



Unione Europea

FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020

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



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



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE, DELL'UNIVERSITÀ E DELLA RICERCA  
UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER IL LAZIO

LICEO GINNASIO DI STATO "EUGENIO MONTALE"

Classico, Linguistico, delle Scienze Umane

Via di Bravetta, 545 - 00164 ROMA - cod.fisc. 97021870585

✉ RMPC320006@istruzione.it ✉ RMPC320006@pec.istruzione.it Sito web: [www.liceomontaleroma.it](http://www.liceomontaleroma.it)

☎ 06 121123660 - 06 661 40 596 fax 06 121123661

Roma, 15 luglio 2020

All'ALBO ON LINE AI SITO WEB

**Oggetto: Fondi Strutturali Europei** – Programma Operativo Nazionale “Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento” 2014-2020. ” Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE) - Obiettivo Specifico 10.1 – Riduzione del fallimento formativo precoce e della dispersione scolastica e formativa e, in quanto coerente, Programma Operativo Complementare “Per la Scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento” 2014-2020 - Asse I – Istruzione – Fondo di Rotazione. **Avviso pubblico prot. 4395 del 9 marzo 2018** “Progetti di inclusione sociale e lotta al disagio nonché per garantire l'apertura delle scuole oltre l'orario scolastico soprattutto nelle aree a rischio ed in quelle periferiche *Scuola al Centro*”. **Autorizzazione Progetto 10.1.IA-FDRPOC-LA-2019-1 “L'arte di imparare – seconda edizione” - Avviso di selezione di personale INTERNO per conferimento incarichi ESPERTI, TUTOR e REFERENTE VALUTAZIONE**

#### IL DIRIGENTE SCOLASTICO

- VISTO il R.D. n. 2440 del 18/1/1923 concernente l'amministrazione del Patrimonio e la Contabilità Generale dello Stato ed il relativo Regolamento per l'amministrazione del patrimonio e per la contabilità generale dello Stato di cui al R.D. 23 maggio 1924, n. 827 e ss.mm;
- VISTO l'art. 52, co.1 del T.U. pubblico impiego del 1953 e l'art. 2103 C.C. relativamente alla documentabilità del possesso della professionalità del prestatore di lavoro in relazione al condizione di essere adibito alle mansioni per le quali è stato assunto o alle mansioni equivalenti nell'ambito dell'area di competenza;
- VISTO il DPR 275/99, concernente il Regolamento recante norme in materia di autonomia delle Istituzioni Scolastiche, ai sensi della legge 15 marzo 1997, n.59;
- VISTO il D.Lgs. 30/03/2001, n. 165 recante “Norme generali sull'ordinamento del lavoro alle dipendenze delle Amministrazioni Pubbliche” e ss.mm.ii.;
- VISTO il Decreto 28 agosto 2018, n. 129, concernente “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 CCNL scuola 2016-2018 del 19/4/2018;
- VISTO il D.Lgs. n. 50 del 18/04/2016 in vigore dal 19/04/2016 recante “Attuazione delle Direttive 2014/23UE, 2014/24/UE sugli appalti pubblici che ha sostituito integralmente il D. Lgs. n. 163/2006 “Codici dei contratti pubblici di lavori, servizi e forniture”;
- VISTI i Regolamenti (UE) n. 1303/2013 recanti disposizioni comuni sui Fondi strutturali e di investimento europei, il Regolamento (UE) n. 1301/2013 relativo al Fondo Europeo di Sviluppo Regionale (FESR) e il Regolamento (UE) n. 1304/2013 relativo al Fondo Sociale Europeo;
- VISTO il PON-Programma Operativo Nazionale 2014IT05M2OP001 “Per la scuola – competenze e ambienti per l'apprendimento” approvato con Decisione C (2014) n. 9952, del 17 dicembre 2014 della Commissione Europea;



Unione Europea

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)

- VISTA la Delibera del Consiglio d'Istituto n. 2599 del 5/3/2019 di approvazione del Programma Annuale Esercizio Finanziario 2020;
- VISTA la Delibera del Collegio docenti n. 4/58/2018 del 22.5.2018 di approvazione candidatura ed inserimento nelle attività del PTOF 2016-2019 del progetto denominato **“L’arte di imparare – seconda edizione”** - Programma Operativo Nazionale *Per la scuola - Competenze a ambienti per l'apprendimento 2014-2020*”, Avviso pubblico 4395 del 9/3/2018 “Progetti di inclusione sociale e lotta al disagio nonché per garantire l’apertura delle scuole oltre l’orario scolastico soprattutto nelle aree a rischio ed in quelle periferiche “Scuola al Centro” - Fondi Strutturali Europei – PON, Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE) Obiettivo Specifico 10.1 - Azione 10.1.1 Sottoazione 10.1.1A, trasmesso con nota MIUR.AOODGEFID prot. n. 0005241 del 13/3/2018;
- VISTA la Delibera del Consiglio di Istituto n. 2507 del 31/05/2017 di approvazione alla partecipazione del Liceo Montale ai Bandi di gara e avvisi emanati nell’ambito del Programma Operativo Nazionale *Per la scuola - Competenze a ambienti per l'apprendimento 2014-2020*;e
- VISTA la candidatura n. 1015231 inoltrata da questo Istituto in data 24/05/2018;
- VISTA la Delibera n. 2661 del 28/2/2020 di avvio del progetto denominato **“L’arte di imparare – seconda edizione”** - Programma Operativo Nazionale *Per la scuola - Competenze a ambienti per l'apprendimento 2014-2020*”, Avviso pubblico 4395 del 9/3/2018;
- VISTA La Delibera del Consiglio d'Istituto n. 2633 del 25/10/2019 di approvazione del PTOF 2019-2022 e aggiornamento annuale per l’a.s. 2019/2020.
- VISTA la nota MIUR. prot. n. AOODGEFID-670 dell’17/1/2020, con la quale viene formalmente autorizzato il progetto (Autorizzazione progetto **10.1.IA-FDRPOC-LA-2019-1**);
- VISTO il decreto di assunzione in bilancio del finanziamento del 17/2/2020 (Variazione P.A, 2020 prot. n. 1000 del 17/2/2020);
- VISTE le Linee Guida dell’Autorità di Gestione e le disposizioni e istruzioni per la realizzazione degli interventi PON 2014-2020 di cui in oggetto;
- RILEVATA La necessità di individuare tra il personale interno appropriate figure professionali di ESPERTI, TUTOR e REFERENTE PER LA VALUTAZIONE per lo svolgimento delle attività formative e di valutazione relative ai moduli seguenti, previsti dal Progetto **10.1.IA-FDRPOC-LA-2019-1** dal titolo:

**“L’arte di imparare – seconda edizione”**

- 1 *Rotte di navigazione - Istruzioni per viaggiare in modo esperto nella rete*
- 2 *Il digitale e il coding come strumenti di inclusione: #winningdigitalskills*
- 3 *Trial and error: con l'apprendimento `c@povolto' sbagliare non è sempre un `errore'*
- 4 *Drammaturgia e scrittura creativa*
- 5 *Laboratorio creativo delle arti visive*
- 6 *Yes, I play! (musica strumentale)*
- 7 *Yes, I sing! (canto corale)*

EMANA

Il presente Avviso per la selezione, mediante procedura comparativa di curricula, di personale interno all'Istituzione Scolastica al quale affidare l’incarico di ESPERTO e TUTOR per la realizzazione dei 7 moduli previsti nel **Progetto 10.1.IA-FDRPOC-LA-2019-1** denominato **“L’arte di imparare – seconda edizione”**, citato in premessa, secondo i compiti e i requisiti di seguito specificati. Il presente Avviso, inoltre, è



Unione Europea

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)

finalizzato anche alla selezione mediante procedura comparativa di curricula, di personale interno all'Istituzione Scolastica al quale affidare l'incarico di REFERENTE PER LA VALUTAZIONE, secondo i compiti e i requisiti di seguito specificati.

### ART. 1 FINALITA' DELLA SELEZIONE

Il presente avviso è finalizzato alla predisposizione degli elenchi di Esperti, Tutor e Referente per la valutazione, dipendenti della P.A. e in servizio presso il Liceo "Eugenio Montale", di comprovata esperienza e professionalità specifica rispetto ai diversi moduli previsti nell'ambito del progetto citato in premessa e rispetto alle specifiche funzioni da svolgere per le diverse figure professionali.

#### **Modulo n. 1 - "Rotte di navigazione - Istruzioni per viaggiare in modo esperto nella rete" - 30 ore**

##### **Figura: ESPERTO**

##### COMPITI:

- pianificare percorsi didattici coerenti con le linee generali del progetto e volti ad arricchire e approfondire le competenze trasversali legati alle competenze digitali;
- sviluppare negli studenti la capacità di cercare, selezionare e classificare informazioni, valutare l'attendibilità delle fonti scelte; sintetizzare e organizzare le informazioni raccolte in maniera coerente ed efficace; scegliere la modalità di presentazione del prodotto più adatta al tipo di ricerca effettuato; esporre e presentare alla classe i risultati;
- proporre metodologie attive e laboratoriali, adeguate per la costruzione delle conoscenze e l'acquisizione di competenze in ambito digitale;
- assicurare il puntuale inserimento giornaliero in piattaforma delle attività svolte durante le lezioni;
- seguire scrupolosamente tutte le procedure previste dalla piattaforma GPU;
- rispettare le tempistiche e le modalità operative richieste dal sistema informatico e/o indicate dalla figura di coordinamento/funzione strumentale PON.

##### REQUISITI

- coerenza del curriculum con le caratteristiche del progetto
- esperienze pregresse di insegnamento nell'area di pertinenza del modulo

#### **Modulo n. 1 - "Rotte di navigazione - Istruzioni per viaggiare in modo esperto nella rete" - 30 ore**

##### **Figura: TUTOR**

##### COMPITI

- gestione delle iscrizioni al modulo seguendo scrupolosamente la procedura prevista dalla piattaforma GPU ed in particolare:
  - o raccolta dei moduli cartacei debitamente compilati e firmati dai genitori degli alunni e corredati da copia dei documenti d'identità;
  - o inserimento delle anagrafiche in piattaforma;
  - o definizione/eventuale tempestiva variazione del calendario delle lezioni (entro le ore 9:30 del giorno interessato);
  - o stampa dei fogli firma, registrazione delle presenze, controllo delle firme in entrata e in uscita, scansione e upload dei fogli firma in piattaforma;
  - o archiviazione della documentazione cartacea (anagrafiche e fogli firma)
- presenza in aula durante le lezioni del docente
- supporto del docente esperto durante le attività e collaborazione nella predisposizione delle attività
- controllo ed aggiornamento del registro delle presenze, conteggio delle ore di docenza svolte e delle ore di presenza degli alunni
- comunicazione puntuale circa azioni correttive da intraprendere nel corso del modulo
- effettuazione scrupolosa delle procedure previste dalla piattaforma GPU



Unione Europea

FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020

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



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

- rispetto di tempistiche e modalità operative richieste dal sistema informatico e/o indicate dalla figura di coordinamento/funzione strumentale PON.

#### REQUISITI

- ottime competenze informatiche
- coerenza del curriculum con le caratteristiche del progetto

### **Modulo n. 2 - "Il digitale e il coding come strumenti di inclusione: #winningdigitalskills" - 30 ore**

#### **Figura: ESPERTO**

#### COMPITI

- pianificare percorsi didattici coerenti con le linee generali del progetto e volti ad arricchire e approfondire le competenze trasversali legati alle competenze digitali;
- proporre metodologie didattiche laboratoriali per l'apprendimento attivo;
- sviluppare negli studenti la capacità di sfruttare le potenzialità dell'informatica come strumento concettuale trasversale a tutte le discipline, in quanto favorisce: la creatività, lo sviluppo logico del pensiero (pensiero computazionale), l'approccio curioso di fronte alla realtà, la capacità di risolvere i problemi ripartendo dagli errori o dagli ostacoli incontrati nei processi formativi (apprendimento per prove ed errori), diventando protagonisti del proprio apprendimento significativo;
- incoraggiare un atteggiamento attivo degli studenti nei confronti della conoscenza, sfruttando la curiosità, la sfida, il senso di responsabilità, suscitando interesse e gratificazione;
- sviluppare e potenziare competenze certificabili e spendibili alla fine del percorso scolastico
- favorire l'apprendimento significativo e la metacognizione;
- potenziare le capacità logiche e di astrazione per stimolare la costruzione attiva della conoscenza
- agevolare l'inclusione sviluppando migliori strategie di interazione e socializzazione con i coetanei
- migliorare il livello di autostima e autoefficacia;
- assicurare il puntuale inserimento giornaliero in piattaforma delle attività svolte durante le lezioni;
- seguire scrupolosamente tutte le procedure previste dalla piattaforma GPU;
- rispettare le tempistiche e le modalità operative richieste dal sistema informatico e/o indicate dalla figura di coordinamento/funzione strumentale PON.

