



**FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI**

pon
2014-2020

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



Liceo Scientifico "G. PELLECCIA "
C.F. 81004020608 C.M. FRPS02000X



AOO_FRPS02 - PROTOCOLLO GENERALE
Prot. 000852/ve del 27/02/2020 11:57:47
Dipartimento per la programmazione e la gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strumentali
Direzione Generale per interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV



MINISTERO DELL' ISTRUZIONE, DELL' UNIVERSITA' E DELLA RICERCA
UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER IL LAZIO
LICEO SCIENTIFICO "GIOACCHINO PELLECCIA"

Loc. Folcara - 03043 CASSINO (FR) Tel. 0776-21323 Fax 0776-300425 c.f. 81004020608
e-mail: frps02000x@istruzione.it PEC: frps02000x@pec.istruzione.it Cod. Mecc. FRPS02000X

Cassino, vedi segnaturo

Al sito web

All'Albo

Ai Docenti Interni

CUP: E38H17000370007

CIP: 10.2.2A-FdRPOC-LA-2018-65

OGGETTO: BANDO DI RECLUTAMENTO ESPERTI INTERNI CORSI DI FORMAZIONE di cui Avviso pubblico per lo sviluppo del pensiero logico e computazionale e della creatività digitale e delle competenze di "cittadinanza digitale", Prot. 2669 del 03/03/2017. In coerenza con Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE) - Obiettivo Specifico 10.2 – Azione 10.2.2. sottoazione 10.2.2A "Competenze di base". Codice progetto 10.2.2A-FdRPOC-LA-2018-65.

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

- Considerato** che il Programma Annuale 2020 è stato approvato dal Consiglio d'Istituto il 27/12/2019 con delibera n. 781;
- Considerato** che nel Programma Annuale 2020 è stato inserito il progetto 10.2.2A-FdRPOC-LA-2018-65 dal titolo "Progetto: Competenze digitali oggi";
- Visto** il Decreto del 28 agosto 2018, n. 129, "Regolamento recante istruzioni generali sulla gestione amministrativo-contabile delle istituzioni scolastiche, ai sensi dell'articolo 1, comma 143, della legge 13 luglio 2015, n. 107." in vigore dal 17-11-2018;
- Visti** il D. Lgs. 30 marzo 2001, n. 165 e il D.P.R. 8 marzo 1999, n.275;
- Vista** la nota Prot. 2669 del 03/03/2017 Programma Operativo Complementare "Per la Scuola. Competenze e ambienti per l'apprendimento» 2014-2020" Asse I – Istruzione – Fondo di Rotazione. In coerenza con Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE) - Obiettivo Specifico 10.2 – Azione 10.2.2. sottoazione 10.2.2A "Competenze di base". Avviso pubblico per lo sviluppo del pensiero logico e computazionale e della creatività digitale e delle competenze di "cittadinanza digitale".
- Visto** il Progetto a tale scopo predisposto, denominato "**Progetto: Competenze digitali oggi**", approvato: dal Collegio dei Docenti verbale n° 21 del 24/10/2016 e dal Consiglio d'Istituto verbale n° 429 del 26/10/2016;
- Vista** la trasmissione on-line, tramite la piattaforma infotelematica GPU, all'Autorità di Gestione del Piano "de quo" il 19/05/2017 09:52 e l'invio del progetto/candidatura piano 991198, generata dal sistema GPU e firmata digitalmente dal Dirigente Scolastico, sulla piattaforma SIF il 22/05/2017, con attribuzione da parte del sistema del prot. 11547 del 23/05/2017;

Investiamo nel vostro futuro



**FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI**

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strumentali
Direzione Generale per interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

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

Considerato che il Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca – Dipartimento per la Programmazione e la gestione delle risorse umane, finanziarie e strumentali - Direzione Generale per interventi in materia di edilizia scolastica, per la gestione dei fondi strutturali per l'istruzione e per l'innovazione digitale – Ufficio IV:

- sono state elaborate le graduatorie definitive delle Istituzioni scolastiche che hanno presentato la propria proposta ed i cui progetti sono stati dichiarati ammissibili al finanziamento, pubblicandola sul sito internet del MIUR dedicata al PON "Per la Scuola" con nota AOODGEFID Prot. 25954 del 26 settembre 2018.;
- con nota prot.n. AOODGEFID/27750 del 24/10/2018 ha autorizzato i suddetti Progetti PON/FSE per la Regione Lazio;
- con nota Prot. n. AOODGEFID/28234 del 30/10/2018– notificata il 20/03/2019- ha comunicato a questa Istituzione Scolastica la singola autorizzazione del progetto e dell'impegno di spesa, attuando la sotto-azione 10.1.1A definita dal seguente codice progetto: 10.2.2A-FdRPOC-LA-2018-65 pari ad €. 24.993,60, prevedendo come termine di conclusione delle attività didattiche il 30/09/2020, utilizzando anche il periodo estivo, ed entro il 31 dicembre 2020 la sua chiusura amministrativo-contabile;

Considerato che gli OO CC si sono espressi relativamente ai criteri di selezione del personale da coinvolgere;

Rilevata la necessità di reclutare docenti interni per ricoprire il ruolo di esperti così come indicato dalla nota MIUR Prot. AOODGEFID/34815 del 2 agosto 2017;

DISPONE

il presente avviso pubblico avente per oggetto la formazione, mediante procedura comparativa per titoli e colloquio, di una graduatoria di esperti interni per l'attuazione delle azioni di formazione riferite all'Avviso pubblico per lo sviluppo del pensiero logico e computazionale e della creatività digitale e delle competenze di "cittadinanza digitale".
L'avviso è disciplinato come di seguito descritto.

