



FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca  
Dipartimento per la Programmazione  
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-FESR)



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE, DELL'UNIVERSITA' E DELLA RICERCA  
ISTITUTO COMPRENSIVO "Don F. Mottola" di TROPEA  
Centro Territoriale per la Formazione e l'Istruzione degli Adulti



United Nations  
Educational, Scientific and  
Cultural Organization



I. C. DON MOTTOLA  
Member of UNESCO  
Associated Schools

Prot. n. 0003186/IV.10 del 25/06/2019

## AVVISO INTERNO PER IL RECLUTAMENTO DI ESPERTI, TUTOR, REFERENTE PER LA VALUTAZIONE

Avviso 2669 del 03/03/2017 - FSE –  
Pensiero computazionale e cittadinanza digitale

**Azione: 10.2.2 Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base**  
**Sotto-Azione: 10.2.2A Competenze di base**

**Titolo: Dall'homo sapiens sapiens all'homo connectus**

**CODICE PROGETTO: 10.2.2A-FSEPON-CL-2018-467**

**CUP:E18H17000430007**

### IL DIRIGENTE SCOLASTICO

**VISTO** il Programma Operativo Nazionale Programma Operativo Nazionale “Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento” 2014-2020 Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE) Obiettivo Specifico 10.2 – Azione 10.2.2 Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base – Sotto-Azione 10.2.2A Competenze di base

**VISTA** la delibera n. 10 del Collegio docenti del 16 maggio 2017 e n. 77 del Consiglio di Istituto del 07/07/2017 di adesione al progetto PON in oggetto;

**VISTO** l'Avviso 2669 del 03/03/2017 - FSE – Pensiero computazionale e cittadinanza digitale con inoltro candidatura in data 19/05/2017 e autorizzazione Prot. N. 27745 del 24/10/2018

**VISTA** la nota MIUR prot. n. AOODGEFID del 30/10/2018 con la quale sono state pubblicate le graduatorie definitive e l'autorizzazione dei progetti ammessi a finanziamento;

**VISTA** la delibera n. 5 del Collegio dei Docenti del 30/01/2019 e n.1 del Consiglio di Istituto del 24/10/2018 con le quali è stato approvato il PTOF per l'anno scolastico corrente;

**VISTA** la Determina Prot. N. 0002935/IV.10 del 11/06/2019;

**VISTE** le Disposizioni ed Istruzioni per l'attuazione delle iniziative cofinanziate dai FSE-FESR 2014-2020;

**VISTE** le note dell'Autorità di gestione relative all'organizzazione e gestione dei progetti PON FSE;

**VISTO** il D.Lgs 165/2001 recante “Norme generali sull'ordinamento del lavoro alle dipendenze della Pubblica Amministrazione” e ss.mm.ii.;

**VISTO** il Decreto N.129 del 28 agosto 2018, art. 43 Comma 3;

**VISTA** la delibera n.104 del Consiglio di Istituto del 30/10/2017 di approvazione dei criteri di selezione del personale;

**PRESO ATTO** che per la realizzazione del percorso formativo occorre selezionare le figure professionali indicate in oggetto, prioritariamente tra il personale interno –nota MIUR Prot. 34815 del 02.08.2017;

**VISTA** la successiva nota Miur di Errata Corrige Prot. 35926 del 21.09.2017 con la quale si danno disposizioni in merito all'iter di reclutamento del personale “esperto” e dei relativi aspetti di natura fiscale, previdenziale e assistenziale.

**VISTO** il proprio Regolamento per la disciplina degli incarichi al Personale interno ed esperti esterni approvato dal

Consiglio di Istituto;

## INDICE

il seguente AVVISO INTERNO per la selezione di esperti, tutor, figura aggiuntiva e referente per la valutazione per il progetto in oggetto rivolto al PERSONALE DOCENTE dell'Istituto Comprensivo "Don Francesco Mottola" di Tropea relativo ai seguenti moduli formativi autorizzati riferiti all'Asse I - Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE).

AZIONE	SOTTOAZIONE	CODICE IDENTIFICATIVO	TITOLO	IMPORTO
10.2.2	10.2.2A	10.2.2A-FSEPON-CL-2018-467	Dall'homo sapiens sapiens all'homo connectus	€ 24.889,50

L'intento del progetto è quello di favorire lo sviluppo del pensiero logico, computazionale e creativo attraverso la ricerca, la progettazione e la risoluzione delle problematiche didattiche, sfruttando al massimo la creatività digitale dell'alunno NATIVO DIGITALE!

La competenza digitale è sempre più centrale per una cittadinanza attiva e consapevole.

La diffusione delle tecnologie dell'informazione e comunicazione e la capillare disponibilità di connessione alla rete ha modificato lo scenario pubblico e privato dei cittadini.

Sono cambiate le modalità per esercitare la cittadinanza. Il DIGITALE come AGENTE ATTIVO DEI GRANDI CAMBIAMENTI SOCIALI, ECONOMICI E COMPORTAMENTALI richiede nuove conoscenze e competenze.

### ARTICOLAZIONE - Titolo: Dall'homo sapiens sapiens all'homo connectus

N. e TIPOLOGIA MODULO	TITOLO MODULO	IMPORTO	ORE
N.1 - Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Homo technologicus – Primaria Tropea	€ 4.977,90	30
N.2 - Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Homo technologicus – Primaria Drapia	€ 4.977,90	30
N.3 - Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Homo technologicus – Primaria Parghelia	€ 4.977,90	30
N.4 - Competenze di cittadinanza digitale	Digital literacy.....a Tropea	€ 4.977,90	30
N.5 - Competenze di cittadinanza digitale	Digital literacy.....a Drapia	€ 4.977,90	30

### Descrizione dei singoli moduli:

#### N.1 - PRIMO MODULO - Homo technologicus – Primaria Tropea

TIPO E TITOLO MODULO FORMATIVO 19 allievi primaria Tropea	IMPORTO MODULO AUTORIZZATO	NUMERO DI ORE e PLESSO DI ATTUAZIONE
N.1 - Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	€ 4.977,90	30 ore SCUOLA PRIMARIA TROPEA

SINTESI DEL PROGETTO - L'intento del progetto è quello di favorire negli alunni lo sviluppo del pensiero logico e computazionale e della creatività digitale stimolandoli alla ricerca, alla progettazione, alla risoluzione dei problemi ed appunto alla creatività.

Non perché tale sviluppo abbia il potere di risolvere i moltissimi problemi dell'insegnamento ma perché aiuti a capirne ed organizzarne meglio uno: la conoscenza. OBIETTIVI:

Individuare nell'universo dei media l'ambiente generale entro il quale ripensare e ridefinire il ruolo del soggetto che apprende;

Stimolare gli studenti a capire il digitale sviluppando "il pensiero computazionale".

Riconoscere che la matematica è parte rilevante ed elemento motore del pensiero umano;

Promuovere capacità intuitive e logiche;

Educare a procedimenti di astrazione e formalizzazione, a ragionare deduttivamente ed induttivamente;

Analizzare nuove pratiche di apprendimento collaborativo

Sviluppare capacità di analisi e di sintesi;

Sviluppare la capacità di interpretare non solo i fenomeni naturali ma anche quelli economici e della vita sociale;

Favorire un approccio corretto degli alunni nei confronti delle tecnologie;

Dare la possibilità agli alunni di valorizzare le forme del pensiero reticolare e multimediale;

Favorire la collaborazione tra alunni che lavorano in coppia davanti al monitor;

Saper usare Scratch per creare storie interattive, animazioni e giochi.

