



**MINISTERO DELL'ISTRUZIONE, DELL'UNIVERSITÀ E DELLA RICERCA
UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER IL LAZIO
ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "GIUSEPPE IMPASTATO"**

Via Luigi Gastinelli n. 58 - 00132 Roma | C.F.: 97616400582 | C.M.: RMIC8CR006 | Tel. 0622180417
E-mail PEO: rmic8cr006@istruzione.it – PEC: rmic8cr006@pec.istruzione.it Sito web: www.icgiuseppeimpastato.edu.it



Prot. N. 4997/2019-06.01

Roma, 06/09/2019

**Bando esterno di selezione Esperti
Mediante affidamento diretto**

(D.lgs. 19/04/2017 n. 56 “disposizioni integrative e correttive al D. lgs 18/04/2016, n. 50 – art. 36 c. 2 lett. a)
Avviso Pubblico per lo sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale e per lo sviluppo delle competenze di “cittadinanza digitale”- Avviso 2669 del 03/03/2017

PON FSE

Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale “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”, prot. 2669 del 03/03/2017.

Codice identificativo Progetto: 10.2.2A-FdEPOC-LA-2018-146

“Coding e cittadinanza digitale”

CUP: G84F18000610006

Sotto azione 10.2.2A - Scuole del I Ciclo (Scuole Primarie e Secondarie di I Grado)

Sotto azione	Codice Identificazione Progetto	Titolo Modulo	Importo autorizzato
10.2.2A	10.2.2A-FdEPOC-LA-2018-146	“Costruisci il tuo videogioco con Scratch 2017-18	5.682,00
10.2.2A	10.2.2A-FdEPOC-LA-2018-146	“Costruisci il tuo videogioco con Scratch 2018-19	5.682,00
10.2.2A	10.2.2A-FdEPOC-LA-2018-146	Web radio: percorsi di cittadinanza digitale 2017-18	5.682,00
10.2.2A	10.2.2A-FdEPOC-LA-2018-146	Web radio: percorsi di cittadinanza digitale 2018-19	5.682,00

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

VISTO

la nota MIUR di autorizzazione progetti prot. AOODGEFID/28234 del 30/10/2018 “Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale “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, prot. 2669 del 03/03/2017

Codice identificativo progetto: 10.2.2A-FdRPOC-LA-2018-146

CUP G84F18000610006

“Coding e cittadinanza digitale”