Articolo 1

Finalità della selezione

Il presente avviso è finalizzato alla predisposizione di una graduatoria di esperti ai quali affidare le azioni di formazione volte alla riduzione del fallimento formativo precoce e della dispersione scolastica e formativa da attivare in questo Istituto nel periodo dal 01/01/2019 al 30/09/2020, (I progetti autorizzati dovranno essere realizzati e chiusi mediante l'apposita funzionalità di "Chiusura progetto" sulla piattaforma GPU entro il 30/09/2020, utilizzando anche il periodo estivo, tenendo presente che almeno due moduli formativi dovranno essere realizzati e certificati su SIF entro il 30/09/2020) per i seguenti percorsi formativi:



Unione Europea

**FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI**

pon
2014-2020



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strutturali
Direzione Generale per interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

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

Per la candidatura N. 991198 sono stati inseriti i seguenti moduli:

Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Sicurezza digitale	€ 4.977,90
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Laboratorio pratico di pensiero computazionale	€ 4.977,90
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	L'editing di immagini	€ 4.977,90
Competenze di cittadinanza digitale	Uso consapevole dei social media	€ 4.977,90
Competenze di cittadinanza digitale	Diritti e doveri ai tempi di internet	€ 5.082,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 24.993,60

I moduli sono definiti secondo la seguente progettazione didattica:

Titolo modulo	Sicurezza digitale
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Descrizione modulo	Introduzione alla sicurezza. La minaccia (in inglese «threat») rappresenta il tipo di azione suscettibile a nuocere nell'assoluto, mentre la vulnerabilità (in inglese «vulnerability», detta talvolta falla o breccia) rappresenta il livello di esposizione rispetto alla minaccia in un determinato contesto. Infine, la contromisura è l'insieme delle azioni attuate per prevenire la minaccia. Le contromisure da attuare non sono unicamente delle soluzioni tecniche ma anche delle misure di formazione e di sensibilizzazione rivolte agli utenti, nonché un insieme di regole ben definite. Per poter rendere sicuro un sistema, è necessario identificare le minacce potenziali, e quindi conoscere e prevedere il modo di procedere del pirata informatico. Programma del corso: Breve definizione e storia di Internet Cos'è Internet Storia di Internet Protocolli di rete Protocolli di servizio: Dynamic Host Configuration Protocol - (DHCP) Domain Name System - (DNS) Protocolli usati per realizzare il servizio di posta elettronica e newsgroup: Simple Mail Transfer Protocol (SMTP) Post Office Protocol (POP) Internet Message Access Protocol (IMAP) Protocolli di trasferimento file: File Transfer Protocol - (FTP) Hyper Text Transfer Protocol - (HTTP) Internet Relay Chat - (IRC) Gnutella

Investiamo nel vostro futuro



Unione Europea

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strumentali
Direzione Generale per interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

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

	Principali tecniche di attacco informatico Exploit Buffer overflow Shellcode Cracking Backdoor Port scanning Sniffing Keylogging Spoofing Trojan Virus informatici DoS Ingegneria sociale Social Network Poisoning Manutenzione Sistema operativo (Microsoft) Pulizia file temporanei Pulizia registro di sistema Deframmentazione registro di sistema Errori file system Rimozione applicazioni indesiderate o inutilizzate Deframmentazione disco rigido Aggiornamenti Windows Vulnerabilità Backup Backup su server Backup Cloud Immagine di sistema Password Password Bios Password sistema operativo Password manager Google Authenticator Codice PIN Passphrase Token Esercizio pratico: Trovare la password di tutti gli account Windows Esercizio pratico: Rimuovere la password del B.I.O.S. Esercizio pratico: Trovare tutte le password digitate in un pc in un click!! Protezione Browser (Estensioni Firefox) Adblock Https evrywhere Dontrackme Foxyproxy Noscript DNS OpenDNS
--	---

Investiamo nel vostro futuro



**FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI**

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strutturali
Direzione Generale per interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

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

	DNSCrypt Google dns DNS Banchmar Protezioni virali Come scegliere l'antivirus Antivirus freeware e a pagamento Spaybot, Malwarebytes, Hijackthis Aggiornamenti, Immunizzazione, Scansione Firewall Definizione Tipologie Alcuni firewall consigliati Esempio di configurazione Comodo Firewall Crittografare un file, una partizione o intero disco Creare volumi criptati Creare volume criptati nascoti Creare un file contenitore criptato TrueCrypt Bitlocker Crittografare il traffico email Perché Inviare e ricevere email criptate Firma Digitale Configurare il client Router Configurare il router Custom firmware L'intervento nella sua completezza offre ai giovani la possibilità di acquisire e potenziare le proprie capacità di utilizzare conoscenze, abilità e capacità personali, sociali e/o metodologiche, in situazioni di lavoro o di studio e nello sviluppo professionale e personale. Al fine di rendere replicabile e sostenibile il contenuto delle attività, il gruppo di coordinamento dell'intervento, la rete, cercherà di: • Co-costruire il progetto, condividendo le scelte • Prevedere azioni comuni trasversali al progetto stesso, impegnandosi a curarne le modalità attuative • Dare avvio al progetto con adeguata visibilità Qualità e Disseminazione; • Fare verifiche periodiche di rete • Essere consapevoli della complessità della realizzazione di un progetto di rete che richiede mediazione, scambio delle competenze, sinergia solidale, integrazione tra diversi, accoglienza, lavoro di gruppo, collaborazione. • Individuare bisogni/problemi sociali attraverso le segnalazioni provenienti dal territorio e proporre Iniziative. Metodologia didattica La realizzazione delle attività sopraindicate ha previsto l'utilizzo di una metodologia didattica innovativa, finalizzata ad evidenziare attraverso l'attività pratica il raggiungimento delle finalità prefissate. Le attività formative saranno strutturate ponendo al centro dell'attenzione l'utilizzo di molteplici metodi di gestione dell'aula, la maggior parte interattivi. In particolare saranno utilizzati:
--	---



**FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI**

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strutturali
Direzione Generale per interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

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

	- Lezione frontale resa più attiva, attraverso l'uso di immagini, video, videogames social network, anche tramite i device dei discenti stessi, che possono integrare la trattazione del docente. - Creazione da parte degli allievi, tramite le tecniche insegnate, di piccoli programmi funzionanti di vario genere da decidere a seconda delle fasce d'età prese in esame. - Esercitazioni operative di laboratorio aventi lo scopo di trasmettere e/o rinforzare le capacità necessarie per lo svolgimento di una specifica attività. - Problem solving al fine di apprendere, analizzare e rinforzare le diverse modalità che possono essere attivate nella risoluzione di problemi, cioè di verificare la capacità del gruppo di esaminare le varie alternative, di valutarle correttamente e scegliere le più adeguate. La metodologia didattica utilizzata sarà, dunque, di tipo pratico – funzionale finalizzata alla massima flessibilità ed all'ottenimento dei migliori risultati per ciò che riguarda l'apprendimento, l'assimilazione e la sperimentazione delle conoscenze acquisite e delle competenze necessarie a svolgere le diverse competenze cui fa riferimento il percorso formativo, la didattica sarà invece di tipo attivo, finalizzata al continuo coinvolgimento dei partecipanti, con l'obiettivo di verificare in ogni momento il livello di attenzione, di interesse e partecipazione, nonché l'adeguatezza delle modalità di gestione didattica dell'aula ed il livello di coerenza delle tematiche affrontate anche rispetto alle strategie di apprendimento adottate dai singoli corsisti. Valutazione degli interventi La valutazione dell'efficacia dell'intervento verrà effettuata attraverso test di verifica delle conoscenze (da somministrare prima e dopo le attività). Allo stesso modo, la creazione di una pagina Web dedicata rappresenterà uno strumento di valutazione e di testimonianza diretta dei risultati ottenuti.
Numero destinatari	19 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Titolo modulo	Laboratorio pratico di pensiero computazionale
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Descrizione modulo	Il pensiero computazionale è un processo mentale per la risoluzione di problemi costituito dalla combinazione di metodi caratteristici e di strumenti intellettuali, che hanno tutti valore generale. Essi sono importanti per tutti i cittadini non solo perché sono direttamente applicati nei calcolatori, nelle reti di comunicazione, nei sistemi e nelle applicazioni software ma perché sono strumenti concettuali per affrontare molti tipi di problemi in molte discipline. Nella società contemporanea la cui tecnologia dipende in misura fondamentale dall'informatica, e tanto di più quanto più la presenza dei calcolatori diventa pervasiva, avere familiarità con i concetti di base dell'informatica come materia scientifica è un elemento critico del processo di formazione dei cittadini. Per essere adeguatamente preparato a qualunque lavoro vorrà fare da grande, a uno studente è ormai indispensabile una comprensione dei concetti di base dell'informatica. Esattamente com'è accaduto nel secolo passato per la matematica, la fisica, la biologia e la chimica.