Favorire l'organizzazione ed espansione interdisciplinare delle conoscenze attraverso l'uso di percorsi di apprendimento ipertestuale;

DESTINATARI - Il progetto è rivolto prioritariamente agli alunni della Scuola Primaria dell'Istituto Comprensivo di Tropea che vivono situazioni di disagio socio-culturale e che pertanto potranno trovare nella scuola un'importante opportunità di crescita culturale anche in

ambito di creatività digitale, da poter spendere nella vita.

DURATA - 30 ore complessive in orario extrascolastico da svolgersi presso il plesso della Scuola Primaria di Tropea Centro.

MODALITA' ED INNOVATIVITA' - Apprendere strategie di: risoluzione di problemi, progettazione e comunicazione attraverso il coding ed il pensiero computazionale. - Creare un laboratorio virtuale ove svolgere attività di ideazione, indagine, progettazione e creazione di contenuti, quasi come un vero incubatore di idee; creare classi virtuali; utilizzare le tecniche del problem posing, del problem solving e della classe capovolta; stimolare la formulazione di ipotesi e spiegazioni facendo in modo che il singolo alunno sia messo nelle condizioni di esprimere il proprio pensiero individuale e possa poi anche eventualmente rielaborarlo dal confronto con il gruppo; l'innovazione della proposta progettuale sta nella presentazione degli argomenti mediante le nuovissime tecnologie del sistema di interazione gestuale, del video scanner a luce strutturata, della stampante 3d e del sistema di scansione digitale; tale nuovo modus operandi permetterà di superare la dimensione frontale e trasmissiva dei saperi e di mettere al centro le alunne e gli alunni per affrontare in maniera efficace e coinvolgente lo sviluppo delle competenze di base.

COLLABORAZIONI INTERNE - Personale docente e personale ATA e Genitori.

COLLABORAZIONI ESTERNE - Esperti, scuole in partenariato, enti locali, associazioni del territorio di appartenenza.

## N.2 - SECONDO MODULO - Homo technologicus – Primaria Drapia

TIPO E TITOLO MODULO FORMATIVO 19 allievi primaria Drapia	IMPORTO MODULO AUTORIZZATO	NUMERO DI ORE e PLESSO DI ATTUAZIONE
<b>N.2 - Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale</b>	€ 4.977,90	30 ore SCUOLA PRIMARIA DRAPIA

SINTESI DEL PROGETTO - L'intento del progetto è quello di favorire negli alunni lo sviluppo del pensiero logico e computazionale e della creatività digitale stimolandoli alla ricerca, alla progettazione, alla risoluzione dei problemi ed appunto alla creatività.

Non perché tale sviluppo abbia il potere di risolvere i moltissimi problemi dell'insegnamento ma perché aiuti a capirne ed organizzarne meglio uno: la conoscenza. OBIETTIVI:

Individuare nell'universo dei media l'ambiente generale entro il quale ripensare e ridefinire il ruolo del soggetto che apprende;

Stimolare gli studenti a capire il digitale sviluppando "il pensiero computazionale".

Riconoscere che la matematica è parte rilevante ed elemento motore del pensiero umano;

Promuovere capacità intuitive e logiche;

Educare a procedimenti di astrazione e formalizzazione, a ragionare deduttivamente ed induttivamente;

Analizzare nuove pratiche di apprendimento collaborativo

Sviluppare capacità di analisi e di sintesi;

Sviluppare la capacità di interpretare non solo i fenomeni naturali ma anche quelli economici e della vita sociale;

Favorire un approccio corretto degli alunni nei confronti delle tecnologie;

Dare la possibilità agli alunni di valorizzare le forme del pensiero reticolare e multimediale;

Favorire la collaborazione tra alunni che lavorano in coppia davanti al monitor;

Saper usare Scratch per creare storie interattive, animazioni e giochi.

Favorire l'organizzazione ed espansione interdisciplinare delle conoscenze attraverso l'uso di percorsi di apprendimento ipertestuale;

DESTINATARI - Il progetto è rivolto prioritariamente agli alunni della Scuola Primaria dell'Istituto Comprensivo di Tropea che vivono situazioni di disagio socio-culturale e che pertanto potranno trovare nella scuola un'importante opportunità di crescita culturale anche in ambito di creatività digitale, da poter spendere nella vita.

DURATA - 30 ore complessive in orario extrascolastico da svolgersi presso il plesso della Scuola Primaria di Tropea Centro.

MODALITA' ED INNOVATIVITA' - Apprendere strategie di: risoluzione di problemi, progettazione e comunicazione attraverso il coding ed il pensiero computazionale. - Creare un laboratorio virtuale ove svolgere attività di ideazione, indagine, progettazione e creazione di contenuti, quasi come un vero incubatore di idee; creare classi virtuali; utilizzare le tecniche del problem posing, del problem solving e della classe capovolta; stimolare la formulazione di ipotesi e spiegazioni facendo in modo che il singolo alunno sia messo nelle condizioni di esprimere il proprio pensiero individuale e possa poi anche eventualmente rielaborarlo dal confronto con il gruppo; l'innovazione della proposta progettuale sta nella presentazione degli argomenti mediante le nuovissime tecnologie del sistema di interazione gestuale, del video scanner a luce strutturata, della stampante 3d e del sistema di scansione digitale; tale nuovo modus operandi permetterà di superare la dimensione frontale e trasmissiva dei saperi e di mettere al centro le alunne e gli alunni per affrontare in maniera efficace e coinvolgente lo sviluppo delle competenze di base.

COLLABORAZIONI INTERNE - Personale docente e personale ATA e Genitori.

COLLABORAZIONI ESTERNE - Esperti, scuole in partenariato, enti locali, associazioni del territorio di appartenenza.

## N.3 - TERZO MODULO - Homo technologicus – Primaria Parghelia

TIPO E TITOLO MODULO FORMATIVO 19 allievi primaria Parghelia	IMPORTO MODULO AUTORIZZATO	NUMERO DI ORE e PLESSO DI ATTUAZIONE
<b>N.3 - Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale</b>	€ 4.977,90	30 ore SCUOLA PRIMARIA PARGHELIA

SINTESI DEL PROGETTO - L'intento del progetto è quello di favorire negli alunni lo sviluppo del pensiero logico e computazionale e della creatività digitale stimolandoli alla ricerca, alla progettazione, alla risoluzione dei problemi ed appunto alla creatività.

Non perché tale sviluppo abbia il potere di risolvere i moltissimi problemi dell'insegnamento ma perché aiuti a capirne ed organizzarne