- VISTO** che l’Istituto ha presentato – nei termini – il **Progetto dal Titolo: “Coding e cittadinanza digitale”** che prevede la realizzazione di **n. 4 moduli** che mira all’innalzamento dei livelli in maniera omogenea delle competenze di base su *target* specifici individuati dalla scuola e che lo stesso è stato **approvato dal Collegio dei Docenti con delibera n. 331 del 13/12/2018;**
- VISTO** che con **nota prot. AOODGEFID/28234 del 30/10/2018** la Direzione Generale per interventi in materia di edilizia scolastica, per la gestione dei fondi strutturali per l’istruzione e per l’innovazione digitale – Uff. IV del MIUR ha comunicato che è stato autorizzato il progetto dal titolo **“Coding e cittadinanza digitale” – Codice identificativo progetto: 10.2.2A-FdRPOC-LA-2018-146** proposto da questa Istituzione Scolastica **per un importo pari a € 22.728,00;**
- VISTO** il D.Lg.vo. 30/03/2001 n. 165, recante “Norme generali sull’ordinamento del lavoro alle dipendenze delle Amministrazioni pubbliche” e ss.mm.ii;
- VISTO** il D.I. n.129/2018 *“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”;*
- VISTO** Il D.Lgs 50 del 18/4/2016 e ss.mm.ii.;
- VISTO** Il Decreto Legislativo 19 aprile 2017, n.56, recante “disposizioni integrative e correttive del Decreto Legislativo 18 aprile 2016, n. 50”;
- VISTO** il DPR 275/99 concernente norme in materia di autonomia delle Istituzioni Scolastiche;
- VISTO** l’avviso pubblico del MIUR prot. n. AOODGEFID/2669 del 03 marzo 2017 – Sviluppo del pensiero computazionale, della creatività digitale e delle competenze di “cittadinanza digitale”, a supporto dell’offerta formativa;
- VISTA** la candidatura n. **48855** - 2669 del 03/03/2017 - FSE – Pensiero computazionale e cittadinanza digitale;
- VISTA** La nota prot.n. AOODGEFID 31732 del 25/07/2017, contenente *l’Aggiornamento delle linee guida dell’Autorità di Gestione per l’affidamento dei contratti pubblici di servizi e forniture di importo inferiore alla soglia comunitaria diramate con nota del 13 gennaio 2016, n. 1588;*
- VISTA** La nota prot.n. AOODGEFID 34815 del 02/08/2017, contenente chiarimenti in merito alle *Attività di formazione – Iter di reclutamento del personale “esperto” e relativi aspetti di natura fiscale, previdenziale e assistenziale;*
- VISTI** I Regolamenti UE e tutta la normativa di riferimento per l’attuazione delle iniziative cofinanziate dai Fondi Strutturali Europei 2014/2020;
- VISTE** Le indicazioni del MIUR per la realizzazione degli interventi
- VISTA** La delibera del Collegio docenti n. 331 del 13/12/2018 di adesione al progetto PON in oggetto;
- VISTA** La delibera del Consiglio di Istituto n. 101 del 17/12/2018 di adesione al progetto PON in oggetto;
- VISTO** il Programma Annuale E.F. 2018 approvato con delibera del Consiglio di Istituto n 61 del 31/01/2018;
- VISTO** il Programma Annuale E.F. 2019 approvato con delibera del Consiglio di Istituto n 121 del 21/02/2019;
- VISTO** il proprio provvedimento Prot. N. 7261 del 20/11/2018 di modifica al P.A. e.f. 2018 – Assunzione a bilancio somma riferita al progetto in oggetto;
- VISTE** le schede dei costi per singolo modulo;
- VISTE** la delibera n.139 del Consiglio di Istituto del 26/06/2019 con la quali sono state approvate le Tabelle di valutazione titoli per la selezione del Personale Interno/Esterno da coinvolgere nel PON;
- 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. n. 34815 del 02/08/2017;
- VISTA** la successiva nota MIUR di Errata Corrige prot. n. 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;
- CONSIDERATO** che il percorso formativo di cui al progetto in parola, riferito alla Scuola Primaria e Secondaria di I grado, prevede la copertura di numero **4 posti di esperto** per 4 moduli di 30 ore cadauno, di cui 2 per la S. Primaria e 2 per la S. Secondaria di I grado ;
- PRESO ATTO** che attraverso un indagine effettuata in sede di Collegio Docenti tra il personale interno non ci sono state manifestazioni di interesse ad assumere tale incarico;

CONSIDERATA la manifestazione di interesse pubblicata con prot. 4537 del 16/07/2019;

VISTE le manifestazioni pervenute;

EMANA

il presente Avviso Pubblico per titoli comparativi per la selezione e il reclutamento di esperti esterni all'Istituto Comprensivo "Giuseppe Impastato", per n. 2 moduli Scuola Primaria e n. 2 moduli Scuola Secondaria di I grado previsti dal progetto. Il presente Avviso Pubblico è rivolto alle persone fisiche, ai sensi del D.lgs 165/01 - art. 7, e alle Società, Associazioni e Agenzie private, ai sensi del D.lgs n.50 /2016 e successivi aggiornamenti, con garanzia di applicazione delle priorità a favore degli esperti di cui al punto 1 della "**Tabella delle priorità**" che segue.

I candidati di cui ai punti 2 e 3 della medesima tabella confluiranno in un'unica graduatoria.

TABELLA DELLE PRIORITA'

1. Personale in servizio presso altre Istituzioni scolastiche per l'intera durata del progetto alla scadenza del presente Avviso	Destinatario di contratto di prestazione plurima
2. Personale esterno - persona fisica	Secondo quanto previsto dal D.lgs n.165/2001 - art. 7
3. Acquisto servizi da Associazioni - Società - Agenzie private	Secondo quanto previsto dal Codice dei Contratti – D. lgs. n. 50/2016

SOTTO-AZIONE 10.2.2A – Scuole del I Ciclo (Scuole Primarie e Secondarie di I Grado)

Obiettivi Generali

Il progetto prevede l'attivazione di 4 moduli: 2 di "Web radio" per la scuola secondaria di primo grado e 2 di "Costruisci il tuo videogioco con Scratch" per la scuola primaria partendo dall'anno scolastico 2019/2020 per terminare a giugno 2020. In occasione della recente festa di intitolazione del nostro Istituto a Peppino Impastato, nel ricostruire parte delle sue esperienze di vita, abbiamo sperimentato un laboratorio di radio in classe. Giovani dj in erba hanno trasmesso le emozioni di Peppino parlando come lui e ascoltando la musica che proponeva nella sua Radio Aut tra il 1977 e il 1978. Di tempo ne è passato da quegli anni ma la potenza comunicativa della radio non si è minimamente offuscata anzi, pur senza percorrere l'etere, si è ampliata aggiungendo milioni di utenti in tutto il mondo con la nascita della web radio.