Investiamo nel vostro futuro



**FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI**

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strutturali
Direzione Generale per interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

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

I benefici del “pensiero computazionale” si estendono a tutte le professioni. Medici, avvocati, dirigenti di azienda, architetti, funzionari di amministrazioni – solo per citarne alcune – ogni giorno devono affrontare problemi complessi; ipotizzare soluzioni che prevedono più fasi e la collaborazione con altri colleghi o collaboratori; immaginare una descrizione chiara di cosa fare e quando farlo.

Senza una vera comprensione delle fondamenta culturali e scientifiche della disciplina informatica, che è alla base delle tecnologie digitali, rischiamo – soprattutto in Italia – di essere consumatori passivi ed ignari di tali servizi e tecnologie, invece che soggetti consapevoli di tutti gli aspetti in gioco ed attori attivamente partecipi del loro sviluppo.

Definizione di coding

«Il pensiero computazionale è un processo di problem-solving che consiste nel formulare problemi in una forma che ci permetta di usare un computer (nel senso più ampio del termine, ovvero una macchina, un essere umano, o una rete di umani e macchine) per risolverli; organizzare logicamente e analizzare dati; rappresentare i dati tramite astrazioni, modelli e simulazioni; automatizzare la risoluzione dei problemi tramite il pensiero algoritmico; identificare, analizzare, implementare e testare le possibili soluzioni con un'efficace ed efficiente combinazione di passi e risorse (avendo come obiettivo la ricerca della soluzione migliore secondo tali criteri); generalizzare il processo di problem-solving e trasferirlo ad un ampio spettro di altri problemi.»

Gli obiettivi del coding

Scratch è la community online egemone in Italia nel campo della programmazione a blocchi, e permette agli utenti di programmare mediante incastri sintattici di blocchi colorati che rappresentano visivamente le diverse righe di codice. L'utilizzo di Scratch pensato inizialmente per fornire ai bambini un modo divertente e semplice per avere il primo contatto con uno degli obiettivi culturali del coding: scoprire che dietro a qualsiasi applicazione informatica esiste un codice, scritto da qualcuno in un determinato linguaggio, si è però dimostrato molto utile come primo approccio al coding anche per gli adulti. Nel coding così inteso non c'è quasi traccia di scrittura del codice sorgente, facilitando da un lato la creazione di contenuto programmabile, ma limitando sicuramente, dall'altro, la portata delle conoscenze acquisite in campo informatico. Il coding a blocchi rappresenterà solamente il primo gradino di un curriculum didattico che esplorerà tutti gli aspetti e le connessioni interdisciplinari dell'informatica.

La codificazione di un algoritmo lo rende percepibile e manipolabile: gli conferisce una plasticità tangibile che il solo ragionamento non ha. Consente di vedere immediatamente i rapporti razionali di causa ed effetto e verificare la liceità di una categorizzazione o di un ragionamento logico. È per questa sua peculiare azione rappresentativa che il coding è uno strumento di sostegno molto efficace per chi si interessa di metodologie di studio per studenti con disturbi dell'apprendimento. Abituarsi a vedere e verificare un ragionamento mediante una rappresentazione rigorosa aiuta stabilire un contesto extra-verbale entro cui inserire il proprio ragionamento, in modo da memorizzarlo meglio o da affidarsi ad esso con più sicurezza. Inoltre, consente di creare e visualizzare schemi di pensiero che possano essere analizzati, perfezionati e poi riutilizzati applicandoli a diversi argomenti. Il coding così inteso è uno strumento utile all'analisi metacognitiva perché offre agli studenti una rappresentazione visiva dei processi sottesi ai loro ragionamenti. Questa osservazione vale non solamente per i ragionamenti logici più rigorosi – problemi di matematica o geometria, analisi grammaticale, logica o proposizionale, logica proposizionale, comprensione di un testo – ma anche per compiti più astratti e creativi come, ad esempio, la creazione di



**FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI**

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strutturali
Direzione Generale per interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

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

racconti o storytelling.

Il coding condivide questa capacità plastica e rappresentativa del pensiero computazionale con le altre discipline STEM, ma ne esalta gli schematismi e la trasversalità, rendendolo preferibile. Si potrà poi creare app specificamente pensate per coinvolgere gli allievi degli istituti superiori.

Ambiente di apprendimento

L'apprendimento dei contenuti avverrà in un clima accogliente e partecipativo. L'esperto e il tutor guideranno gli alunni attraverso strategie di team building, utili per garantire la condivisione e il raggiungimento degli obiettivi comuni.

L'intervento nella sua completezza offre ai giovani la possibilità di acquisire e potenziare le proprie capacità di utilizzare conoscenze, abilità e capacità personali, sociali e/o metodologiche, in situazioni lavoro o di studio e nello sviluppo professionale e personale. Al fine di rendere replicabile e sostenibile il contenuto delle attività, il gruppo di coordinamento dell'intervento, la rete, cercherà di:

- Co-costruire il progetto, condividendo le scelte
- Prevedere azioni comuni trasversali al progetto stesso, impegnandosi a curarne le modalità attuative
- Dare avvio al progetto con adeguata visibilità Qualità e Disseminazione;
- Fare verifiche periodiche di rete
- Essere consapevoli della complessità della realizzazione di un progetto di rete che richiede mediazione, scambio delle competenze, sinergia solidale, integrazione tra diversi, accoglienza, lavoro di gruppo, collaborazione.
- Individuare bisogni/problemi sociali attraverso le segnalazioni provenienti dal territorio e proporre Iniziative.