#### CONTENUTI esemplificativi del modulo:

- algoritmi (nozioni fondamentali): analisi, progettazione, implementazione
- linguaggio di programmazione visuale orientato agli oggetti: semplici applicazioni conScratch
- progettazione multimediale e web-ware per il digital storytelling;
- costruire percorsi multimediali online;
- cloud-based app per il lavoro collaborativo e l'intelligenza emotiva digitale nel lavoro da remoto
- l'identità digitale e la Rete;
- il social web (blog-forum-community-social network): consapevolezza e conoscenza della Rete

#### REQUISITI

- coerenza del curriculum con le caratteristiche del progetto
- esperienze pregresse di insegnamento nell'area di pertinenza del modulo

### **Modulo n. 2 - "Il digitale e il coding come strumenti di inclusione: #winningdigitalskills" - 30 ore**

#### **Figura: TUTOR**

#### COMPITI

- gestione delle iscrizioni al modulo seguendo scrupolosamente la procedura prevista dalla piattaforma GPU ed in particolare:
  - o raccolta dei moduli cartacei debitamente compilati e firmati dai genitori degli alunni e corredati da copia dei documenti d'identità;



Unione Europea

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)

- inserimento delle anagrafiche in piattaforma;
- definizione/eventuale tempestiva variazione del calendario delle lezioni (entro le ore 9:30 del giorno interessato);
- stampa dei fogli firma, registrazione delle presenze, controllo delle firme in entrata e in uscita, scansione e upload dei fogli firma in piattaforma;
- archiviazione della documentazione cartacea (anagrafiche e fogli firma)
- presenza in aula durante le lezioni del docente
- supporto del docente esperto durante le attività e collaborazione nella predisposizione delle attività
- controllo ed aggiornamento del registro delle presenze, conteggio delle ore di docenza svolte e delle ore di presenza degli alunni
- comunicazione puntuale circa azioni correttive da intraprendere nel corso del modulo
- effettuazione scrupolosa delle procedure previste dalla piattaforma GPU
- rispetto di tempistiche e modalità operative richieste dal sistema informatico e/o indicate dalla figura di coordinamento/funzione strumentale PON.

#### REQUISITI

- ottime competenze informatiche
- coerenza del curriculum con le caratteristiche del progetto

#### Modulo n. 3 –

***“Trial and error: con l'apprendimento ‘c@povolto’ sbagliare non è sempre un ‘errore’” - 30 ore***

**Figura: ESPERTO**

#### COMPITI

- pianificare percorsi didattici coerenti con le linee generali del progetto e volti ad arricchire e approfondire le competenze trasversali legati alle competenze digitali;
- proporre la metodologia didattica per l'apprendimento attivo ‘trial and error’ (didattica dell'errore), che incentiva lo studente ad individuare e correggere i propri errori procedendo per tentativi successivi, applicando la strategia di progettazione *stepwise-refinement*, fino al raggiungimento dell'obiettivo prefissato;
- applicare un approccio al problema di tipo *top-down*, tipico della programmazione strutturata, del pensiero computazionale e dell'utilizzo attivo del digitale (progettazione-produzione) ;
- favorire nello studente, attraverso il digitale e il coding, l'acquisizione del concetto che l'errore (con la conseguente autocorrezione) sia parte del processo di apprendimento, in quanto consente allo studente di riflettere sul modo in cui apprende e sulle strategie attuate;
- sviluppare negli studenti la capacità di sfruttare le potenzialità dell'informatica come strumento concettuale trasversale a tutte le discipline;
- incoraggiare un atteggiamento attivo degli studenti nei confronti della conoscenza, sfruttando la curiosità, la sfida, il senso di responsabilità, suscitando interesse e gratificazione;
- potenziare le capacità logiche e di astrazione per stimolare la costruzione attiva della conoscenza
- migliorare il livello di autostima e autoefficacia;
- assicurare il puntuale inserimento giornaliero in piattaforma delle attività svolte durante le lezioni;
- seguire scrupolosamente tutte le procedure previste dalla piattaforma GPU;
- rispettare le tempistiche e le modalità operative richieste dal sistema informatico e/o indicate dalla figura di coordinamento/funzione strumentale PON.

#### CONTENUTI esemplificativi del modulo:

- pensiero computazionale e algoritmi
- la programmazione nel web. Semplici istruzioni JavaScript per interagire nel browser
- dal dato all'informazione: la gestione di un database in un foglio di calcolo programmato
- progettazione multimediale: il *moodboard* per l'ispirazione creativa
- la geografia multimediale: realizzare un percorso online



Unione Europea

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)

- gestire criticamente e sfruttare le tecnologie della società dell'informazione
- difendersi dal WWW: SEO, algoritmi-BOT e interessi economici

#### REQUISITI

- coerenza del curriculum con le caratteristiche del progetto
- esperienze pregresse di insegnamento nell'area di pertinenza del modulo

#### Modulo n. 3 –

***“Trial and error: con l'apprendimento ‘c@povolto’ sbagliare non è sempre un ‘errore’” - 30 ore***

**Figura: TUTOR**

#### COMPITI

- gestione delle iscrizioni al modulo seguendo scrupolosamente la procedura prevista dalla piattaforma GPU ed in particolare:
  - o raccolta dei moduli cartacei debitamente compilati e firmati dai genitori degli alunni e corredati da copia dei documenti d'identità;
  - o inserimento delle anagrafiche in piattaforma;
  - o definizione/eventuale tempestiva variazione del calendario delle lezioni (entro le ore 9:30 del giorno interessato);
  - o stampa dei fogli firma, registrazione delle presenze, controllo delle firme in entrata e in uscita, scansione e upload dei fogli firma in piattaforma;
  - o archiviazione della documentazione cartacea (anagrafiche e fogli firma)
- presenza in aula durante le lezioni del docente
- supporto del docente esperto durante le attività e collaborazione nella predisposizione delle attività
- controllo ed aggiornamento del registro delle presenze, conteggio delle ore di docenza svolte e delle ore di presenza degli alunni
- comunicazione puntuale circa azioni correttive da intraprendere nel corso del modulo
- effettuazione scrupolosa delle procedure previste dalla piattaforma GPU
- rispetto di tempistiche e modalità operative richieste dal sistema informatico e/o indicate dalla figura di coordinamento/funzione strumentale PON.