meglio uno: la conoscenza. **OBIETTIVI:**  
 Individuare nell'universo dei media l'ambiente generale entro il quale ripensare e ridefinire il ruolo del soggetto che apprende;  
 Stimolare gli studenti a capire il digitale sviluppando "il pensiero computazionale".  
 Riconoscere che la matematica è parte rilevante ed elemento motore del pensiero umano;  
 Promuovere capacità intuitive e logiche;  
 Educare a procedimenti di astrazione e formalizzazione, a ragionare deduttivamente ed induttivamente;  
 Analizzare nuove pratiche di apprendimento collaborativo  
 Sviluppare capacità di analisi e di sintesi;  
 Sviluppare la capacità di interpretare non solo i fenomeni naturali ma anche quelli economici e della vita sociale;  
 Favorire un approccio corretto degli alunni nei confronti delle tecnologie;  
 Dare la possibilità agli alunni di valorizzare le forme del pensiero reticolare e multimediale;  
 Favorire la collaborazione tra alunni che lavorano in coppia davanti al monitor;  
 Saper usare Scratch per creare storie interattive, animazioni e giochi.  
 Favorire l'organizzazione ed espansione interdisciplinare delle conoscenze attraverso l'uso di percorsi di apprendimento ipertestuale;  
**DESTINATARI** - Il progetto è rivolto prioritariamente agli alunni della Scuola Primaria dell'Istituto Comprensivo di Tropea che vivono situazioni di disagio socio-culturale e che pertanto potranno trovare nella scuola un'importante opportunità di crescita culturale anche in ambito di creatività digitale, da poter spendere nella vita.  
**DURATA** - 30 ore complessive in orario extrascolastico da svolgersi presso il plesso della Scuola Primaria di Tropea Centro.  
**MODALITA' ED INNOVATIVITA'** - Apprendere strategie di: risoluzione di problemi, progettazione e comunicazione attraverso il coding ed il pensiero computazionale. - Creare un laboratorio virtuale ove svolgere attività di ideazione, indagine, progettazione e creazione di contenuti, quasi come un vero incubatore di idee; creare classi virtuali; utilizzare le tecniche del problem posing, del problem solving e della classe capovolta; stimolare la formulazione di ipotesi e spiegazioni facendo in modo che il singolo alunno sia messo nelle condizioni di esprimere il proprio pensiero individuale e possa poi anche eventualmente rielaborarlo dal confronto con il gruppo; l'innovazione della proposta progettuale sta nella presentazione degli argomenti mediante le nuovissime tecnologie del sistema di interazione gestuale, del video scanner a luce strutturata, della stampante 3d e del sistema di scansione digitale; tale nuovo modus operandi permetterà di superare la dimensione frontale e trasmissiva dei saperi e di mettere al centro le alunne e gli alunni per affrontare in maniera efficace e coinvolgente lo sviluppo delle competenze di base.  
**COLLABORAZIONI INTERNE** - Personale docente e personale ATA e Genitori.  
**COLLABORAZIONI ESTERNE** - Esperti, scuole in partenariato, enti locali, associazioni del territorio di appartenenza.

#### N.4 - QUARTO MODULO - Digital literacy.....a Tropea

TIPO E TITOLO MODULO FORMATIVO 19 allievi secondaria inferior Tropea	IMPORTO MODULO AUTORIZZATO	NUMERO DI ORE e PLESSO DI ATTUAZIONE
N.4 - Competenze di cittadinanza digitale <b>Digital literacy.....a Tropea</b>	€ 4.977,90	30 ore SCUOLA SECONDARIA TROPEA

Il Modulo sarà STRUTTURATO in 30 ore e gli OBIETTIVI didattico/formativi da raggiungere sono così riassunti:  
 Utilizzare le nuove tecnologie informatiche, le tecnologie digitali collegate in rete in tempo reale aprendo scenari nuovi alla cittadinanza in tutti i suoi aspetti. La comunicazione interattiva verrà applicata ai servizi abbatte le distanze fisiche creando nuovi ambienti in cui l'autonomia individuale scopre un suo contrappeso nel legame comunitario.  
 Raggiungere la competenza digitale declinata in 21 competenze specifiche organizzate in 5 aree: 1. informazione, 2. comunicazione, 3. creazione di contenuti, 4. sicurezza, 5. problem solving.  
 1. **INFORMAZIONE:** identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.  
 2. **COMUNICAZIONE:** comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti on-line, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle reti.  
 3. **CREARE DI CONTENUTI:** creare e modificare nuovi contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integrare e rielaborare le conoscenze e i contenuti; produrre espressioni creative, contenuti media e programmare; conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.  
 4. **SICUREZZA:** protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.  
 5. **PROBLEM-SOLVING:** identificare i bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o necessità, risolvere problemi concettuali attraverso i mezzi digitali, utilizzare creativamente le tecnologie, risolvere problemi tecnici, aggiornare la propria competenza e quella altrui.  
 Le principali metodologie del nostro modulo si baseranno su nuove tecnologie informatiche, su tecnologie digitali collegate in rete in tempo reale aprendo scenari nuovi alla scuola e al territorio in tutti i suoi aspetti. La comunicazione interattiva applicata ai servizi abatterà le distanze fisiche creando nuovi ambienti in cui l'autonomia individuale scopre un suo contrappeso nel legame comunitario.  
**I RISULTATI ATTESI**  
 Informazione - Navigare, ricercare e filtrare le informazioni - Accedere all'informazione online, effettuare ricerche online, articolare la necessità di informazione online, localizzare l'informazione rilevante, selezionare in modo efficace le risorse, navigare tra diverse fonti online, creare strategie personali d informazione. - Valutare le informazioni - Raccogliere, processare, comprendere e valutare in modo critico le informazioni. - Memorizzare e recuperare le informazioni - Manipolare e salvare informazioni e contenuto in modo da rendere più facile il recupero, organizzare informazioni e dati.



- Comunicazione - Interagire con le tecnologie - Interagire attraverso l'impiego di una gamma variegata di dispositivi digitali ed applicazioni; comprendere come si articola, si realizza e gestisce la comunicazione digitale; selezionare opportune modalità di comunicazione con l'impiego di strumenti digitali; essere in grado di adoperare differenti formati comunicativi; adattare le modalità e la strategia di comunicazione a specifici destinatari. - Condividere informazioni e contenuti - Condividere con altri localizzazione e contenuto delle informazioni reperite; essere disponibile ed in grado di condividere conoscenze, contenuti e risorse; agire come mediatori, essere proattivi nella distribuzione di notizie, contenuti e risorse; saper correttamente citare le fonti ed integrare nuove informazioni all'interno di conoscenze già possedute.

Impegnarsi nella cittadinanza online - Prendere parte attivamente alla vita della società attraverso la partecipazione in rete; utilizzare le tecnologie e gli ambienti digitali per cercare opportunità utili allo sviluppo e crescita personali; essere a conoscenza del potenziale delle tecnologie inerente la partecipazione civica. - Collaborare attraverso i canali digitali

Usare le tecnologie e i media per lavori in gruppo, processi collaborativi di co-costruzione e co-creazione di risorse, conoscenza e contenuti. - Netiquette - Conoscere e sapere applicare norme di comportamento per l'interazione in rete/virtuale; essere consapevoli degli aspetti connessi alla diversità culturale; essere in grado di proteggere se stessi e gli altri da possibili pericoli in rete (per esempio il cyberbullismo); sviluppare strategie attive per individuare comportamenti inappropriati. - Gestire l'identità digitale - Saper creare, modificare e gestire una o più identità digitali, essere in grado di proteggere la reputazione in rete; essere in grado di trattare i dati che un soggetto produce nell'utilizzo di account ed applicazioni. - Creazione di contenuti - Sviluppare contenuto - Creare contenuti in diversi formati inclusi i multimedia; editare e perfezionare contenuti prodotti in prima persona o da altri; esprimersi in modo creativo attraverso i media digitali e le tecnologie. - Integrare e rielaborare - Modificare, selezionare ed integrare risorse esistenti per creare conoscenza e contenuti nuovi, originali e rilevanti. - Copyright e licenze - Comprendere come si applicano le norme relative al diritto d'autore e licenze alle informazioni e contenuti. - Programmazione - Applicare impostazioni, modifiche a programmi, applicazioni, software, strumenti; comprendere i principi della programmazione; comprendere cosa c'è dietro ad un programma. - Sicurezza - Proteggere i dispositivi - Proteggere i propri strumenti ed essere consapevole dei rischi in rete e delle minacce; conoscere le misure di protezione e sicurezza. - Proteggere i dati personali - Comprendere i termini di servizio comuni; proteggere in modo attivo i dati personali; rispettare la privacy di altri soggetti; proteggersi dalle frodi in rete, dalle minacce e dal cyberbullismo. - Tutelare la salute - Evitare i rischi per la salute connessi all'uso della tecnologia relativamente a minacce al benessere fisico e psicologico. - Proteggere l'ambiente - Essere consapevole dell'impatto delle tecnologie dell'informazione e comunicazione sull'ambiente. - Problem-solving - Risolvere problemi tecnici - Identificare possibili problemi e risolverli (dalla risoluzione di problemi semplici a problemi più complessi) con l'aiuto di strumenti digitali. - Identificare i bisogni e le risposte tecnologiche - Identificare i propri bisogni in termini di risorse, strumenti e sviluppo di competenze; individuare possibili soluzioni per soddisfare i bisogni individuati; adattare gli strumenti ai bisogni personali; valutare criticamente le soluzioni possibili e gli strumenti digitali. - Innovare e creare utilizzando la tecnologia

Innovare con la tecnologia; partecipare attivamente in produzioni collaborative digitali e multimediali; esprimere se stessi in modo creativo attraverso i media digitali e le tecnologie; produrre conoscenza e risolvere problemi concettuali con il supporto di strumenti digitali. - Identificare i gap di competenza digitale - Comprendere dove le proprie competenze possono essere migliorate o accresciute; supportare altri nello sviluppo delle loro competenze digitali; mantenere un costante aggiornamento. MODALITA' DI VERIFICA e VALUTAZIONE - Le verifiche e la valutazione si svolgeranno tramite moduli online e riguarderanno gli argomenti svolti durante le 30 ore di modulo di competenza digitale.