Metodologia didattica

La realizzazione delle attività sopraindicate ha previsto l'utilizzo di una metodologia didattica innovativa, finalizzata ad evidenziare attraverso l'attività pratica il raggiungimento delle finalità prefissate. Le attività formative saranno strutturate ponendo al centro dell'attenzione l'utilizzo di molteplici metodi di gestione dell'aula, la maggior parte interattivi. In particolare saranno utilizzati:

- Lezione frontale resa più attiva, attraverso l'uso di immagini, video, videogames social network ,anche tramite i device dei discenti stessi, che possono integrare la trattazione del docente.
- Creazione da parte degli allievi, tramite le tecniche insegnate, di piccoli programmi funzionanti di vario genere da decidere a seconda delle fasce d'età prese in esame.
- Esercitazioni operative di laboratorio aventi lo scopo di trasmettere e/o rinforzare le capacità necessarie per lo svolgimento di una specifica attività.
- Problem solving al fine di apprendere, analizzare e rinforzare le diverse modalità che possono essere attivate nella risoluzione di problemi, cioè di verificare la capacità del gruppo di esaminare le varie alternative, di valutarle correttamente e scegliere le più adeguate.

La metodologia didattica utilizzata sarà, dunque, di tipo pratico – funzionale finalizzata alla massima flessibilità ed all'ottenimento dei migliori risultati per ciò che riguarda l'apprendimento, l'assimilazione e la sperimentazione delle conoscenze acquisite e delle competenze necessarie a svolgere le diverse competenze cui fa riferimento il percorso formativo, la didattica sarà invece di tipo attivo, finalizzata al continuo coinvolgimento dei partecipanti, con l'obiettivo di verificare in ogni momento il livello di attenzione, di interesse e partecipazione, nonché l'adeguatezza delle modalità di gestione didattica dell'aula ed il



**FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI**

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strutturali
Direzione Generale per interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

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

	livello di coerenza delle tematiche affrontate anche rispetto alle strategie di apprendimento adottate dai singoli corsisti. Valutazione degli interventi La valutazione dell'efficacia dell'intervento verrà effettuata attraverso test di verifica delle conoscenze (da somministrare prima e dopo le attività). Allo stesso modo, la creazione di una pagina Web dedicata rappresenterà uno strumento di valutazione e di testimonianza diretta dei risultati ottenuti.
Numero destinatari	19 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Titolo modulo	L'editing di immagini
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Descrizione modulo	Il modulo Image-Editing consente di acquisire abilità e conoscenze per utilizzare programmi di elaborazione immagini, fotoritocco, stampa o pubblicazione sul web. I Contenuti del modulo. Concetti base: Identificare le caratteristiche delle immagini digitali, includendo pixel e risoluzione; Definire e comprendere le implicazioni relative ai copyright; Definire e comprendere i comuni modelli di colore; Comprendere termini come tonalità, saturazione, bilanciamento del colore, tavolozza dei colori, profondità del colore, contrasto, luminosità e gamma; Definire e comprendere i formati grafici: grafica raster e grafica vettoriale, formati grafici lossless e lossy. Cattare immagini: Creare e salvare un'immagine da una fotocamera digitale, da una libreria digitale, attraverso l'uso di scanner o utilizzando il comando stampa schermo. Utilizzo degli applicativi: Utilizzare i programmi di messa a punto (zoom, colore di sfondo..) ed applicare le proprietà della griglia Aprire, catturare e salvare un'immagine a partire da varie sorgenti Salvare, esportare un'immagine in diversi formati (jpeg, gif, tiff, png) Utilizzare le funzioni di aiuto. Lavorare con le immagini: Utilizzare i comandi di selezione Elaborare un'immagine modificandone le dimensioni, ruotandola, duplicandola, spostandola, ritagliandola Utilizzare i livelli e comprenderne le funzionalità Aggiungere e formattare testi Apportare modifiche ad un'immagine utilizzando vari strumenti (sfumatura, pennello, contagocce, cancellino...) Applicare effetti e filtri utilizzando effetti artistici, di sfocatura, di distorsione o di rendering. Disegnare e colorare: Utilizzare strumenti di disegno (linee, forme) Utilizzare strumenti per colorare (contagocce, pennello, sfumatura, secchiello..). Pubblicazione: preparare un'immagine per la stampa e per la pubblicazione su di una pagina Web.



**FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI**

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strutturali
Direzione Generale per interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

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

	Alla fine del modulo lo studente dovrà essere in grado di: • conoscere i concetti base dell'utilizzo delle immagini digitali e comprendere i concetti relativi ai formati grafici e ai colori. • visualizzare un'immagine esistente, salvare un'immagine in diversi formati. • utilizzare le opzioni predefinite, come la visualizzazione delle barre d'applicazione o della tavolozza dei colori. • catturare un'immagine, selezionare tutta o una parte dell'immagine ed effettuare delle modifiche. • utilizzare i livelli, inserire del testo, usare effetti e filtri, usare strumenti di disegno e pittura. • realizzare la stampa di un'immagine o di pubblicarla. L'apprendimento dei contenuti avverrà in un clima accogliente e partecipativo. L'esperto e il tutor guideranno gli alunni attraverso strategie di team building, utili per garantire la condivisione e il raggiungimento degli obiettivi comuni. L'intervento nella sua completezza offre ai giovani la possibilità di acquisire e potenziare le proprie capacità di utilizzare conoscenze, abilità e capacità personali, sociali e/o metodologiche, in situazioni di lavoro o di studio e nello sviluppo professionale e personale. Metodologia didattica La realizzazione delle attività sopraindicate ha previsto l'utilizzo di una metodologia didattica innovativa, finalizzata ad evidenziare attraverso l'attività pratica il raggiungimento delle finalità prefissate. Le attività formative saranno strutturate ponendo al centro dell'attenzione l'utilizzo di molteplici metodi di gestione dell'aula, la maggior parte interattivi. In particolare saranno utilizzati: - Lezione frontale resa più attiva, attraverso l'uso di immagini, video, videogames, social network, anche tramite i device dei discenti stessi, che possono integrare la trattazione del docente. - Creazione da parte degli allievi, tramite le tecniche insegnate, di piccoli programmi funzionanti di vario genere da decidere a seconda delle fasce d'età prese in esame. - Esercitazioni operative di laboratorio aventi lo scopo di trasmettere e/o rinforzare le capacità necessarie per lo svolgimento di una specifica attività. - Problem solving al fine di apprendere, analizzare e rinforzare le diverse modalità che possono essere attivate nella risoluzione di problemi, cioè di verificare la capacità del gruppo di esaminare le varie alternative, di valutarle correttamente e scegliere le più adeguate. La metodologia didattica utilizzata sarà, dunque, di tipo pratico – funzionale finalizzata alla massima flessibilità ed all'ottenimento dei migliori risultati per ciò che riguarda l'apprendimento, l'assimilazione e la sperimentazione delle conoscenze acquisite e delle competenze necessarie a svolgere le diverse competenze cui fa riferimento il percorso formativo, la didattica sarà invece di tipo attivo, finalizzata al continuo coinvolgimento dei partecipanti, con l'obiettivo di verificare in ogni momento il livello di attenzione, di interesse e partecipazione, nonché l'adeguatezza delle modalità di gestione didattica dell'aula ed il livello di coerenza delle tematiche affrontate anche rispetto alle strategie di apprendimento adottate dai singoli corsisti. La valutazione dell'efficacia dell'intervento verrà effettuata attraverso test di verifica delle conoscenze (da somministrare prima e dopo le attività). Allo stesso modo, la creazione di una pagina Web dedicata rappresenterà uno strumento di valutazione e di testimonianza diretta dei risultati ottenuti.
Numero destinatari	19 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)



**FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI**

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strutturali
Direzione Generale per interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

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

Numero ore	30
------------	----

Titolo modulo	Uso consapevole dei social media
Tipo Modulo	Competenze di cittadinanza digitale
Descrizione modulo	Con il progetto si vuole educare gli alunni all'utilizzo creativo, costruttivo e consapevole dei Media, come strumento per la promozione e la valorizzazione del proprio lavoro e operato. Scopo delle attività è la creazione di una pagina web dedicata al quartiere, evidenziando: storia, criticità, particolarità e attrattive. Per raggiungere tale obiettivo gli allievi dovranno esplorare il territorio, sia dentro la scuola (tramite ricerche guidate su internet) che al di fuori del contesto scolastico (documentando la propria esperienza nel tempo libero). All'interno della scuola, durante le attività laboratoriali, gli allievi, guidati dall'esperto in social media marketing e dal tutor, costruiranno la pagina web e i collegamenti in essa contenuti (Facebook, Instagram ecc.), ragionando su significati e messaggi veicolati attraverso i linguaggi multimediali. È in questa fase che gli allievi saranno portati a riflettere, attraverso Brainstorming e Focus Group, su concetti quali: - Il concetto di medium - La storia ed evoluzione dei media: linguaggi, format, generi, piattaforme - Il ruolo dei media nel contribuire alla costituzione dell'opinione pubblica - Le tecniche di propaganda - I Media verticali, orizzontali, reticolari - Le caratteristiche specifiche dei media e degli intermediari digitali - La responsabilità delle informazioni fornite e veicolate - La verifica delle fonti L'apprendimento dei contenuti avverrà in un clima accogliente e partecipativo. l'esperto e il tutor guideranno gli alunni attraverso strategie di team building, utili per garantire la condivisione e il raggiungimento degli obiettivi comuni. Verrà creato un gruppo tramite un social network o un blog per la condivisione e l'aggiornamento dei contenuti, con la mediazione da parte del tutor. Attraverso il gruppo gli allievi creeranno un manuale per l'utilizzo consapevole di internet, che sfrutti strumenti e linguaggi condivisi dai coetanei. L'apprendimento dei contenuti avverrà in un clima accogliente e partecipativo. L'esperto e il tutor guideranno gli alunni attraverso strategie di team building, utili per garantire la condivisione e il raggiungimento degli obiettivi comuni. L'intervento nella sua completezza offre ai giovani la possibilità di acquisire e potenziare le proprie capacità di utilizzare conoscenze, abilità e capacità personali, sociali e/o metodologiche, in situazioni di lavoro o di studio e nello sviluppo professionale e personale. Metodologia didattica La realizzazione delle attività sopraindicate ha previsto l'utilizzo di una metodologia didattica innovativa, finalizzata ad evidenziare attraverso l'attività pratica il raggiungimento delle finalità prefissate. Le attività formative saranno strutturate ponendo al centro dell'attenzione l'utilizzo di molteplici metodi di gestione dell'aula, la maggior parte interattivi. In particolare saranno utilizzati: - Lezione frontale resa più attiva, attraverso l'uso di immagini, video, videogames, social network, anche tramite i device dei discenti stessi, che possono integrare la trattazione del docente. - Creazione da parte degli allievi, tramite le tecniche insegnate, di piccoli programmi



**FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI**

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strutturali
Direzione Generale per interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

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

	funzionanti di vario genere da decidere a seconda delle fasce d'età prese in esame. - Esercitazioni operative di laboratorio aventi lo scopo di trasmettere e/o rinforzare le capacità necessarie per lo svolgimento di una specifica attività. - Problem solving al fine di apprendere, analizzare e rinforzare le diverse modalità che possono essere attivate nella risoluzione di problemi, cioè di verificare la capacità del gruppo di esaminare le varie alternative, di valutarle correttamente e scegliere le più adeguate. La metodologia didattica utilizzata sarà, dunque, di tipo pratico – funzionale finalizzata alla massima flessibilità ed all'ottenimento dei migliori risultati per ciò che riguarda l'apprendimento, l'assimilazione e la sperimentazione delle conoscenze acquisite e delle competenze necessarie a svolgere le diverse competenze cui fa riferimento il percorso formativo, la didattica sarà invece di tipo attivo, finalizzata al continuo coinvolgimento dei partecipanti, con l'obiettivo di verificare in ogni momento il livello di attenzione, di interesse e partecipazione, nonché l'adequazione delle modalità di gestione didattica dell'aula ed il livello di coerenza delle tematiche affrontate anche rispetto alle strategie di apprendimento adottate dai singoli corsisti. La valutazione dell'efficacia dell'intervento verrà effettuata attraverso test di verifica delle conoscenze (da somministrare prima e dopo le attività). Allo stesso modo, la creazione di una pagina Web dedicata rappresenterà uno strumento di valutazione e di testimonianza diretta dei risultati ottenuti.
Numero destinatari	19 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Titolo modulo	Diritti e doveri ai tempi di internet
Tipo Modulo	Competenze di cittadinanza digitale
Descrizione modulo	Scopo del presente modulo è fornire agli alunni gli strumenti necessari per un utilizzo consapevole di internet e dei suoi devices. Gli allievi creeranno un manuale per l'utilizzo di internet, nelle attività pubbliche e private, attraverso attività laboratoriali. Il laboratorio si svolgerà in modalità partecipativa. Attraverso brainstorming per la costruzione dei significati, simulazioni pratiche ed esercitazioni sui maggiori siti governativi, si approfondiranno le seguenti tematiche: - Storia, nascita, architettura e principi di internet; - logica e funzionamento di internet; - Internet governance. e neutralità della rete; - tutela e trattamento dei dati personali in rete e privacy, diritto all'identità personale, diritto all'oblio; - diritto d'autore e licenze online; - libertà di espressione e tema della surveillance. Sicurezza informatica e telematica (cenni); cosa significa open government e come si mette in pratica; - civic hacking. Trasparenza amministrativa e condivisione delle informazioni del settore pubblico; - diritto di accesso civico e monitoraggio civico. L'apprendimento dei contenuti avverrà in un clima accogliente e partecipativo. l'esperto e il tutor guideranno gli alunni attraverso strategie di team building, utili per garantire la condivisione e il raggiungimento degli obiettivi comuni. Verrà creato un gruppo tramite un social network o un blog per la condivisione e l'aggiornamento dei contenuti, con la mediazione da parte del tutor.