#### REQUISITI

- ottime competenze informatiche
- coerenza del curriculum con le caratteristiche del progetto

#### Modulo n. 4 - *“Drammaturgia e scrittura creativa”* - 30 ore

**Figura: ESPERTO**

#### COMPITI

- pianificare percorsi didattici coerenti con le linee generali del progetto e volti ad arricchire e approfondire le competenze trasversali e a rafforzare le competenze alfabetiche attraverso un percorso specifico sulla scrittura creativa e la drammaturgia;
- proporre metodologie didattiche laboratoriali per l'apprendimento attivo;
- stimolare la creatività degli studenti e favorire l'ampliamento del bagaglio lessicale degli allievi;
- sostenere la vivificazione dei testi letterari o storici e la loro attualizzazione e trasposizione in chiave drammaturgica;
- introdurre gli studenti alla conoscenza degli elementi tecnici di base che dalla scrittura drammaturgica conducono alla messinscena: dall'ideazione del testo allo studio delle norme che ne regolano la struttura, dalla scelta dei temi alla caratterizzazione dei personaggi;
- guidare alla comprensione, analisi, elaborazione ed interpretazione di un testo. Simbolizzazione dei concetti chiave;
- illustrare i lineamenti di storia della regia teatrale, dalla sua nascita ai suoi sviluppi, approfondendo i concetti di simbolo e analogia, per favorire la scrittura di un testo rappresentabile;



Unione Europea

FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020

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



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

- valorizzare il ruolo delle emozioni come strumento di comunicazione;
- assicurare il puntuale inserimento giornaliero in piattaforma delle attività svolte durante le lezioni;
- seguire scrupolosamente tutte le procedure previste dalla piattaforma GPU;
- rispettare le tempistiche e le modalità operative richieste dal sistema informatico e/o indicate dalla figura di coordinamento/funzione strumentale PON.

#### REQUISITI

- coerenza del curriculum con le caratteristiche del progetto
- esperienze pregresse di insegnamento nell'area di pertinenza del modulo

### **Modulo n. 4 - "Drammaturgia e scrittura creativa" - 30 ore**

**Figura: TUTOR**

#### COMPITI

- gestione delle iscrizioni al modulo seguendo scrupolosamente la procedura prevista dalla piattaforma GPU ed in particolare:
  - o raccolta dei moduli cartacei debitamente compilati e firmati dai genitori degli alunni e corredati da copia dei documenti d'identità;
  - o inserimento delle anagrafiche in piattaforma;
  - o definizione/eventuale tempestiva variazione del calendario delle lezioni (entro le ore 9:30 del giorno interessato);
  - o stampa dei fogli firma, registrazione delle presenze, controllo delle firme in entrata e in uscita, scansione e upload dei fogli firma in piattaforma;
  - o archiviazione della documentazione cartacea (anagrafiche e fogli firma)
- presenza in aula durante le lezioni del docente
- supporto del docente esperto durante le attività e collaborazione nella predisposizione delle attività
- controllo ed aggiornamento del registro delle presenze, conteggio delle ore di docenza svolte e delle ore di presenza degli alunni
- comunicazione puntuale circa azioni correttive da intraprendere nel corso del modulo
- effettuazione scrupolosa delle procedure previste dalla piattaforma GPU
- rispetto di tempistiche e modalità operative richieste dal sistema informatico e/o indicate dalla figura di coordinamento/funzione strumentale PON.

#### REQUISITI

- ottime competenze informatiche
- coerenza del curriculum con le caratteristiche del progetto

### **Modulo n. 5 - "Laboratorio creativo delle arti visive" - 30 ore**

**Figura: ESPERTO**

#### COMPITI

- pianificare percorsi didattici coerenti con le linee generali del progetto e volti ad arricchire e approfondire le competenze trasversali e a rafforzare le competenze per la vita professionale;
- favorire lo sviluppo della creatività, la valorizzazione dell'individuo e l'inclusione sociale, per prevenire la dispersione scolastica e per sviluppare le competenze per la vita professionale;
- proporre metodologie didattiche laboratoriali ed esercitazioni tecnico-pratiche per stimolare la creatività degli studenti e favorire il loro graduale apprendimento di tecniche e generi utilizzati nell'espressione artistico-pittorica;
- sollecitare negli studenti l'acquisizione o il miglioramento degli strumenti tecnici ed espressivi necessari ad ogni allievo nella ricerca di un proprio e personale percorso creativo;
- promuovere l'apprendimento dei fondamenti dell'espressione visiva ed il raggiungimento di buoni livelli di autonomia nel lavoro artistico, sfruttando lo studio interpretativo di noti brani del repertorio moderno e contemporaneo;



Unione Europea

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)

- stimolare e coinvolgere tutti i partecipanti per favorire, attraverso l'apprendimento delle varie tecniche artistiche, il lavoro di gruppo e la ricerca di un proprio percorso espressivo;
- incoraggiare la crescita culturale, le competenze e l'autostima di ogni allievo;
- valorizzare l'individuo, prevenire la dispersione scolastica e favorire l'inclusione sociale;
- assicurare il puntuale inserimento giornaliero in piattaforma delle attività svolte durante le lezioni;
- seguire scrupolosamente tutte le procedure previste dalla piattaforma GPU;
- rispettare le tempistiche e le modalità operative richieste dal sistema informatico e/o indicate dalla figura di coordinamento/funzione strumentale PON.