#### N.5 - QUINTO MODULO - Digital literacy.....a Drapia

TIPO E TITOLO MODULO FORMATIVO 19 allievi secondaria inferiore Drapia	IMPORTO MODULO AUTORIZZATO	NUMERO DI ORE e PLESSO DI ATTUAZIONE
N.5 - Competenze di cittadinanza digitale Digital literacy.....a Drapia	€ 4.977,90	30 ore SCUOLA SECONDARIA DRAPIA

Il Modulo sarà STRUTTURATO in 30 ore e gli OBIETTIVI didattico/formativi da raggiungere sono così riassunti:  
Utilizzare le nuove tecnologie informatiche, le tecnologie digitali collegate in rete in tempo reale aprendo scenari nuovi alla cittadinanza in tutti i suoi aspetti. La comunicazione interattiva verrà applicata ai servizi abbattendo le distanze fisiche creando nuovi ambienti in cui l'autonomia individuale scopre un suo contrappeso nel legame comunitario.

Raggiungere la competenza digitale declinata in 21 competenze specifiche organizzate in 5 aree: 1. informazione, 2. comunicazione, 3. creazione di contenuti, 4. sicurezza, 5. problem solving.

1. INFORMAZIONE: identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.

2. COMUNICAZIONE: comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti on-line, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle reti.

3. CREARE DI CONTENUTI: creare e modificare nuovi contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integrare e rielaborare le conoscenze e i contenuti; produrre espressioni creative, contenuti media e programmare; conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.

4. SICUREZZA: protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.

5. PROBLEM-SOLVING: identificare i bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o necessità, risolvere problemi concettuali attraverso i mezzi digitali, utilizzare creativamente le tecnologie, risolvere problemi tecnici, aggiornare la propria competenza e quella altrui.

Le principali metodologie del nostro modulo si baseranno su nuove tecnologie informatiche, su tecnologie digitali collegate

in rete in tempo reale aprendo scenari nuovi alla scuola e al territorio in tutti i suoi aspetti. La comunicazione interattiva applicata ai servizi abatterà le distanze fisiche creando nuovi ambienti in cui l'autonomia individuale scopre un suo contrappeso nel legame comunitario.

#### I RISULTATI ATTESI

Informazione - Navigare, ricercare e filtrare le informazioni - Accedere all'informazione online, effettuare ricerche online, articolare la necessità di informazione online, localizzare l'informazione rilevante, selezionare in modo efficace le risorse, navigare tra diverse fonti online, creare strategie personali d'informazione. - Valutare le informazioni - Raccogliere, processare, comprendere e valutare in modo critico le informazioni. - Memorizzare e recuperare le informazioni - Manipolare e salvare informazioni e contenuto in modo da rendere più facile il recupero, organizzare informazioni e dati. - Comunicazione - Interagire con le tecnologie - Interagire attraverso l'impiego di una gamma variegata di dispositivi digitali ed applicazioni; comprendere come si articola, si realizza e gestisce la comunicazione digitale; selezionare opportune modalità di comunicazione con l'impiego di strumenti digitali; essere in grado di adoperare differenti formati comunicativi; adattare le modalità e la strategia di comunicazione a specifici destinatari. - Condividere informazioni e contenuti - Condividere con altri localizzazione e contenuto delle informazioni reperite; essere disponibile ed in grado di condividere conoscenze, contenuti e risorse; agire come mediatori, essere proattivi nella distribuzione di notizie, contenuti e risorse; saper correttamente citare le fonti ed integrare nuove informazioni all'interno di conoscenze già possedute. Impegnarsi nella cittadinanza online - Prendere parte attivamente alla vita della società attraverso la partecipazione in rete; utilizzare le tecnologie e gli ambienti digitali per cercare opportunità utili allo sviluppo e crescita personali; essere a conoscenza del potenziale delle tecnologie inerente la partecipazione civica. - Collaborare attraverso i canali digitali Usare le tecnologie e i media per lavori in gruppo, processi collaborativi di co-costruzione e co-creazione di risorse, conoscenza e contenuti. - Netiquette - Conoscere e sapere applicare norme di comportamento per l'interazione in rete/virtuale; essere consapevoli degli aspetti connessi alla diversità culturale; essere in grado di proteggere se stessi e gli altri da possibili pericoli in rete (per esempio il cyberbullismo); sviluppare strategie attive per individuare comportamenti inappropriati. - Gestire l'identità digitale - Saper creare, modificare e gestire una o più identità digitali, essere in grado di proteggere la reputazione in rete; essere in grado di trattare i dati che un soggetto produce nell'utilizzo di account ed applicazioni. - Creazione di contenuti - Sviluppare contenuto - Creare contenuti in diversi formati inclusi i multimedia; editare e perfezionare contenuti prodotti in prima persona o da altri; esprimersi in modo creativo attraverso i media digitali e le tecnologie. - Integrare e rielaborare - Modificare, selezionare ed integrare risorse esistenti per creare conoscenza e contenuti nuovi, originali e rilevanti. - Copyright e licenze - Comprendere come si applicano le norme relative al diritto d'autore e licenze alle informazioni e contenuti. - Programmazione - Applicare impostazioni, modifiche a programmi, applicazioni, software, strumenti; comprendere i principi della programmazione; comprendere cosa c'è dietro ad un programma. - Sicurezza - Proteggere i dispositivi - Proteggere i propri strumenti ed essere consapevole dei rischi in rete e delle minacce; conoscere le misure di protezione e sicurezza. - Proteggere i dati personali - Comprendere i termini di servizio comuni; proteggere in modo attivo i dati personali; rispettare la privacy di altri soggetti; proteggersi dalle frodi in rete, dalle minacce e dal cyberbullismo. - Tutelare la salute - Evitare i rischi per la salute connessi all'uso della tecnologia relativamente a minacce al benessere fisico e psicologico. - Proteggere l'ambiente - Essere consapevole dell'impatto delle tecnologie dell'informazione e comunicazione sull'ambiente. - Problem-solving - Risolvere problemi tecnici - Identificare possibili problemi e risolverli (dalla risoluzione di problemi semplici a problemi più complessi) con l'aiuto di strumenti digitali. - Identificare i bisogni e le risposte tecnologiche - Identificare i propri bisogni in termini di risorse, strumenti e sviluppo di competenze; individuare possibili soluzioni per soddisfare i bisogni individuati; adattare gli strumenti ai bisogni personali; valutare criticamente le soluzioni possibili e gli strumenti digitali. - Innovare e creare utilizzando la tecnologia Innovare con la tecnologia; partecipare attivamente in produzioni collaborative digitali e multimediali; esprimere se stessi in modo creativo attraverso i media digitali e le tecnologie; produrre conoscenza e risolvere problemi concettuali con il supporto di strumenti digitali. - Identificare i gap di competenza digitale - Comprendere dove le proprie competenze possono essere migliorate o accresciute; supportare altri nello sviluppo delle loro competenze digitali; mantenere un costante aggiornamento. MODALITA' DI VERIFICA e VALUTAZIONE - Le verifiche e la valutazione si svolgeranno tramite moduli online e riguarderanno gli argomenti svolti durante le 30 ore di modulo di competenza digitale.