Investiamo nel vostro futuro



**FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI**

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strutturali
Direzione Generale per interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

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

	Attraverso il gruppo gli allievi creeranno un manuale per l'utilizzo consapevole di internet, che sfrutti strumenti e linguaggi condivisi dai coetanei. L'apprendimento dei contenuti avverrà in un clima accogliente e partecipativo. L'esperto e il tutor guideranno gli alunni attraverso strategie di team building, utili per garantire la condivisione e il raggiungimento degli obiettivi comuni. L'intervento nella sua completezza offre ai giovani la possibilità di acquisire e potenziare le proprie capacità di utilizzare conoscenze, abilità e capacità personali, sociali e/o metodologiche, in situazioni di lavoro o di studio e nello sviluppo professionale e personale. Metodologia didattica La realizzazione delle attività sopraindicate ha previsto l'utilizzo di una metodologia didattica innovativa, finalizzata ad evidenziare attraverso l'attività pratica il raggiungimento delle finalità prefissate. Le attività formative saranno strutturate ponendo al centro dell'attenzione l'utilizzo di molteplici metodi di gestione dell'aula, la maggior parte interattivi. In particolare saranno utilizzati: - Lezione frontale resa più attiva, attraverso l'uso di immagini, video, videogames, social network, anche tramite i device dei discenti stessi, che possono integrare la trattazione del docente. - Creazione da parte degli allievi, tramite le tecniche insegnate, di piccoli programmi funzionanti di vario genere da decidere a seconda delle fasce d'età prese in esame. - Esercitazioni operative di laboratorio aventi lo scopo di trasmettere e/o rinforzare le capacità necessarie per lo svolgimento di una specifica attività. - Problem solving al fine di apprendere, analizzare e rinforzare le diverse modalità che possono essere attivate nella risoluzione di problemi, cioè di verificare la capacità del gruppo di esaminare le varie alternative, di valutarle correttamente e scegliere le più adeguate. La metodologia didattica utilizzata sarà, dunque, di tipo pratico – funzionale finalizzata alla massima flessibilità ed all'ottenimento dei migliori risultati per ciò che riguarda l'apprendimento, l'assimilazione e la sperimentazione delle conoscenze acquisite e delle competenze necessarie a svolgere le diverse competenze cui fa riferimento il percorso formativo, la didattica sarà invece di tipo attivo, finalizzata al continuo coinvolgimento dei partecipanti, con l'obiettivo di verificare in ogni momento il livello di attenzione, di interesse e partecipazione, nonché l'adeguatezza delle modalità di gestione didattica dell'aula ed il livello di coerenza delle tematiche affrontate anche rispetto alle strategie di apprendimento adottate dai singoli corsisti. La valutazione dell'efficacia dell'intervento verrà effettuata attraverso test di verifica delle conoscenze (da somministrare prima e dopo le attività). Allo stesso modo, la creazione di una pagina Web dedicata rappresenterà uno strumento di valutazione e di testimonianza diretta dei risultati ottenuti.
Numero destinatari	30 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Art. 2.

Figure professionali richieste

Laurea o Titolo equipollente o Esperto di settore di intervento riportato nell'art. 1 nei rispettivi percorsi formativi.
Docente Madrelingua nei moduli di Lingua Straniera.



**FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI**

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strumentali
Direzione Generale per interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

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

Art. 3

Requisiti generali di ammissione e modalità di valutazione della candidatura

La selezione degli esperti sarà effettuata da una Commissione di valutazione da costituirsi a scadenza del bando. Saranno valutate le istanze a seguito di comparazione dei curricula presentati secondo quanto previsto dalle Linee Guida PON e di un colloquio orale con i candidati in base ai criteri di seguito indicati con relativo punteggio.

Massima priorità sarà data agli esperti Madre lingua. Per quanto riguarda gli esperti madre lingua si farà riferimento a quanto contenuto nell'allegato 2 dell'avviso Prot. AOODGEFID\1953 del 21/02/2017 "Potenziamento delle competenze di base in chiave innovativa, a supporto dell'offerta formativa" e qui riportato: *"Nei corsi riservati alla formazione delle lingue straniere priorità assoluta va data ai docenti "madrelingua" vale a dire cittadini stranieri o italiani che per derivazione familiare o vissuto linguistico abbiano le competenze linguistiche ricettive e produttive tali da garantire la piena padronanza della lingua straniera oggetto del percorso formativo e che quindi documentino di aver seguito:*

a) il corso di studi e conseguito i relativi titoli (dalle elementari alla laurea) nel Paese straniero la cui lingua è oggetto del percorso formativo;

b) il corso di studi e conseguito i relativi titoli (dalle elementari al diploma) nel Paese straniero la cui lingua è oggetto del percorso formativo e di essere in possesso di laurea anche conseguita in un paese diverso da quello in cui è stato conseguito il diploma.

Nel caso di cui al punto b), la laurea deve essere, obbligatoriamente, accompagnata da certificazione coerente con il "Quadro comune europeo di riferimento per le lingue" rilasciata da uno degli Enti Certificatori riconosciuti internazionalmente. Per i percorsi formativi finalizzati al raggiungimento della certificazione B2 del Framework europeo l'esperto deve essere in possesso di una Certificazione di livello C2; per tutti gli altri livelli l'esperto deve essere in possesso di una Certificazione almeno di livello C1.