#### REQUISITI

- coerenza del curriculum con le caratteristiche del progetto
- esperienze pregresse di insegnamento nell'area di pertinenza del modulo

### **Modulo n. 5 - "Laboratorio creativo delle arti visive" - 30 ore**

#### COMPITI

- gestione delle iscrizioni al modulo seguendo scrupolosamente la procedura prevista dalla piattaforma GPU ed in particolare:
  - o raccolta dei moduli cartacei debitamente compilati e firmati dai genitori degli alunni e corredati da copia dei documenti d'identità;
  - o inserimento delle anagrafiche in piattaforma;
  - o definizione/eventuale tempestiva variazione del calendario delle lezioni (entro le ore 9:30 del giorno interessato);
  - o stampa dei fogli firma, registrazione delle presenze, controllo delle firme in entrata e in uscita, scansione e upload dei fogli firma in piattaforma;
  - o archiviazione della documentazione cartacea (anagrafiche e fogli firma)
- presenza in aula durante le lezioni del docente
- supporto del docente esperto durante le attività e collaborazione nella predisposizione delle attività
- controllo ed aggiornamento del registro delle presenze, conteggio delle ore di docenza svolte e delle ore di presenza degli alunni
- comunicazione puntuale circa azioni correttive da intraprendere nel corso del modulo
- effettuazione scrupolosa delle procedure previste dalla piattaforma GPU
- rispetto di tempistiche e modalità operative richieste dal sistema informatico e/o indicate dalla figura di coordinamento/funzione strumentale PON.

#### REQUISITI

- ottime competenze informatiche
- coerenza del curriculum con le caratteristiche del progetto

### **Modulo n. 6 - "Yes, I play! (musica strumentale)" - 60 ore**

**Figura: ESPERTO**

#### COMPITI

- pianificare percorsi didattici coerenti con le linee generali del progetto e volti ad arricchire e approfondire le competenze trasversali e a rafforzare le competenze per la vita professionale;
- incrementare le attività relative alla pratica strumentale, all'acquisizione del linguaggio musicale secondo lo stesso processo di apprendimento della lingua madre: ascolto, imitazione, comprensione, produzione autonoma ed infine letto-scrittura;
- stimolare le potenzialità espressive e la creatività per la valorizzazione dell'individuo e l'inclusione sociale, per prevenire la dispersione scolastica e per sviluppare competenze per la vita professionale;
- proporre agli studenti lo svolgimento di attività extracurricolari, attraverso metodologie *learning by doing*, con occasioni che stimolano l'improvvisazione e la composizione estemporanea;



Unione Europea

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)

- atte a favorire l'apprendimento e la pratica della musica attraverso metodologie didattiche innovative e l'utilizzo delle moderne tecnologie per l'acquisizione e la condivisione di contenuti;
- attivare Laboratori - Corsi base di strumento musicale per gli alunni che si avvicinano per la prima volta alla pratica musicale, Laboratori di musica d'insieme per gli alunni che già suonano;
- costituire un organico orchestrale in grado di eseguire live performance e/o di accompagnare il coro scolastico nelle sue esibizioni;
- organizzare momenti formativi per l'utilizzo consapevole e creativo del linguaggio musicale e per l'acquisizione di competenze tecniche (anche legate all'elettronica, all'informatica ed alle loro applicazioni nella gestione di materiale audio digitale) per poter applicare correttamente la propria creatività nella composizione originale o nella rielaborazione ed interpretazione strumentale di brani appartenenti a repertori diversi;
- favorire occasioni per fare esperienze in studio di registrazione e vivere le diverse fasi della produzione di un brano musicale, ivi inclusi momenti di esibizione live, davanti al pubblico, nei quali saranno valutate le competenze acquisite (sia tecniche che comunicativo/relazionali) applicate alla situazione di performance artistica;
- sollecitare negli studenti l'acquisizione o il miglioramento degli strumenti tecnici ed espressivi necessari ad ogni allievo nella ricerca di un proprio e personale percorso creativo in campo musicale;
- incoraggiare la crescita culturale, le competenze e l'autostima di ogni allievo.
- valorizzare l'individuo, prevenire la dispersione scolastica e favorire l'inclusione sociale
- assicurare il puntuale inserimento giornaliero in piattaforma delle attività svolte durante le lezioni;
- seguire scrupolosamente tutte le procedure previste dalla piattaforma GPU;
- rispettare le tempistiche e le modalità operative richieste dal sistema informatico e/o indicate dalla figura di coordinamento/funzione strumentale PON.

#### REQUISITI

- coerenza del curriculum con le caratteristiche del progetto
- esperienze pregresse di insegnamento nell'area di pertinenza del modulo

### **Modulo n. 6 - "Yes, I play! (musica strumentale)" - 60 ore**

#### **Figura: TUTOR**

#### COMPITI

- gestione delle iscrizioni al modulo seguendo scrupolosamente la procedura prevista dalla piattaforma GPU ed in particolare:
  - o raccolta dei moduli cartacei debitamente compilati e firmati dai genitori degli alunni e corredati da copia dei documenti d'identità;
  - o inserimento delle anagrafiche in piattaforma;
  - o definizione/eventuale tempestiva variazione del calendario delle lezioni (entro le ore 9:30 del giorno interessato);
  - o stampa dei fogli firma, registrazione delle presenze, controllo delle firme in entrata e in uscita, scansione e upload dei fogli firma in piattaforma;
  - o archiviazione della documentazione cartacea (anagrafiche e fogli firma)
- presenza in aula durante le lezioni del docente
- supporto del docente esperto durante le attività e collaborazione nella predisposizione delle attività
- controllo ed aggiornamento del registro delle presenze, conteggio delle ore di docenza svolte e delle ore di presenza degli alunni
- comunicazione puntuale circa azioni correttive da intraprendere nel corso del modulo
- effettuazione scrupolosa delle procedure previste dalla piattaforma GPU
- rispetto di tempistiche e modalità operative richieste dal sistema informatico e/o indicate dalla figura di coordinamento/funzione strumentale PON.