Grande interesse hanno anche suscitato le lezioni di divulgazione sul coding in occasione di Open Day, di giornate dedicate alla continuità e di progetti curricolari. Dal momento che entrambe le attività hanno suscitato grande entusiasmo nella comunità scolastica, abbiamo pensato di coinvolgere i nostri studenti in percorsi sperimentali utilizzando le tecnologie digitali per diffondere i principi di coding e cittadinanza digitale.

Programmazione (coding) e nuove tecnologie sono un nucleo potente dal punto di vista educativo in quanto consentono di lavorare con progetti concreti e divertenti su competenze trasversali e specifiche allo stesso tempo. Inoltre rendono palese il collegamento tra saperi in qualche modo astratti, quali il linguaggio della matematica o del coding, e aspetti applicativi propri delle scienze, dell'ingegneria e della tecnologia passando attraverso varie forme di comunicazione.

Nel modulo sul coding gli alunni costruiranno il proprio videogioco grazie a Scratch, un ambiente d'apprendimento sviluppato dal MIT Media Lab di Boston. I contenuti del modulo sono stati scelti in modo da portare gli alunni a sviluppare strategie di scomposizione di problemi complessi in problemi semplici, di previsione, verifica e revisione. In ogni lezione gli alunni costruiranno un pezzo di videogame con difficoltà man mano crescenti.

Nel modulo sulla cittadinanza digitale si prevede di incentivare le conoscenze degli allievi su concetti basilari d'informatica e sui più comuni programmi, sicurezza informatica, dalle minacce virali alla crittografia.

Pertanto gli alunni potranno:

- creare una consapevolezza di norme sociali e giuridiche in termini di "Diritti della Rete", attraverso l'educazione all'uso positivo e consapevole dei media e della Rete, anche per il contrasto all'utilizzo di linguaggi violenti, alla diffusione del cyber bullismo, alle discriminazioni;

- educare alla valutazione della qualità e della integrità delle informazioni, alla lettura, scrittura e collaborazione in ambienti digitali.
- promuovere azioni per stimolare la creatività e la produzione digitale, l'educazione all'uso dei nuovi linguaggi del digitale.

Descrizione dei Moduli

SCUOLA PRIMARIA

- **Modulo: “Costruisci il tuo videogioco con scratch 2017-18”**
- **Modulo: “Costruisci il tuo videogioco con scratch 2018-19”**

Favorire l'avvicinamento alla programmazione, incoraggiare nuove esperienze, saper affrontare problemi complessi, rendere familiari le tecnologie, dimostrare l'impatto positivo della programmazione in varie discipline con l'acquisizione di competenze trasversali, sviluppo dell'attitudine al problem solving.

Il risultato atteso prevede che L'alunno dovrà dimostrare di aver compreso i principi base della programmazione e del problem solving.

Il docente effettuerà osservazioni sistematiche relativamente a: motivazione, interesse, contributo nelle attività proposte, acquisizione di comportamenti attesi, ecc.). Al termine di ogni lezione gli studenti guadagneranno uno sticker attestante l'avvenuta conclusione delle attività ed alla fine del corso riceveranno un attestato di partecipazione.

È previsto un questionario iniziale e finale.

SECONDARIA DI I GRADO

- **Modulo: “Web radio: Percorsi di Cittadinanza digitale 2017-18”**
- **Modulo: “Web radio: Percorsi di Cittadinanza digitale 2018-19”**

Obiettivi didattico formativi dei moduli

Le attività previste dal presente modulo mirano a formare utenti responsabili dell'uso di ambienti e strumenti digitali e capaci di un uso critico delle tecnologie digitali. Pertanto gli obiettivi del modulo sono:

- Informare e rendere consapevoli gli alunni in merito a norme sociali e giuridiche in termini di “Diritti della Rete”, attraverso l'educazione all'uso positivo e responsabile deimedia,
- Contrastare la diffusione di cyberbullismo, linguaggi violenti e discriminazioni;
- Motivare gli alunni all'apprendimento inteso come un viaggio degno di essere vissuto attraverso le metodologie dell'Edutainment;
- Educare alla valutazione della qualità e della integrità delle informazioni, alla lettura, scrittura e collaborazione in ambienti digitali, alla comprensione e utilizzo dei dati
- Introdurre all'open government, al monitoraggio civico e al data journalism;
- Incentivare la produzione di contenuti digitali e materiali didattici da condividere all'interno della scuola;
- Promuovere azioni per stimolare la creatività e la produzione digitale, l'educazione all'uso dei nuovi linguaggi del digitale, ai nuovi modelli di lavoro e produzione, alle potenzialità dell'interazione tra fisico e digitale.
- Garantire pari opportunità nella partecipazione ad esperienze didattiche collegate alle tecnologie ed alle STEM.
- Promuovere attività formative per l'inclusione e l'integrazione.

Risultati attesi

Gli alunni, individualmente o in gruppo, dovranno dimostrare di aver compreso i principi trattati con la produzione di un lavoro finale, coniugando anche la dimensione creativa ed artistica. E' prevista quindi la creazione di una radio web con particolare attenzione a linguaggi, dinamiche di rete, viralità. I risultati attesi del progetto sono:

- saper lavorare in gruppo
- essere in grado di portare a compimento un project work
- essere in grado di progettare un programma a scelta tra talk show della propria web radio
- essere in grado di utilizzare linguaggi diversi, specifici disciplinari e non
- essere in grado di risolvere problemi
- essere in grado di agire in modo autonomo e responsabile
- essere in grado di rispettare le regole e i punti di vista altrui
- essere in grado di sviluppare una competenza digitale critica e responsabile

Il docente effettuerà osservazioni sistematiche relativamente a: motivazione, interesse, contributo nelle attività proposte, acquisizione di comportamenti attesi, ecc. È previsto un questionario iniziale e finale.

CRITERI DI SELEZIONE E RECLUTAMENTO ESPERTI

- Il reclutamento avverrà per titoli comparativi e **in base alle priorità indicate nella tabella sottostante**, previo accertamento dei requisiti indicati nella sezione appositamente dedicata del presente bando alla sezione “Competenze, Esperienze, durata e Titoli richiesti”.

Titoli di ammissibilità per i Moduli Scuola Primaria

1. Docente laureato in informatica o titolo affine con esperienza nella didattica laboratoriale digitale e multimediale
2. Docente con esperienza nella didattica laboratoriale digitale e multimediale

Titoli di ammissibilità per i Moduli Scuola Secondaria di I grado

1. Docente laureato in informatica o titolo affine con esperienza nella didattica laboratoriale digitale e multimediale
2. Docente con esperienza nella didattica laboratoriale digitale e multimediale

COMPETENZE, ESPERIENZE, DURATA E TITOLI RICHIESTI

Modulo	titolo	durata	Tipologia della proposta	Professionalità richiesta esperto
1	“Costruisci il tuo videogioco con Scratch 2017-18	30 ore Entro il 30/06/2020	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Competenza nella didattica attinente agli obiettivi del progetto
2	“Costruisci il tuo videogioco con Scratch 2018-19	30 ore Entro il 30/06/2020	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Competenza nella didattica attinente agli obiettivi del progetto
3	Web radio: percorsi di cittadinanza digitale 2017-18	30 ore Entro il 30/06/2020	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Competenza nella didattica attinente agli obiettivi del progetto
4	Web radio: percorsi di cittadinanza digitale 2018-19	30 ore Entro il 30/06/2020	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Competenza nella didattica attinente agli obiettivi del progetto

TABELLA VALUTAZIONE DEI TITOLI: Esperti

	Tabella di valutazione	Punteggio
1	Laurea specialistica (3+2 o vecchio ordinamento) congruente con la tematica del modulo formativo TITOLO ACCESSO	Punti 5 per votazione fino a 80 Punti 7 per votazione da 81 a 95 Punti 9 per votazione da 96 a 100 Punti 12 per votazione 101 a 105 Punti 16 per votazione da 106 a 110 Punti 20 per votazione uguale a 110 e lode
2	Altra laurea diversa dal titolo di accesso	Punti 6
3	Iscrizione ad Albi Professionali	Punti 4
4	Dottorato di ricerca	Punti 4 a dottorato fino ad un massimo di 8 punti
5	Master di I e II livello Master congruente con la tematica del modulo formativo, conseguito presso Università in Italia o	Punti 2 per ogni master fino ad un massimo di 8 punti