In assenza di candidature rispondenti ai punti sopra indicati, la scuola potrà fare ricorso ad esperti "non madre lingua" ma che siano, obbligatoriamente, in possesso della laurea specifica in lingue straniere conseguita in Italia. Il certificato di laurea deve indicare le lingue studiate e la relativa durata. La scelta terrà in considerazione solo la lingua oggetto della tesi di laurea. Nella pubblicazione dell'avviso le scuole potranno inserire tra i criteri il possesso dell'abilitazione all'insegnamento della lingua oggetto del percorso formativo, la conoscenza, documentata da parte dell'esperto, della metodologia, del piano didattico, del testing proprio dell'Ente certificatore prescelto dall'Istituzione scolastica.

CRITERI	PUNTEGGIO MASSIMO
A. Esperienze lavorative nel settore di pertinenza	4
B. Esperienze di docenza nel settore di pertinenza	4
C. Esperienze di docenza universitaria nel settore di pertinenza	4

Investiamo nel vostro futuro



**FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI**

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strutturali
Direzione Generale per interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

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

D. Possesso di titoli formativi specifici afferenti la tipologia di intervento	4
E. Possesso di laurea specifica coerente con le attività/tematiche progettuali	5
F. Pubblicazioni/Dispense didattiche/Lavori pubblicati su riviste attinenti al settore di pertinenza	4

La commissione nominata valuterà i curricula assegnando un punteggio come di seguito riportato:

- **VOCE A), B), C):** 0 = per NESSUNA ESPERIENZA; 1 = da 1 a 3 ESPERIENZE; 2 = da 4 a 6 ESPERIENZE; 3 = da 7 a 10 ESPERIENZE; 4 = più di 10 ESPERIENZE
- **VOCE D):** 0 = per NESSUN TITOLO; 1 = per ogni TITOLO per un massimo di 4
- **VOCE E):** Laurea Triennale 2 PUNTI, Laurea Quinquennale/Specialistica 3 PUNTI; Dottorato di Ricerca 2 PUNTI
- **VOCE F):** 0 NESSUNA PUBBLICAZIONE; 1 punto per ogni PUBBLICAZIONE per un massimo di 4

Ogni esperto potrà presentare la propria candidatura per tutti i moduli previsti dal piano formativo afferenti al proprio profilo professionale; tuttavia, per motivi organizzativi, ad ogni esperto l'amministrazione si riserverà di attribuire la formazione al massimo per due moduli. Si evidenzia, inoltre, che la valutazione dei titoli e delle esperienze sarà effettuata anche in presenza di un solo curriculum prodotto nei termini.

Per ogni modulo al quale si candida, l'esperto dovrà presentare uno specifico progetto didattico.

Oltre la valutazione dei titoli la commissione potrà attribuire ulteriori ed eventuali 15 punti ad un colloquio che effettuerà sulla base dei seguenti criteri:

- | | |
|---|-----------------|
| • Insufficiente conoscenza della normativa di gestione del progetto FSE | 0 PUNTI |
| • Mediocre conoscenza della normativa di gestione del progetto FSE | 5 PUNTI |
| • Sufficiente conoscenza della normativa di gestione del progetto FSE | 10 PUNTI |
| • Ottima conoscenza della normativa di gestione del progetto FSE | 15 PUNTI |

In ogni caso, per l'ammissione alla selezione i candidati devono produrre apposita dichiarazione di:

- essere in possesso della cittadinanza italiana o di uno degli Stati membri dell'Unione europea;
- godere dei diritti civili e politici;
- 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 giudiziale;
- essere a conoscenza di non essere sottoposto a procedimenti penali;
- essere in possesso dei requisiti essenziali per effettuare attività di docenza nelle discipline per le quali si candida.

Ai sensi del DPR 445/2000 le dichiarazioni rese e sottoscritte nel curriculum vitae o in altra documentazione hanno valore di autocertificazione. Potranno essere effettuati idonei controlli, anche a campione, sulla veridicità delle dichiarazioni rese dai candidati. Si rammenta che la falsità in atti e la dichiarazione mendace, ai sensi dell'art. 76 del predetto DPR n. 445/2000 e successive modifiche ed integrazioni, implica responsabilità civile e sanzioni penali, oltre a costituire causa di esclusione dalla partecipazione alla gara ai sensi dell'art. 75 del predetto D.P.R. n. 445/2000. Qualora la falsità del contenuto delle dichiarazioni rese fosse accertata dopo la stipula del contratto, questo potrà essere risolto di diritto, ai sensi dell'art. 1456 c.c. 5. I suddetti requisiti devono essere posseduti alla data di scadenza del termine utile per la proposizione della domanda di partecipazione. L'accertamento della mancanza dei suddetti requisiti comporta in qualunque momento l'esclusione dalla procedura di selezione stessa o dalla procedura di affidamento dell'incarico o la decadenza dalla graduatoria.

Investiamo nel vostro futuro



**FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI**

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strutturali
Direzione Generale per interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

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

Art. 4

Compensi

Il compenso massimo per gli esperti interni come stabilito dalla nota ministeriale prot. n. AOODGEFID/34815 del 2 agosto 2017, è pari € 70,00 lordo stato, tale compenso comprende tutti gli oneri fiscali, previdenziali e assistenziali a carico di ambedue le parti (Amministrazione e Esperto).

Art. 5

Domanda di ammissione, valutazione dei requisiti e costituzione delle graduatorie

Potrà essere presentata candidatura da ogni esperto per tutti i moduli indicati nella tabella di cui all'art. 1 del presente avviso (l'amministrazione si riserva di attribuire un massimo di 2 moduli per ogni esperto). La domanda di partecipazione dovrà essere redatta, autocertificando in maniera dettagliata i requisiti essenziali di ammissione indicati nel modello di candidatura (Allegato 1). Alla domanda, debitamente sottoscritta, dovranno essere acclusi, pena esclusione, copia di un documento di identità valido e sottoscritto, il curriculum vitae in formato Europeo che dovrà essere prodotto e sottoscritto con espressa dichiarazione di responsabilità ai sensi del D.P.R. 445/00 art. 21; 47; 76, compreso di autorizzazione al trattamento dei dati personali ai sensi del D.Lgs 196/2003 e del Regolamento Europeo sulla privacy n. 2016 679 – GDPR articoli 13 e 14, anche con strumenti informatici. La domanda di partecipazione dovrà pervenire, entro e non oltre le ore 12:00 dell'ottavo giorno dalla pubblicazione del presente avviso. In formato digitale esclusivamente all'indirizzo di posta elettronica certificata (PEC) – frps02000x@pec.istruzione.it firmata digitalmente oppure firmata in originale e scansionata. In alternativa in formato cartaceo al protocollo dell' LICEO SCIENTIFICO "GIOACCHINO PELLECCIA" Loc. Folcara - 03043 CASSINO (FR). L'Amministrazione declina ogni responsabilità per perdita di comunicazioni imputabili a inesattezze nell'indicazione del recapito da parte del concorrente, oppure a mancata o tardiva comunicazione di cambiamento dell'indirizzo indicato nella domanda, o per eventuali disguidi comunque imputabili a fatti terzi, a caso fortuito o di forza maggiore. La Commissione di valutazione sarà nominata successivamente alla scadenza del presente avviso. Le graduatorie provvisorie saranno pubblicate sul sito internet della Scuola. <http://www.liceopellecchia.gov.it/> Le condizioni di svolgimento dei corsi (monte ore, sedi, orari, programmi, etc.) verranno stabilite di volta in volta dalla Scuola sede di corso e dovranno essere accettate incondizionatamente dagli interessati.