#### REQUISITI

- ottime competenze informatiche



Unione Europea

FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020

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



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

- coerenza del curriculum con le caratteristiche del progetto

### Modulo n. 7 - "Yes, I sing! (canto corale)" - 60 ore

Figura: ESPERTO

#### COMPITI

- pianificare percorsi didattici coerenti con le linee generali del progetto e volti ad arricchire e approfondire le competenze trasversali e a rafforzare le competenze per la vita professionale;
- incrementare le attività relative alla pratica del canto corale per l'apprendimento e l'utilizzo creativo del linguaggio musicale, del senso ritmico per la scoperta e valorizzazione della propria voce;
- promuovere la pratica corale come momento formativo e come occasione di aggregazione sociale per stimolare le potenzialità espressive e la creatività dei partecipanti;
- utilizzare strategie didattiche innovative, orientate al *learning by doing*, per l'apprendimento e l'utilizzo creativo del linguaggio musicale attivare, in orario extracurricolare, un laboratorio di canto corale articolato in una serie di attività finalizzate all'acquisizione degli elementi fondamentali del linguaggio musicale tramite un percorso di alfabetizzazione musicale di base: programma sistematico di Voice training per l'acquisizione dei fondamenti di tecnica vocale e dei principali elementi stilistici, lavoro su un repertorio di genere *vocal pop* moderno, in linea con i gusti degli alunni e con le loro modalità espressive, occasioni di esibizioni live per tutti i partecipanti, indipendentemente dalla valutazione delle qualità e del talento dei singoli, con la partecipazione a festival, concorsi, rassegne ed altri eventi;
- sollecitare negli studenti l'acquisizione o il miglioramento degli strumenti tecnici ed espressivi necessari ad ogni allievo nella ricerca di un proprio e personale percorso creativo in campo musicale;
- incoraggiare la crescita culturale, le competenze e l'autostima di ogni allievo;
- valorizzare l'individuo, prevenire la dispersione scolastica e favorire l'inclusione sociale;
- assicurare il puntuale inserimento giornaliero in piattaforma delle attività svolte durante le lezioni;
- seguire scrupolosamente tutte le procedure previste dalla piattaforma GPU;
- rispettare le tempistiche e le modalità operative richieste dal sistema informatico e/o indicate dalla figura di coordinamento/funzione strumentale PON.

#### REQUISITI

- coerenza del curriculum con le caratteristiche del progetto
- esperienze pregresse di insegnamento nell'area di pertinenza del modulo

### Modulo n. 7 - "Yes, I sing! (canto corale)" - 60 ore

Figura: TUTOR

#### COMPITI

- gestione delle iscrizioni al modulo seguendo scrupolosamente la procedura prevista dalla piattaforma GPU ed in particolare:
  - o raccolta dei moduli cartacei debitamente compilati e firmati dai genitori degli alunni e corredati da copia dei documenti d'identità;
  - o inserimento delle anagrafiche in piattaforma;
  - o definizione/eventuale tempestiva variazione del calendario delle lezioni (entro le ore 9:30 del giorno interessato);
  - o stampa dei fogli firma, registrazione delle presenze, controllo delle firme in entrata e in uscita, scansione e upload dei fogli firma in piattaforma;
  - o archiviazione della documentazione cartacea (anagrafiche e fogli firma)
- presenza in aula durante le lezioni del docente
- supporto del docente esperto durante le attività e collaborazione nella predisposizione delle attività
- controllo ed aggiornamento del registro delle presenze, conteggio delle ore di docenza svolte e delle ore di presenza degli alunni
- comunicazione puntuale circa azioni correttive da intraprendere nel corso del modulo



Unione Europea

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)

- effettuazione scrupolosa delle procedure previste dalla piattaforma GPU
- rispetto di tempistiche e modalità operative richieste dal sistema informatico e/o indicate dalla figura di coordinamento/funzione strumentale PON.

#### REQUISITI

- ottime competenze informatiche
- coerenza del curriculum con le caratteristiche del progetto

#### **Figura: REFERENTE PER LA VALUTAZIONE (per tutti i moduli)**

Tale figura ha la funzione di coordinare le attività valutative riguardanti il **Progetto 10.1.IA-FDRPOC-LA-2019-1 "L'arte di imparare – seconda edizione"**, nell'ambito del PON- FSE- "Per la Scuola competenze e ambienti per l'apprendimento" - **Avviso pubblico prot. 4395/2018**, Progetti di "inclusione sociale e lotta al disagio", a supporto dell'offerta formativa, con il compito di verificare, sia in itinere che ex-post, l'andamento e gli esiti degli interventi, interfacciandosi costantemente con l'Autorità di Gestione e con gli altri soggetti coinvolti nella valutazione del Programma.

#### COMPITI

- garantire, di concerto con tutor ed esperti di ciascun modulo formativo, la presenza di momenti di valutazione secondo le diverse esigenze didattiche e facilitarne l'attuazione;
- coordinare le iniziative di valutazione, 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, in particolare con l'INVALSI, facilitandone la realizzazione e garantendo l'informazione all'interno sugli esiti conseguiti.

#### REQUISITI

- docente interno alla scuola con documentata formazione ed esperienza nell'ambito della valutazione in campo scolastico;
- buone competenze informatiche;
- coerenza del curriculum con le caratteristiche del progetto.

### **ART. 3 – DOMANDA DI PARTECIPAZIONE, VALUTAZIONE DEI REQUISITI E COSTITUZIONE DEGLI ELENCHI**

Al fine dell'ammissione alla selezione, gli interessati, ai sensi del D.P.R. n. 445/2000 e del D.Lgs. n. 196/2003 e s.m.i. per l'autorizzazione al trattamento dei dati personali, produrranno apposita candidatura autocertificando il possesso dei requisiti essenziali riportati all'art. 1, secondo i modelli predisposti (All. A: "Modulo candidatura Esperto/Tutor", All. A/Ref\_Val: "Modulo candidatura Referente Valutazione" e All. B: "Progetto esecutivo – Esperto/Tutor").

La domanda di partecipazione dovrà essere conformemente redatta. Alla domanda, debitamente sottoscritta, dovrà essere accluso, pena esclusione, una copia del curriculum vitae, possibilmente in formato europeo, con data e firma.

Si chiarisce che per le candidature di Esperto e Tutor, per ogni modulo, come dettagliato all'art. 1 del presente Avviso, dovrà essere presentato distinto progetto esecutivo (Allegato B). Per la figura del referente per la valutazione l'incarico non si riferisce ai singoli moduli, ma alla valutazione del progetto inteso complessivamente, per quest'ultima figura va quindi compilato soltanto l'All. A/Ref\_Val, completo di Curriculum Vitae.

La domanda di partecipazione dovrà pervenire, in formato digitale (PDF), entro e non oltre le ore 23,59 del giorno 31 luglio 2020, esclusivamente all'indirizzo di posta elettronica [rmpe320006@istruzione.it](mailto:rmpe320006@istruzione.it). L'Ufficio di segreteria provvederà a confermare la ricezione della candidatura con invio del riferimento al numero di protocollo di acquisizione della domanda.



Unione Europea

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)

Non saranno prese in considerazione domande pervenute successivamente alla scadenza suindicata. Non saranno valutate domande incomplete o non debitamente sottoscritte o presentate in maniera difforme da quanto sopra indicato o predisposte su modelli diversi dalle allegate schede (All. A, A/Ref\_Val e All. B).