	all'estero (durata minima di un anno)	
6	Corso di perfezionamento post-laurea conseguito presso università italiane o straniere	Punti 2 per ogni corso di durata semestrale Punti 4 per ogni corso di durata annuale Fino ad un massimo di 8 punti
7	Pregresse esperienze in Docenza/Tutoraggio PON	Punti 2 fino ad un massimo di 10 progetti
8	Certificazioni informatiche ECDL – EUCIP- EIPASS-PEKIT	n.2 per ogni certificazione fino ad un massimo di 6 punti
9	Esperienze di formatore coding, robotica, pensiero computazionale, laboratori STEM	Punti 3 per ogni attività fino ad un massimo di 12 punti
10	Conoscenza e uso della piattaforma GPU dichiarata nel curriculum, in relazione ad attività documentate di Tutor/Esperto/Referente per la valutazione in Progetti PON-POR	Punti 2 per ogni attività fino ad un massimo di 12 punti

In caso di parità di punteggio si adotteranno i seguenti criteri:

1. Candidato più giovane;
2. Sorteggio

COMPITI DELL'ESPERTO

L'Esperto dovrà elaborare un piano di lavoro partendo dal Progetto presentato dalla Scuola da cui risultino i contenuti, le modalità, i tempi e gli strumenti che garantiranno l'effettiva realizzazione del Progetto.

L'Esperto deve collaborare con il Tutor e deve essere in possesso delle conoscenze, competenze ed esperienze specifiche richieste dai singoli Moduli.

L'Esperto :

- Predisporre, in collaborazione con il Tutor, una programmazione dettagliata dei contenuti dell'intervento;
- Inserisce i dati di propria competenza relativi all'attività svolta nel Modulo, il calendario, le prove di verifica e i materiali prodotti nel sistema GPU;
- Partecipa alle riunioni programmate dall'Istituzione Scolastica in merito alla realizzazione del modulo e tale attività rientra nel suo incarico.

IMPORTI MODULI DEL PROGETTO – ESPERTI

Il Progetto Fondi Strutturali Europei - Programma Operativo Nazionale "Per la scuola, competenze di base e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020 – Competenze di base - prevede i seguenti 4 moduli:

Modulo	titolo	Ore modulo	Esperto		
			n	ore	importo
1	“Costruisci il tuo videogioco con Scratch 2017-18	30	1	30	2.100,00
2	“Costruisci il tuo videogioco con Scratch 2018-19	30	1	30	2.100,00
3	Web radio: percorsi di cittadinanza digitale 2017-18	30	1	30	2.100,00
4	Web radio: percorsi di cittadinanza digitale 2018-19	30	1	30	2.100,00

DURATA DELL'INCARICO E COMPENSO

Il compenso orario per l'esperto è stabilito in € 70,00 (settanta/00). Il suddetto importo è onnicomprensivo di tutte le ritenute previdenziali e fiscali, nonché dell'IRAP (8,50%), della quota INPS ex INPDAP (24,20%) a carico dell'Istituto e ogni altro onere di natura fiscale, previdenziale e

assistenziale che dovesse intervenire per effetto di nuove disposizioni normative, anche dell'eventuale quota a carico dell'Istituto.

Il numero di ore per esperti è quello riportato nella tabella "IMPORTI MODULI DEL PROGETTO – ESPERTI".

Il compenso sarà erogato, per le ore effettivamente svolte, dopo la chiusura del modulo sulla piattaforma GPU.

Le attività oggetto del presente Bando si svolgeranno secondo il calendario che verrà stabilito successivamente.

Gli appartenenti alla Pubblica Amministrazione debbono esibire regolare autorizzazione dell'Ufficio di servizio allo svolgimento dell'incarico.

MODALITA' DI PRESENTAZIONE DELLE DOMANDE E SCADENZE

Gli interessati dovranno far pervenire la domanda o mediante consegna diretta in busta chiusa presso l'ufficio Protocollo, o all'indirizzo di posta elettronica certificata: rmic8cr006@pec.istruzione.it, oppure con raccomandata R.R. (non farà fede il timbro postale) **entro e non oltre il 23/09/2019 alle ore 12,00.**

Non saranno accettate le domande inviate dopo la scadenza.