Possono presentare domanda di disponibilità al conferimento di incarichi coloro che: possiedono i titoli di accesso previsti dal presente avviso; presentano domanda nei tempi e nei modi previsti dal presente avviso; possiedono adeguate competenze tecnologiche funzionali alla gestione on-line della progettualità (condizione assolutamente necessaria).

Avviso 2669 del 03/03/2017 - FSE –  
Pensiero computazionale e cittadinanza digitale  
Azione: 10.2.2 Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base  
Sotto-Azione: 10.2.2A Competenze di base  
Titolo: Dall'homo sapiens sapiens all'homo connectus  
CODICE PROGETTO: 10.2.2A-FSEPON-CL-2018-467 CUP:E18H17000430007

<b>Titolo del MODULO</b>	<b>ore</b>	<b>Destinatari</b>	<b>Titolo richiesto esperti interni</b>	<b>Titolo richiesto tutor interni</b>
<b>Homo technologicus – Primaria Tropea</b>	30	<b>19 ALUNNI SCUOLA PRIMARIA</b>	Laurea Magistrale o triennale. Titoli affini. Abilitazione all’Insegnamento nella Scuola Primaria. (In assenza di domande si prosegue con docenti interni di ogni ordine e grado).	<b>Docente (priorità docente scuola primaria).</b> In assenza di domande si prosegue con docenti interni di ogni ordine e grado
<b>Homo technologicus – Primaria Drapia</b>	30	<b>19 ALUNNI SCUOLA PRIMARIA</b>	Laurea Magistrale o triennale. Titoli affini. Abilitazione all’Insegnamento nella Scuola Primaria. (In assenza di domande si prosegue con docenti interni di ogni ordine e grado).	<b>Docente (priorità docente scuola primaria).</b> In assenza di domande si prosegue con docenti interni di ogni ordine e grado
<b>Homo technologicus – Primaria Parghelia</b>	30	<b>19 ALUNNI SCUOLA PRIMARIA</b>	Laurea Magistrale o triennale. Titoli affini. Abilitazione all’Insegnamento nella Scuola Primaria. (In assenza di domande si prosegue con docenti interni di ogni ordine e grado).	<b>Docente (priorità docente scuola primaria).</b> (In assenza di domande si prosegue con docenti interni di ogni ordine e grado).
<b>Digital literacy.....a Tropea</b>	30	<b>30 ALUNNI SCUOLA SECONDARIA TROPEA</b>	Laurea Magistrale o triennale. Titoli affini. Abilitazione all’Insegnamento nella Scuola Secondaria di I Grado (In assenza di domande si prosegue con docenti interni di ogni ordine e grado).	<b>Docente (priorità docente scuola Secondaria di I Grado).</b> (In assenza di domande si prosegue con docenti interni di ogni ordine e grado).
<b>Digital literacy.....a Drapia</b>	30	<b>30 ALUNNI SCUOLA SECONDARIA Drapia</b>	Laurea Magistrale o triennale. Titoli affini. Abilitazione all’Insegnamento nella Scuola Secondaria di I Grado (In assenza di domande si prosegue con docenti interni di ogni ordine e grado).	<b>Docente (priorità docente scuola Secondaria di I Grado).</b> (In assenza di domande si prosegue con docenti interni di ogni ordine e grado).

**Figure professionali coinvolte**

Personale in servizio presso l’Istituzione scolastica alla data di scadenza del presente bando.  
Destinatario di Lettera di incarico.

**Modalità di presentazione delle domande**

Per manifestare il proprio interesse, gli aspiranti dovranno produrre a mano, via posta o via mail la relativa domanda con allegati, pena l’inammissibilità, **entro e non oltre le ore 12:00 del 27/06/2019 presso l’Ufficio protocollo dell’Istituto Comprensivo Statale Don Mottola di Tropea 89861 Tropea** con oggetto: Avviso 2669 del 03/03/2017 - FSE – Pensiero computazionale e cittadinanza digitale - Azione: 10.2.2 Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base - Sotto-Azione: 10.2.2A Competenze di base  
Titolo: Dall'homo sapiens sapiens all'homo connectus -CODICE PROGETTO: 10.2.2A-FSEPON-CL-2018-467

**Candidatura Esperto/Tutor/Valutatore**

La scuola non si assume alcuna responsabilità per ritardi e disguidi imputabili ai servizi di consegna. Le domande potranno essere consegnate a mano presso l’ufficio del Protocollo in via Coniugi Crigna, inviate con posta elettronica normale all’indirizzo: [vvic82200d@istruzione.it](mailto:vvic82200d@istruzione.it) oppure con posta certificata all’indirizzo: [vvic82200d@pec.istruzione.it](mailto:vvic82200d@pec.istruzione.it)

Ciascun docente potrà presentare domanda contemporaneamente per i ruoli diversi di ESPERTO o, non per lo stesso ruolo, riferendosi ai 2 MODULI diversi. Ciascun docente potrà presentare domanda contemporaneamente di Esperto e di Tutor anche per due moduli.

Nella richiesta dovrà essere esplicitato l'ordine di priorità di eventuali differenti candidature. Si procederà all'assegnazione del doppio incarico solo nel caso in cui non risulti possibile coprire, con le domande pervenute, i ruoli richiesti dall'avviso.

### **Esperti, Tutor, Referente per la Valutazione**

L'istanza di partecipazione alla selezione dovrà contenere al suo interno pena l'esclusione:

1. La domanda di partecipazione, redatta secondo l'allegato A1 o A2 o A3 o A4 (rispettivamente Domanda per Esperti, Domanda per Tutor, , Domanda per Referente per la Valutazione), indirizzata al Dirigente scolastico dell'Istituto;
2. Curriculum vitae in formato europeo, dal quale risulti il possesso dei requisiti culturali e professionali necessari, nonché dei titoli validi posseduti;
3. Scheda di (auto)valutazione - Allegato B;
4. Proposta progettuale - Allegato C.

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.

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.

### **Criteri di selezione del personale**

Criteri deliberati con la delibera n.104 del Consiglio di Istituto del 30/10/2017

<b>Titoli, esperienze, ecc...</b>	<b>Criteri di Attribuzione del Punteggio</b>	<b>Punti a cura del candidato</b>	<b>Riservato all'Ufficio</b>
Laurea quadriennale/quinquennale vecchio ordinamento o specialistica nuovo ordinamento - titolo di studio specifico richiesto dall'Avviso	punti 10 (ulteriori punti 0,5 per la lode)		
Laurea triennale nuovo ordinamento - titolo di studio specifico richiesto dall'Avviso	punti 8 (ulteriori punti 0,5 per la lode)		
Master di durata almeno biennale inerente la materia oggetto dell'avviso	punti 3 per ogni master (sono valutabili max 3 titoli)		
Partecipazione a corsi o seminari di aggiornamento attinenti alla Professionalità richiesta	punti 1 per ogni corso (sono valutabili max 5 titoli)		
Competenze informatiche certificate (ECDL o EIPASS)	3 punti per certificazione (sono valutabili max 3 titoli)		
Incarichi precedenti nel settore di pertinenza inerenti la figura oggetto di lezione	2 punti per incarico (sono valutabili max 6 incarichi)		
Incarichi precedenti attinenti ai progetti POR-PNSD-PON-FSE	0,5 punti per incarico		

### **Precedenze**

A parità di punteggio, si terrà in considerazione l'età anagrafica (candidato/a con minore età) e la maggiore affinità del titolo di studio con il Modulo PON da realizzare.

