogare a quanto stabilito al precedente capoverso in caso pervenga un numero di domande insufficiente a garantire la completa docenza dei corsi messi a bando.

Art. 11 Responsabile del procedimento

Ai sensi di quanto disposto dall'art. 5 della legge 7 Agosto 1990, n. 241, il responsabile del procedimento nella presente selezione è il Dirigente scolastico avv. Anna Rita Galletta, in qualità di responsabile con potere di gestione del personale, dipendente e non, ivi compresa la stipula dei contratti di lavoro, di prestazione d'opera e di ricerca.

Art. 12 – Trattamento dei dati personali

Ai sensi del D.lgs.196/2003 e del (GDPR) 679/2016 nuovo regolamento Europeo per la protezione dei dati personali. I dati personali forniti dagli aspiranti saranno raccolti presso l'Istituto per le finalità strettamente connesse alla sola gestione della selezione. Tali dati potranno essere comunicati, per le medesime esclusive finalità, a soggetti cui sia riconosciuta, da disposizioni di legge, la facoltà di accedervi.

Art. 13 – Pubblicità

Il presente avviso è pubblicato sul sito internet dell'IIS "F. Severi" www.iisseveri.eu e sull'albo online.

Il Dirigente

Avv. Anna Rita Galletta

Firma autografa sostituita a mezzo stampa ai sensi dell'art. 3 comma 2 del D.L. 39/93