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

L'Istituto 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 disagi comunque imputabili a fatti terzi, a caso fortuito o di forza maggiore.

Gli aspiranti dovranno assicurare la propria disponibilità, per l'intera durata del Progetto, secondo il calendario predisposto dal Dirigente Scolastico.

Gli elenchi provvisori, distinti per Modulo e per incarico (Esperto/Tutor/Referente Valutazione) saranno pubblicati dall'1 Settembre 2020 sul sito internet del Liceo Montale [www.liceomontaleroma.it](http://www.liceomontaleroma.it)

Gli elenchi avranno durata sino alla conclusione del progetto di cui in oggetto.

I candidati che risulteranno inseriti nell'elenco degli idonei potranno essere incaricati dal Liceo "Eugenio Montale" di Roma per la realizzazione dei compiti previsti dal Progetto di cui trattasi, per il modulo al quale si riferisce la candidatura.

#### ART. 4 – COMMISSIONE GIUDICATRICE E VALUTAZIONE COMPARATIVA DEI CANDIDATI

La Commissione giudicatrice sarà nominata con Decreto dal Dirigente Scolastico Prof.ssa Raffaella Massacesi, una volta scaduto il termine di presentazione delle domande e si riunirà entro la fine di agosto per la valutazione delle candidature.

#### ART. 5 – MODALITÀ DI VALUTAZIONE DELLA CANDIDATURA

##### ➤ ESPERTO E TUTOR

L'apposita Commissione attribuirà un punteggio globale massimo di 100 punti così suddivisi:

1. fino a 70 punti per la valutazione dei titoli e delle esperienze professionali, secondo le modalità specificate nel *modulo candidatura* (Allegato A);
2. fino a 30 punti per la valutazione del *Progetto esecutivo*, secondo le modalità specificate nell'Allegato B.

La Commissione valuterà i titoli inerenti la candidatura tenendo conto unicamente di quanto auto-dichiarato nel modello di candidatura (Allegato A) e nel curriculum vitae. Saranno valutati esclusivamente i titoli acquisiti e le esperienze professionali già conseguiti alla data di scadenza del presente Avviso.

La Commissione valuterà altresì il progetto esecutivo, formulato tassativamente mediante la compilazione dell'allegato B

Al fine di valutare l'esperienza del candidato saranno presi in considerazione solo gli incarichi che abbiano un nesso con l'oggetto del bando.

Ai fini della valutazione delle pubblicazioni e dei contenuti didattici digitali si precisa che saranno valutati solo materiali riconducibili alle tematiche oggetto dell'azione formativa.

A parità di punteggio complessivo prevarrà la minore anzianità anagrafica.

Per titoli culturali ed esperienze professionali, come riportato e dettagliato nel modello di candidatura (Allegato A), che fa parte integrante del presente Avviso, sono attribuiti i punteggi secondo i criteri di valutazione riportati nella tabella di seguito riportata.

<b><u>Titoli culturali (max 60 punti)</u></b>	
A. Titolo accademico posseduto (per l'accesso al ruolo di appartenenza)	<i>Fino a un massimo di 10 punti</i>
B. Altre lauree diverse da quella prevista per l'accesso al ruolo di appartenenza:	<i>Fino a un massimo di 10 punti</i>
C.1 Master di I livello	
C.2 Master di II livello	



Unione Europea

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)

C.3 Dottorato di ricerca	<i>Fino a un massimo di 10 punti</i>
D. Altre abilitazioni, oltre quella prevista per l'accesso al ruolo di appartenenza	<i>Fino a un massimo di 6 punti</i>
E. Certificazione competenze linguistiche (a livello almeno B1 del QCER)	<i>Fino a un massimo di 4 punti</i>
F. Certificazioni competenze informatiche	<i>Fino a un massimo di 6 punti</i>
G. Corsi di formazione/perfezionamento nel campo dell'inclusione scolastica e BES	<i>Fino a un massimo di 10 punti</i>
H. Corsi di formazione/perfezionamento in specifici settori (con riferimento al settore artistico/musicale/sportivo)	<i>Fino a un massimo di 4 punti</i>

### Esperienze professionali attinenti all'incarico da attribuire (max. p. 10)

#### Progetto esecutivo (max. p. 30)

Per il *Progetto Esecutivo* (Allegato B), riferito al modulo e alla figura di candidatura, sono attribuiti i punteggi secondo i criteri di valutazione riportati nella seguente tabella

Scheda di candidatura (Progetto esecutivo) per ESPERTO e TUTOR

	ASPETTO VALUTATO	INDICATORE
<b>ESPERTO</b>	<b>Contenuti</b>	Coerenza dei contenuti rispetto alle linee progettuali individuate per il modulo <i>Fino a 4 punti</i>
	<b>Metodologia didattica e strumenti operativi</b>	Efficacia dell'articolazione metodologica e della strumentazione operativa <i>Fino a 8 punti</i>
	<b>Sitografia, bibliografia reperibile in rete o dispense proprie</b>	Appropriatezza e affidabilità dei riferimenti <i>Fino a 6 punti</i>
	<b>Documentazione da rendere disponibile per i corsisti/Materiali didattici prodotti</b>	Disponibilità e fruibilità dei materiali proposti <i>Fino a 6 punti</i>
	<b>Risultati attesi</b>	Rilevanza degli esiti attesi <i>Fino a 6 punti</i>
<b><i>Totale del punteggio massimo attribuibile 30 punti</i></b>		
<b>TUTOR</b>	<b>Esperienze e Competenze professionali Specifiche</b>	Per ciascun titolo/esperienza valutabile  5 punti
	<b><i>Totale del punteggio massimo attribuibile 30 punti</i></b>	

#### ➤ REFERENTE PER LA VALUTAZIONE

Saranno oggetto di valutazione, per i candidati

- 1- Titoli culturali
- 2- Titoli professionali
- 3- Formazione specifica

Secondo i punteggi attribuiti con i criteri riportati nella seguente tabella:



Unione Europea

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)