Articolo 6

Validità temporale della selezione.

Le graduatorie predisposte tramite il presente avviso saranno utilizzate per tutte le iniziative formative che riguarderanno il progetto 10.2.2A-FdRPOC-LA-2018-65.

Articolo 7

Responsabile del procedimento

Ai sensi di quanto disposto dall'art. 5 della legge 7 Agosto 1990, n. 241, il responsabile unico del procedimento di cui al presente Avviso di selezione è il Dirigente Scolastico, Prof. Salvatore Salzillo.

Articolo 8

Trattamento dei dati personali

Ai sensi del D.Lgs 196/2003 e del Regolamento Europeo sulla privacy n. 2016 679 – GDPR articoli 13 e 14, anche con strumenti informatici i dati personali forniti dai candidati saranno oggetto di trattamento finalizzato a adempimenti



Unione Europea

**FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI**

pon
2014-2020



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strumentali
Direzione Generale per interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

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

connessi all'espletamento della procedura selettiva. Tali dati potranno essere comunicati, per le medesime esclusive finalità, a soggetti cui sia riconosciuta, da disposizioni di legge, la facoltà di accedervi.

Articolo 9

Pubblicità

Il presente bando è pubblicato sul sito internet di questa Istituzione scolastica <http://www.liceopellecchia.gov.it/>

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

(Prof. Salvatore Salzillo)

Documento informatico firmato digitalmente
ai sensi del D. Lgs n. 82/2005



**FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI**

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strutturali
Direzione Generale per interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

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



MINISTERO DELL' ISTRUZIONE, DELL' UNIVERSITA' E DELLA RICERCA
UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER IL LAZIO
LICEO SCIENTIFICO "GIOACCHINO PELLECCCHIA"

Loc. Folcara - 03043 CASSINO (FR) Tel. 0776-21323 Fax 0776-300425 c.f. 81004020608
e-mail frps02000x@istruzione.it PEC: frps02000x@pec.istruzione.it Cod. Mecc. FRPS02000X

ISTANZA DI PARTECIPAZIONE – BANDO ESPERTO INTERNO FORMATORE

Il/la _____ Sottoscritto/a _____
nato/a _____ il _____, residente _____ a _____
_____, CAP _____ Via _____ tel. _____
_____, e-mail _____ Codice _____

fiscale _____ Partita IVA _____ dichiara ai sensi del
D.P.R. 445/00 di aver preso visione del bando pubblico per la selezione di ESPERTI presso LICEO SCIENTIFICO
"GIOACCHINO PELLECCCHIA" Progetto 10.2.2A-FdRPOC-LA-2018-65 e di accettarne incondizionatamente i contenuti.

Chiede di essere ammesso alla selezione e dichiara di:

1. essere a conoscenza delle attività formative da realizzare e di avere competenze nella realizzazione dei compiti previsti dall'avviso;
2. avere competenze ed esperienze idonee per svolgere l'incarico richiesto allegando alla presente idonee certificazioni ed attestazioni valide a dimostrare i requisiti di ammissione alla valutazione;

Allega:

- a. curriculum in formato europeo con espressa dichiarazione di veridicità debitamente sottoscritto;
- b. dichiarazione resa ai sensi del D.P.R. 445/00 relativamente ai seguenti requisiti: - essere in possesso della cittadinanza italiana o di uno degli Stati membri dell'Unione europea; - godere dei diritti civili e politici; - 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 giudiziale; - essere a conoscenza di non essere sottoposto a procedimenti penali; - essere in possesso dei requisiti essenziali previsti dall'Avviso di selezione .
- c. copia documento di riconoscimento in corso di validità debitamente sottoscritto;
- d. altra documentazione ritenuta idonea alla valutazione di seguito riportata:

Si autorizza al trattamento dei dati personali ai sensi del D.Lgs 196/2003 e del Regolamento Europeo sulla privacy n. 2016 679 – GDPR articoli 13 e 14, anche con strumenti informatici.

DATA _____

FIRMA _____

Investiamo nel vostro futuro



Unione Europea

**FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI**

pon
2014-2020



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strumentali
Direzione Generale per interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

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

Moduli per i quali si intende presentare candidatura

Azione 10.2.2A-FdRPOC-LA-2018-65	Figure Professionali E Requisiti Richiesti	Durata	Barrare i Moduli Prescelti
Tipologia Di Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale Titolo Del Modulo: Sicurezza digitale	Laurea O Titolo Equipollente O Esperto Di Settore Di Intervento	30 ore	☐
Tipologia di modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale Titolo del modulo: Laboratorio pratico di pensiero computazionale	Laurea o Titolo equipollente o Esperto di settore di intervento	30 ore	☐
Tipologia di modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale Titolo del modulo: L'editing di immagini	Laurea o Titolo equipollente o Esperto di settore di intervento	30 ore	☐
Tipologia Di Modulo: Competenze di cittadinanza digitale Titolo Del Modulo: Uso consapevole dei social media	Laurea o Titolo equipollente o Esperto di settore di intervento	30 ore	☐

Investiamo nel vostro futuro



Unione Europea

**FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI**

pon
2014-2020



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strumentali
Direzione Generale per interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

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

Tipologia Di Modulo: Competenze di cittadinanza digitale Titolo Del Modulo: Diritti e doveri ai tempi di internet	Laurea o Titolo equipollente o Esperto di settore di intervento	30 ore	☐
Azione 10.2.2A-FdRPOC-LA-2018-65	Figure Professionali E Requisiti Richiesti	Durata	Barrare i Moduli Prescelti