### **Modalità di attribuzione**

L'amministrazione scolastica non risponde dei contrattempi e/o disguidi circa la ricezione delle domande.



In seguito al presente avviso, le domande pervenute e riconosciute formalmente ammissibili saranno valutate da un'apposita Commissione, all'uopo costituita, secondo i titoli dichiarati, le capacità tecniche e professionali degli aspiranti e la disponibilità degli stessi a svolgere i relativi incarichi.

L'Istituzione provvederà a stilare una graduatoria pubblicata degli aspiranti all'albo ([www.istitutocomprensivotropea.gov.it](http://www.istitutocomprensivotropea.gov.it)). Trascorsi gg. 5 senza reclami scritti si procederà al conferimento degli incarichi mediante contratto o lettera di incarico. Eventuali reclami (entro cinque giorni dalla pubblicazione della graduatoria provvisoria) possono concernere solo ed esclusivamente eventuali errate attribuzioni di punteggio ai titoli dichiarati nella domanda da parte della Commissione di valutazione. Non sono ammessi reclami per l'inserimento di nuovi titoli valutabili o per le specificazioni di titoli dichiarati cumulativamente e casi simili.

Questa Istituzione Scolastica si riserva di procedere al conferimento dell'incarico anche in presenza di una sola domanda valida o di non procedere all'attribuzione dello stesso a suo insindacabile giudizio.

## **Motivi di inammissibilità ed esclusione**

### **1. Motivi di inammissibilità**

- Domanda pervenuta in ritardo rispetto ai tempi indicati nel presente AVVISO;
- Assenza della domanda di candidatura o altra documentazione individuata come condizione di ammissibilità;
- Altri motivi rinvenibili nell'AVVISO presente.

### **2. Motivi di esclusione**

Una eventuale esclusione dall'inserimento negli elenchi può dipendere da una delle seguenti cause:

- mancanza di firma autografa apposta sulla domanda, sul curriculum, la scheda dichiarazione punteggio, proposta progettuale (allegato 'C'), fotocopia documento di identità in corso di validità;
- non certificata esperienza professionale per l'ambito di competenza per il quale ci si candida.

## **Condizioni contrattuali e finanziarie**

L'attribuzione degli incarichi avverrà tramite lettere di incarico. La durata dei contratti sarà determinata in funzione delle esigenze operative dell'Amministrazione beneficiaria e comunque dovrà svolgersi entro il 31 dicembre 2019.

I compensi si intendono comprensivi di ogni eventuale onere, fiscale e previdenziale, ecc., a totale carico dei beneficiari.

La determinazione del calendario, della scansione oraria e di ogni altro aspetto organizzativo rimane, per ragioni di armonizzazione dell'offerta formativa extrascolastica, nella sola disponibilità dell'Istituto Scolastico di Tropea.

La retribuzione concordata è dovuta soltanto se il progetto o il singolo modulo di pertinenza verrà effettivamente svolto e l'operatore riceverà una retribuzione proporzionale alle ore effettivamente prestate.

La liquidazione della retribuzione spettante, opportunamente contrattualizzata, dovrà armonizzarsi con i tempi di trasferimento dei fondi dall'A.d.G. senza che la presente Istituzione scolastica sia obbligata ad alcun anticipo di cassa.

## **Compiti specifici richiesti**

### **ESPERTO**

- Predisporre prima dell'inizio delle attività, insieme al tutor del percorso formativo di riferimento, un piano di lavoro progettuale dal quale si evincano finalità, competenze attese, strategie metodologiche, attività, contenuti ed eventuali materiali prodotti. Il progetto dovrà essere coerente con gli obiettivi dell'Avviso PON riferito all'Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE) - Obiettivo specifico Obiettivo specifico – 10.2.1A “Azioni specifiche per la scuola dell'Infanzia”.
- Partecipare ad eventuali incontri propedeutici alla realizzazione delle attività;
- Svolgere l'incarico secondo il calendario predisposto; documentare, insieme al tutor, le attività del percorso;
- Predisporre, con la collaborazione del tutor, gli strumenti di verifica e valutazione, iniziale, intermedia, finale;
- Predisporre, con la collaborazione del tutor, una dettagliata relazione finale. Tale relazione, da consegnare anche su supporto digitale, dovrà esplicitare le logiche, le metodologie e i risultati delle attività realizzate, nonché le positività e le criticità dell'esperienza.

- Documentare tutta l'attività formativa tramite l'inserimento del progetto e dei materiali richiesti nella piattaforma predisposta dall'Autorità di gestione ai fini del monitoraggio telematico.

## TUTOR

- Predisporre, in collaborazione con l'esperto, una programmazione dettagliata dei contenuti dell'intervento;
- Partecipare ad eventuali incontri propedeutici per la realizzazione delle attività;
- Svolgere l'incarico secondo il calendario predisposto;
- Coadiuvare l'esperto nella documentazione delle attività di ogni percorso e nella predisposizione di strumenti di verifica e valutazione;
- Curare che nel registro didattico e di presenza vengano annotate le presenze e le firme dei partecipanti, degli esperti e la propria, l'orario d'inizio e fine delle lezioni;
- Curare il monitoraggio fisico del corso, contattando gli alunni in caso di assenza ingiustificata;
- Segnalare in tempo reale se il numero dei partecipanti scende di oltre 1/3 del minimo o dello standard previsto;
- Rappresentare il collegamento con il team di Docenti delle classi o il coordinatore delle classi di provenienza degli alunni, al quale fornisce le informazioni utili per la valutazione degli alunni e la ricaduta didattica delle attività svolte;
- Collaborare con l'esperto nella predisposizione di una dettagliata relazione finale.
- Documentare tutta l'attività formativa tramite l'inserimento documenti richiesti nella piattaforma predisposta dall'Autorità di gestione ai fini del monitoraggio telematico.

## REFERENTE PER LA VALUTAZIONE

- Garantire, di concerto con tutor ed esperti di ciascun percorso formativo, la presenza di momenti di valutazione secondo le diverse esigenze didattiche e facilitarne l'attuazione;
- Coordinare le iniziative di valutazione fra interventi di una stessa azione, fra le diverse azioni di uno stesso obiettivo e fra i diversi obiettivi, garantendo lo scambio di esperienze, la circolazione dei risultati, la costruzione di prove comparabili, lo sviluppo della competenza valutativa dei docenti;
- Fare da interfaccia con tutte le iniziative di valutazione esterna facilitandone la realizzazione e garantendo l'informazione all'interno sugli esiti conseguiti.

### **Retribuzione oraria**

Docente Esperto € 70,00 ad ora;

Tutor € 30,00 ad ora;

Referente per la Valutazione compenso orario come da tabella CCNL Scuola.

Non sono previsti altri compensi, anche di spese accessorie, oltre a quelli sopra menzionati.

Il compenso sarà liquidato a prestazione conclusa e, previo accreditamento delle risorse finanziarie e a seguito presentazione di apposita documentazione comprovante l'avvenuta attività.

I compensi si intendono comprensivi di ogni eventuale onere, fiscale e previdenziale, ecc., a totale carico dei beneficiari.

In caso di partita IVA, sono applicate le norme relative e gli importi orari sono comprensivi di IVA.

Nulla è dovuto all'esperto per l'eventuale partecipazione alle riunioni programmate dall'Istituzione scolastica in merito alla realizzazione del progetto in quanto tale attività rientra nel suo incarico.

### **Tutela della Privacy**

I dati dei quali l'Istituto entrerà in possesso a seguito del presente avviso pubblico saranno trattati nel rispetto della L.196/2006 e sue modifiche.