La domanda dovrà riportare la dicitura "Domanda di partecipazione alla selezione di Esperto **Progetto: 10.2.2A-FdEPOC-LA-2018-146**" "Coding e cittadinanza digitale" indirizzata al Dirigente Scolastico dell'IC "Giuseppe Impastato" via Gustinelli, 58 – 00132 Roma

Per le Persone Fisiche :

- **Istanza di partecipazione** redatta utilizzando esclusivamente il modulo allegato, a pena di esclusione, dovranno essere allegati i seguenti documenti:
- Curriculum vitae in formato europeo aggiornato;
- Fotocopia di un documento di identità valido con firma in originale del candidato;
- **Allegato A** (Titoli Esperti) ;
- **Allegato B** (autocertificazione di assenza di condanne penali);
- Eventuale Autorizzazione dell'Amministrazione di appartenenza.

Per le Persone Giuridiche:

- **Istanza di partecipazione** redatta utilizzando esclusivamente il modulo allegato, a pena di esclusione, dovranno essere allegati i seguenti documenti:
- Curriculum della Società;
- Curriculum vitae in formato europeo aggiornato degli esperti formatori che verranno incaricati;
- Fotocopia di un documento di identità valido con firma in originale del rappresentante legale;
- **Allegato A** (Titoli Esperti) per ogni esperto;
- **Allegato B** (autocertificazione di assenza di condanne penali) per ogni esperto;
- Autodichiarazione ex. Art. 80 – 83 D.lgs 50/2016.
- Iscrizione CCIAA;
- **Allegato C** DGUE.

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

Per tutti i 4 Moduli, il Dirigente Scolastico si riserva, nel rispetto della graduatoria, di coprire tutti i posti disponibili, assegnando anche più moduli allo stesso candidato, tra quelli richiesti da quest'ultimo nella

domanda di partecipazione, fatta salva la compatibilità degli orari; se risulteranno ancora posti scoperti, si procederà allo scorrimento della graduatoria fino alla totale copertura dei posti disponibili. La graduatoria avrà validità fino alla conclusione delle attività dei 4 moduli. Gli incarichi o i contratti saranno firmati all'avvio di ogni modulo.

All'interno di ogni graduatoria, a parità di punteggio si procederà al sorteggio pubblico per la determinazione dell'ordine nella graduatoria, con informativa agli interessati della data e dell'ora in cui avverrà il sorteggio.

ESCLUSIONI

Saranno escluse dalla valutazione le domande:

- a) Pervenute oltre i termini previsti
- b) Pervenute con modalità diverse da quelle previste dal presente Bando
- c) Sprovviste di firma
- d) Sprovviste del curriculum vitae in formato europeo e allegati richiesti.

MODALITA' DI PUBBLICIZZAZIONE E IMPUGNAZIONE

L'istituto Comprensivo "Giuseppe Impastato" provvederà a pubblicare il presente Avviso sul proprio sito: www.icgiuseppeimpastato.edu.it

Al termine della valutazione delle candidature da parte della Commissione di valutazione, la relativa graduatoria provvisoria sarà pubblicata sul sito della scuola www.icgiuseppeimpastato.edu.it. Della pubblicazione verrà data comunicazione a tutti i candidati all'indirizzo comunicato nell'istanza di partecipazione.

Avverso la graduatoria sarà possibile esperire reclamo entro 15 gg dalla sua pubblicazione. Trascorso tale termine ed esaminati eventuali reclami sarà pubblicata la graduatoria definitiva.

MODALITA' DI ACCESSO AGLI ATTI

L'accesso agli Atti, è regolamentato da quanto previsto dalla legge.

RESPONSABILE DEL PROCEDIMENTO

Il Responsabile del Procedimento è il Dirigente Scolastico Prof.ssa Daniela Monaco tel. 0622180417 – e-mail rmic8cr006@istruzione.it

INFORMATIVA AI SENSI DEL D.LGS 196/03

Ai sensi degli artt. 11 e seguenti del D. L.vo n. 196 del 30 giugno 2003 i dati raccolti saranno trattati per le finalità connesse all'espletamento dei corsi.

Il responsabile del trattamento dei dati è il Dirigente Scolastico Prof.ssa Daniela Monaco.

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

Informazioni relative al presente avviso potranno essere richieste presso l'ISTITUTO COMPRENSIVO "GIUSEPPE IMPASTATO" contattando il Direttore dei Servizi Generali e Amministrativi Dott. Alessandro Paoli.

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Prof.ssa Daniela Monaco