<b>TITOLI CULTURALI</b> (max 20 pp.)	Laurea magistrale/specialistica o vecchio ordinamento inerente l'area disciplinare	Punti 6 per voto fino a 90 + punti 0,1 per ogni voto superiore a 90 + punti 2 per la lode (max punti 10)
	Altri Titoli di Studio e/o Formazione attinenti l'area disciplinare	perfezionamento universitario. 2 pp / titolo (altra laurea, dottorato di ricerca, master universitario, specializzazione) 1 p/ titolo (corso di perfezionamento universitario con esame finale) (tot. max 10 punti)
	Diploma di scuola secondaria di secondo grado	5 punti (Punteggio non valido in caso di possesso di laurea)
<b>TITOLI PROFESSIONALI</b> (max 50 pp.) <i>Saranno considerati solo gli incarichi inerenti la valutazione</i>	Componente del Comitato di valutazione	Punti 5 per ogni annualità (max punti 10)
	Referente per la valutazione in precedenti Progetti PON della scuola	Punti 5 per ogni progetto (max punti 20)
	Componente del NIV (per la redazione del RAV)	Punti 5 per ogni annualità (max punti 20)
<b>FORMAZIONE SPECIFICA</b> (max 30 punti)		Punti 5 per ogni corso di formazione (max punti 30)
<b>Totale del punteggio massimo attribuibile</b>		<b>100</b>

In caso di parità di punteggio costituirà elemento preferenziale la minor età anagrafica.

#### ART. 6 – MODALITÀ DI INDIVIDUAZIONE

In seguito al presente Avviso, le domande pervenute e riconosciute formalmente ammissibili saranno valutate dalla Commissione di cui all'art. 4, secondo i titoli dichiarati e le capacità tecniche e professionali degli aspiranti desumibili dal modulo di candidatura, dal Curriculum vitae e dalla proposta esecutiva di attività da realizzare, nonché sulla base della disponibilità degli stessi a svolgere i relativi incarichi.

L'Istituzione provvederà a stilare elenchi graduati provvisori degli aspiranti, distinti per Modulo e per incarico (Esperto/Tutor/Referente Valutazione), secondo quanto già indicato nell'art.3. Trascorsi gg. 10 senza reclami scritti si procederà al conferimento degli incarichi.

I reclami 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 la specificazioni di titoli dichiarati cumulativamente e casi simili.

Il termine di preavviso per l'inizio delle prestazioni sarà almeno di 5 giorni. L'inserimento nell'elenco non comporta alcun diritto da parte dell'aspirante se non il conferimento dell'incarico in relazione alla propria posizione in graduatoria.

#### ART. 7 - AFFIDAMENTO INCARICO E RETRIBUZIONE

L'attribuzione degli incarichi avverrà tramite lettere di incarico al personale interno per attività da svolgersi entro il 31 agosto 2022.

Si procederà all'attribuzione dell'incarico anche in presenza di una sola candidatura, purché congruente con i requisiti richiesti per l'incarico.

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 del Liceo "Eugenio Montale".



Unione Europea

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)

Il Liceo “Eugenio Montale” prevede con il presente Avviso l'adozione della clausola risolutiva espressa secondo cui lo stesso può recedere dal presente bando in tutto o in parte con il mutare dell'interesse pubblico che ne ha determinato il finanziamento.

La remunerazione, comprensiva di tutte le trattenute di legge, sarà determinata a seconda delle attività da svolgere, in coerenza con quanto disposto dalle Linee guida emanate dall'Autorità di gestione.

Agli Esperti individuati e incaricati spetterà un compenso orario pari a € 70,00 (settanta/00), onnicomprensivo delle ritenute di legge a carico del dipendente e dello Stato.

Ai tutors individuati e incaricati spetterà un compenso orario pari a € 30,00 (trenta/00), onnicomprensivo delle ritenute di legge a carico del dipendente e dello Stato.

Al Referente per la valutazione spetterà un compenso orario pari a € 17,50 onnicomprensivo delle ritenute di legge a carico del dipendente e dello Stato.

I compensi saranno erogati per le ore effettivamente svolte.

I pagamenti, comunque pattuiti, sono subordinati all'effettiva erogazione dei Fondi appositamente stanziati e, pertanto, nessuna responsabilità in merito potrà essere attribuita all'Istituzione scolastica. L'orario di lavoro sarà funzionale al calendario delle attività previste la cui redazione è di pertinenza esclusiva di questa istituzione scolastica.

La liquidazione avverrà a rendicontazione avvenuta e solo a seguito dell'effettiva erogazione e riscossione dei finanziamenti.

#### **ART. 8 - CONTROLLI**

L'Istituto si riserva di effettuare i controlli ex art.71, Legge 445/2000, sulla veridicità delle dichiarazioni sostitutive di cui agli articoli 46 e 47 rese nella proposizione della candidatura anche con richiesta all'interessato della relativa documentazione comprovante quanto dichiarato. Fermo restando quanto previsto dalle norme penali in caso di dichiarazione mendace, l'accertata non veridicità di quanto dichiarato dal candidato comporta l'immediata interruzione del rapporto con l'Istituto.

#### **ART. 9 - RESPONSABILE DEL PROCEDIMENTO**

Ai sensi di quanto disposto dall'art. 10 del D. Lgs. 163/06 e ss.mm.ii. il responsabile del procedimento di cui al presente Avviso di selezione è il Direttore SGA, sig.ra Anna Canna.

#### **ART. 10 - PRIVACY E TRATTAMENTO DATI PERSONALI**

Ai sensi del D.Lgs 196 del 30/06/2003 e successive modifiche ed integrazioni e del GDPR 2016/679, i dati personali forniti dai candidati saranno raccolti presso il Liceo “Eugenio Montale” e utilizzati solo per fini istituzionali e strettamente necessari alla gestione della presente selezione.

#### **ART. 11 - PUBBLICAZIONE**

Il presente Avviso di selezione di personale interno viene reso pubblico mediante: pubblicazione nel registro elettronico, pubblicazione all'albo on-line e sul sito web del Liceo Montale [www.liceomontaleroma.it](http://www.liceomontaleroma.it), sezione PON 2014-2020.

#### **ART. 12 FORO COMPETENTE**

Per tutte le eventuali controversie è competente il Foro di Roma.

Il Dirigente Scolastico  
(Prof. ssa Raffaella Massacesi)

Il presente Avviso è composto da n. 15 pagine e n. 3 allegati:

- Allegato A *Modulo di candidatura per Esperti e Tutor*
- Allegato A/Ref\_Val: *Modulo di candidatura per Referente Valutazione*
- Allegato B: *Proposta esecutiva per Esperti e Tutor*