### **Responsabile del procedimento**

Ai sensi di Legge, il responsabile del procedimento di cui al presente Avviso di selezione è il Dirigente Scolastico, Dott.ssa Giuseppina Prostamo

### **Controversie**

In caso di controversie il foro competente è quello di Vibo Valentia.

### **Pubblicizzazione del bando**

- Affissione all'Albo pretorio dell'Istituto;
- Pubblicazione sul Sito web dell'Istituto;
- Agli ATTI della Scuola.

**Allegati**

I candidati sono invitati ad utilizzare la modulistica allegata composta da:

- Allegato A1 o A2 o A3 (rispettivamente Domanda per Esperti, Domanda per Tutor, Domanda per Referente per la Valutazione);
- Allegato B - scheda di autovalutazione;
- Allegato C - proposta progettuale.

**F.to Il Dirigente Scolastico**  
**Dott. ssa Giuseppina PROSTAMO**

Firma autografa sostituita a mezzo stampa ai sensi del D. lgs. 39/1993 Art. 3 Comma 2



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE, DELL'UNIVERSITA' E DELLA RICERCA  
 ISTITUTO COMPRENSIVO "Don F. Mottola" di TROPEA  
 Centro Territoriale per la Formazione e l'Istruzione degli Adulti



**DOMANDA DI PARTECIPAZIONE AVVISO INTERNO PER LA  
 SELEZIONE DI ESPERTO, MODULI FORMATIVI PON FSE,**

**Avviso 2669 del 03/03/2017 - FSE –**

**Pensiero computazionale e cittadinanza digitale**

**Azione: 10.2.2 Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base**

**Sotto-Azione: 10.2.2A Competenze di base**

**Titolo: Dall'homo sapiens sapiens all'homo connectus**

**CODICE PROGETTO: 10.2.2A-FSEPON-CL-2018-467 CUP:E18H17000430007**

Al Dirigente Scolastico  
 dell'Istituto Comprensivo  
 di TROPEA

Il/La sottoscritto/a cognome ..... nome .....

nato/a ..... il ..... e residente a ..... in Via

..... n. .... CAP ..... Prov. .... docente a

tempo indeterminato/determinato presso codesto Istituto, codice fiscale .....

telefono cellulare ..... e-mail .....

**CHIEDE**

di essere ammesso alla procedura di selezione in qualità di ESPERTO per il seguente Modulo relativo al progetto  
Pensiero computazionale e cittadinanza digitale Titolo: Dall'homo sapiens sapiens all'homo connectus  
**CODICE PROGETTO: 10.2.2A-FSEPON-CL-2018-467 CUP:E18H17000430007**

<b>N. e TIPOLOGIA MODULO</b>	<b>TITOLO MODULO</b>	<b>SCELTA</b>
<b>N.1</b> - Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	<b>Homo technologicus – Primaria Tropea</b>	
<b>N.2</b> - Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	<b>Homo technologicus – Primaria Drapia</b>	
<b>N.3</b> - Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	<b>Homo technologicus – Primaria Parghelia</b>	
<b>N.4</b> - Competenze di cittadinanza digitale	<b>Digital literacy.....a Tropea</b>	
<b>N.5</b> - Competenze di cittadinanza digitale	<b>Digital literacy.....a Drapia</b>	

A tal fine dichiara, sotto la propria responsabilità, consapevole delle sanzioni penali nel caso di dichiarazioni mendaci, di formazione o uso di atti falsi, richiamate dall'art. 76 del DPR 445 del 28 dicembre 2000, di essere in possesso dei titoli valutabili ai fini dell'attribuzione dell'incarico come da tabella inserita nell'avviso.

Il/La sottoscritto/a si impegna a svolgere l'incarico senza riserve e secondo il calendario predisposto dall'Istituto.

Il/La sottoscritto/a autorizza al trattamento dei dati personali, ai sensi del D. L.vo n. 196/2003.

Il/La sottoscritto/a dichiara di essere a conoscenza di tutti i termini del bando che accetta senza riserve.

Il/La sottoscritto/a dichiara di essere in possesso competenze informatiche/digitali necessarie per la gestione della piattaforma GPU.

Si riserva di consegnare ove richiesto, se risulterà idoneo, pena decadenza, la documentazione dei titoli.

  1   sottoscritt\_ dichiara di avere competenze specifiche nell'uso della Flipped Classroom e nella progettazione didattica per competenze attraverso le Unità di Apprendimento. ..l.. sottoscritt.. autorizza codesto Istituto al trattamento dei propri dati personali ai sensi della normativa vigente.

Allega alla presente:

- 1 Fotocopia documento di identità in corso di validità;
- 2 Curriculum Vitae sottoscritto;
- 3 Scheda di Autovalutazione Titoli (Allegato B)
- 4 Allegato C - proposta progettuale.

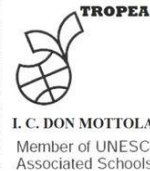
Data .....

Firma .....





MINISTERO DELL'ISTRUZIONE, DELL'UNIVERSITA' E DELLA RICERCA  
 ISTITUTO COMPRENSIVO "Don F. Mottola" di TROPEA  
 Centro Territoriale per la Formazione e l'Istruzione degli Adulti



**DOMANDA DI PARTECIPAZIONE AVVISO INTERNO PER LA  
 SELEZIONE DI TUTOR, MODULI FORMATIVI PON FSE,**

**Avviso 2669 del 03/03/2017 - FSE –**

**Pensiero computazionale e cittadinanza digitale**

**Azione: 10.2.2 Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base**

**Sotto-Azione: 10.2.2A Competenze di base**

**Titolo: Dall'homo sapiens sapiens all'homo connectus**

**CODICE PROGETTO: 10.2.2A-FSEPON-CL-2018-467 CUP:E18H17000430007**

Al Dirigente Scolastico  
 dell'Istituto Comprensivo  
 di TROPEA

Il/La sottoscritto/a cognome ..... nome .....

nato/a ..... il ..... e residente a ..... in Via

..... n. .... CAP ..... Prov. .... docente a

tempo indeterminato/determinato presso codesto Istituto, codice fiscale .....

telefono cellulare ..... e-mail .....

**CHIEDE**

di essere ammesso alla procedura di selezione in qualità di ESPERTO per il seguente Modulo relativo al progetto  
**Pensiero computazionale e cittadinanza digitale** Titolo: **Dall'homo sapiens sapiens all'homo connectus**  
**CODICE PROGETTO: 10.2.2A-FSEPON-CL-2018-467 CUP:E18H17000430007**

N. e TIPOLOGIA MODULO	TITOLO MODULO	SCelta
N.1 - Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	<b>Homo technologicus – Primaria Tropea</b>	
N.2 - Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	<b>Homo technologicus – Primaria Drapia</b>	
N.3 - Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	<b>Homo technologicus – Primaria Parghelia</b>	

N.4 - Competenze di cittadinanza digitale	<b>Digital literacy.....a Tropea</b>	
N.5 - Competenze di cittadinanza digitale	<b>Digital literacy.....a Drapia</b>	

A tal fine dichiara, sotto la propria responsabilità, consapevole delle sanzioni penali nel caso di dichiarazioni mendaci, di formazione o uso di atti falsi, richiamate dall'art. 76 del DPR 445 del 28 dicembre 2000, di essere in possesso dei titoli valutabili ai fini dell'attribuzione dell'incarico come da tabella inserita nell'avviso.

Il/La sottoscritto/a si impegna a svolgere l'incarico senza riserve e secondo il calendario predisposto dall'Istituto.

Il/La sottoscritto/a autorizza al trattamento dei dati personali, ai sensi del D. L.vo n. 196/2003.

Il/La sottoscritto/a dichiara di essere a conoscenza di tutti i termini del bando che accetta senza riserve.

Il/La sottoscritto/a dichiara di essere in possesso competenze informatiche/digitali necessarie per la gestione della piattaforma GPU.

Si riserva di consegnare ove richiesto, se risulterà idoneo, pena decadenza, la documentazione dei titoli.

   sottoscritt    dichiara di avere competenze specifiche nell'uso della Flipped Classroom e nella progettazione didattica per competenze attraverso le Unità di Apprendimento. ..l. sottoscritt.. autorizza codesto Istituto al trattamento dei propri dati personali ai sensi della normativa vigente.

Allega alla presente:

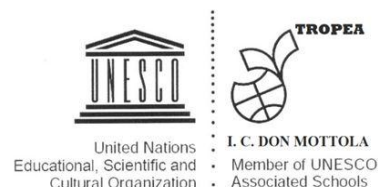
- 1 Fotocopia documento di identità in corso di validità;
- 2 Curriculum Vitae sottoscritto;
- 3 Scheda di Autovalutazione Titoli (Allegato B)

Data .....

Firma .....



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE, DELL'UNIVERSITA' E DELLA RICERCA  
ISTITUTO COMPRENSIVO "Don F. Mottola" di TROPEA  
Centro Territoriale per la Formazione e l'Istruzione degli Adulti



## DOMANDA DI PARTECIPAZIONE AVVISO PUBBLICO PER LA SELEZIONE DI VALUTATORE

Avviso 2669 del 03/03/2017 - FSE –

Pensiero computazionale e cittadinanza digitale

Azione: 10.2.2 Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base

Sotto-Azione: 10.2.2A Competenze di base

Titolo: Dall'homo sapiens sapiens all'homo connectus

CODICE PROGETTO: 10.2.2A-FSEPON-CL-2018-467 CUP:E18H17000430007

Al Dirigente Scolastico dell'Istituto Comprensivo di TROPEA

Il/La sottoscritto/a cognome ..... nome ..... nato/a .....  
il ..... e residente a ..... in  
Via..... n° ..... CAP ..... Prov. .... docente a tempo  
indeterminato/determinato presso codesto Istituto, codice fiscale ..... telefono  
cellulare ..... e-mail .....

### **CHIEDE**

di essere ammesso alla procedura di selezione in qualità di VALUTATORE per il  
progetto Titolo: Dall'homo sapiens sapiens all'homo connectus

CODICE PROGETTO: 10.2.2A-FSEPON-CL-2018-467 CUP:E18H17000430007

A tal fine dichiara, sotto la propria responsabilità, consapevole delle sanzioni penali nel caso di dichiarazioni mendaci, di formazione o uso di atti falsi, richiamate dall'art. 76 del DPR 445 del 28 dicembre 2000, di essere in possesso dei titoli valutabili ai fini dell'attribuzione dell'incarico come da tabella inserita nell'avviso.

Il/La sottoscritto/a si impegna a svolgere l'incarico senza riserve e secondo il calendario predisposto dall'Istituto.

Il/La sottoscritto/a autorizza al trattamento dei dati personali, ai sensi del D. L.vo n. 196/2003.

Il/La sottoscritto/a dichiara di essere a conoscenza di tutti i termini del bando che accetta senza riserve.

Il/La sottoscritto/a dichiara di essere in possesso competenze informatiche/digitali necessarie per la gestione della piattaforma GPU.

Si riserva di consegnare ove richiesto, se risulterà idoneo, pena decadenza, la documentazione dei titoli.

\_1\_ sottoscritt\_ dichiara di avere competenze specifiche nell'uso della Flipped Classroom e nella progettazione didattica per competenze attraverso le Unità di Apprendimento. ..1.. sottoscritt.. autorizza codesto Istituto al trattamento dei propri dati personali ai sensi della normativa vigente.

Allega alla presente:

- 1 Fotocopia documento di identità in corso di validità;
- 2 Curriculum Vitae sottoscritto;
- 3 Scheda di Autovalutazione Titoli (Allegato B)

Data .....

Firma .....



**FONDI STRUTTURALI EUROPEI** **pon 2014-2020**

UNIONE EUROPEA

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca  
Dipartimento per la Programmazione  
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

MIUR

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



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE, DELL'UNIVERSITA' E DELLA RICERCA  
ISTITUTO COMPRENSIVO "Don F. Mottola" di TROPEA  
Centro Territoriale per la Formazione e l'Istruzione degli Adulti



**SCHEDA (AUTO)VALUTAZIONE**

Avviso 2669 del 03/03/2017 - FSE –

Pensiero computazionale e cittadinanza digitale

Azione: 10.2.2 Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base

Sotto-Azione: 10.2.2A Competenze di base

Titolo: Dall'homo sapiens sapiens all'homo connectus

CODICE PROGETTO: 10.2.2A-FSEPON-CL-2018-467 CUP:E18H17000430007

**CANDIDATURA PER ESPERTO, TUTOR, REFERENTE PER LA VALUTAZIONE**

Cognome e nome candidato/a .....

Titoli, esperienze, ecc...	Criteri di Attribuzione del Punteggio	Punti a cura del candidato	Riservato all'Ufficio
Laurea quadriennale/quinquennale vecchio ordinamento o specialistica nuovo ordinamento - titolo di studio specifico richiesto dall'Avviso	punti 10 (ulteriori punti 0,5 per la lode)		
Laurea triennale nuovo ordinamento - titolo di studio specifico richiesto dall'Avviso	punti 8 (ulteriori punti 0,5 per la lode)		
Master di durata almeno biennale inerente la materia oggetto dell'avviso	punti 3 per ogni master (sono valutabili max 3 titoli)		
Partecipazione a corsi o seminari di aggiornamento attinenti alla professionalità richiesta	punti 1 per ogni corso (sono valutabili max 5 titoli)		
Competenze informatiche certificate (ECDL o EIPASS)	3 punti per certificazione (sono valutabili max 3 titoli)		
Incarichi precedenti nel settore di pertinenza inerenti la figura oggetto di lezione	2 punti per incarico (sono valutabili max 6 incarichi)		
Incarichi precedenti attinenti ai progetti POR-PNSD-PON-FSE	0,5 punti per incarico		
<b>TOTALE PUNTEGGIO</b>			

Data .....

Firma .....



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE, DELL'UNIVERSITA' E DELLA RICERCA  
 ISTITUTO COMPRENSIVO "Don F. Mottola" di TROPEA  
 Centro Territoriale per la Formazione e l'Istruzione degli Adulti



I. C. DON MOTTOLA  
 Member of UNESCO  
 Associated Schools

## PROPOSTA PROGETTUALE

Avviso 2669 del 03/03/2017 - FSE –

Pensiero computazionale e cittadinanza digitale

Azione: 10.2.2 Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base

Sotto-Azione: 10.2.2A Competenze di base

Titolo: Dall'homo sapiens sapiens all'homo connectus

CODICE PROGETTO: 10.2.2A-FSEPON-CL-2018-467 CUP:E18H17000430007

N.B. Si raccomanda di leggere accuratamente la sintesi del modulo prima di formulare la proposta progettuale.

Cognome e nome candidato/a .....

1) **Obiettivi perseguiti dalla proposta progettuale** (max 250 caratteri)

2) **Innovatività (metodologica)** (max 250 caratteri) -

Indicare quali metodi saranno applicati nella promozione della didattica attiva/propositiva/attraente.

3) **Innovatività (strumentazione tecnologica)** (max 250 caratteri) -

Indicare gli strumenti saranno utilizzati per rendere la proposta didattica attiva/propositiva/coinvolgente.

4) **Impatto / ricadute** (max 250 caratteri) -

Indicare le ricadute/impatti previsti sui destinatari.