



Istituto di Istruzione Superiore
"Alessandro Volta"
Via Alessandro Volta 15 – 65129 PESCARA

Prot. nr. 90 4.1.s

Pescara, 08.01.2020

Il Dirigente Scolastico

- VISTO** l'art. 7 del Decreto Legislativo 30 marzo 2001, n. 165 recante "Norme generali sull'ordinamento del lavoro alle dipendenze della Amministrazioni Pubbliche" e ss.mm.ii.;
- VISTO** il Decreto Interministeriale 28 agosto 2018 n. 129, concernente "Regolamento concernente le Istruzioni generali sulla gestione amministrativo-contabile delle istituzioni scolastiche";
- VISTO** il D.P.R. 275/99, concernente norme in materia di autonomia delle istituzioni scolastiche;
- VISTA** la circolare della funzione pubblica nr. 2 del 2008;
- VISTA** la Delibera del Consiglio d'Istituto n. 9 del 26.02.2019, di approvazione del Programma Annuale Esercizio finanziario 2019 nel quale figura l'aggregato P04/05 Formazione PNSD Future Labs;
- VISTI** i D.D.R. della DGEFID MIUR 250 del 21.06.2019 e 320 del 05.08.2019 relativi alle attività di formazione, riservate al personale docente delle scuole abruzzesi, nell'ambito dei "Future Lab";
- VISTA** la nota AOODGEFID26625 del 07.08.2019 di assegnazione fondi per l'organizzazione e la gestione delle attività formative;
- VISTI** i criteri fissati per la selezione degli esperti esterni deliberati dal C.d.I.;
- ATTESO** che la selezione interna di cui all'avviso prot. nr. 10481 4.1.v del 18.12.2019 ha avuto esito negativo;

COMUNICA

Articolo 1 – Oggetto della procedura

E' aperta la procedura di selezione per il reclutamento di personale esterno in qualità di **formatore** da utilizzare nell'ambito del progetto di formazione in materia digitale riservato ai docenti delle scuole abruzzesi.

Articolo 2 – Requisiti minimi

Requisiti minimi per l'accesso alla selezione:

- a) essere in possesso di laurea magistrale;
- b) essere in regola con gli adempimenti fiscali e contributivi (solo liberi professionisti);
- c) avere conoscenze specifiche in:
 - a. **percorsi nr. 1 e 3**: tinkering e coding;
 - b. **percorso nr. 2**: gamification e tools di sviluppo;
 - c. **percorso nr. 4**: Steam e tools di sviluppo;
 - d. **percorsi nr. 5, 6 e 7**: didattica immersiva con uso di AR e VR;
 - e. **percorso nr. 8**: creazione e gestione spazi di apprendimento scolastici.
- d) essere in possesso di abilità relazionali e di gestione dei gruppi;

I requisiti di ammissione possono essere autocertificati.

Ai sensi del DPR 445/2000 le dichiarazioni rese e sottoscritte nel *curriculum vitae* o in altra documentazione hanno valore di autocertificazione. Potranno essere effettuati idonei controlli, anche a campione, sulla veridicità delle dichiarazioni rese dai candidati.

Si rammenta che la falsità in atti e la dichiarazione mendace, ai sensi dell'art. 76 del predetto DPR n. 445/2000 e successive modifiche ed integrazioni, implica responsabilità civile e sanzioni penali, oltre a costituire causa di esclusione dalla partecipazione alla gara ai sensi dell'art. 75 del predetto D.P.R. n. 445/2000. Qualora la falsità del contenuto delle dichiarazioni rese fosse accertata dopo la stipula del contratto, questo potrà essere risolto di diritto, ai sensi dell'art. 1456 c.c.

www.iisvoltapescara.edu.it

tel. 085 4313848 – fax 085 4316159 – email : peis00600b@istruzione.it – p.e.c. : peis00600b@pec.istruzione.it

Il responsabile del procedimento Dott. Fabrizio Costantini



Istituto di Istruzione Superiore
"Alessandro Volta"
Via Alessandro Volta 15 – 65129 PESCARA

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.

Articolo 3 – Termini e modalità di presentazione candidatura

Gli interessati dovranno far pervenire, **per ogni percorso scelto ed entro le ore 14:00 del giorno 23/01/2020**, istanza corredata dal curriculum vitae in formato europeo e da un documento di identità valido, compilabili tramite google form raggiungibile dal link: <https://forms.gle/sR6UsZtxkVxCaK3m7>.

Si precisa che per la compilazione del form bisogna essere in possesso di un account google.

Articolo 4 – Modalità di valutazione candidatura

La selezione tra tutte le candidature pervenute nei termini avverrà ad opera di apposita commissione nominata dal Dirigente Scolastico in base ai titoli, alle competenze e alle esperienze maturate, sulla base dei criteri di valutazione e dei punteggi di seguito specificati **con riguardo alle tipologie di incarichi da conferire:**

Griglia di valutazione

Titoli culturali	Punti	Max
Ulteriore titolo di studio di livello pari o superiore a quello previsto dal bando	3 cad.	6
Dottorato di ricerca in materie attinenti il percorso di formazione per cui si propone candidatura	3 cad.	6
Master e/o corso di perfezionamento di durata biennale con esame finale in materie attinenti il percorso di formazione per cui si propone candidatura	3 cad.	6
Master e/o corso di perfezionamento di durata annuale con esame finale in materie attinenti il percorso di formazione per cui si propone candidatura	1 cad.	2
Corsi di formazione della durata di almeno 18 ore sulle nuove metodologie didattiche con l'uso dell'ICT	0,5 cad.	2
Certificazione linguistica in una delle lingue U.E.	1 cad. - Livello B2 2 - Livello C1 o sup.	2
Certificazione informatica MIE, google teacher, ECDL, Microsoft, Pedit per docenti	1 cad.	3
Pubblicazioni in materie attinenti il percorso di formazione per cui si propone candidatura	1 cad.	3
Esperienze professionali	Punti	Max
incarichi come formatore in materie oggetto del percorso per cui si propone candidatura, organizzati da Università, INDIRE, ex IRRE, Uffici centrali o periferici del MIUR (USR), Istituzioni Scolastiche, centri di ricerca e enti di formazione e associazioni accreditati dal MIUR, ISFOL, FORMEZ, INVALSI, da Enti e dalle Regioni	2 cad.	14
Incarichi come formatore in metodologia didattica, PNSD e per neo-immessi in ruolo organizzati da Università, INDIRE, ex IRRE, Uffici centrali o periferici del MIUR (USR), Istituzioni Scolastiche, centri di ricerca e enti di formazione e associazioni accreditati dal MIUR, ISFOL, FORMEZ, INVALSI, da Enti e dalle Regioni	1 cad.	3
Docenza universitaria in materie oggetto del percorso per cui si propone candidatura	1 cad.	5
Progettazione in materie oggetto del percorso per cui si propone candidatura	1 cad.	4
Totale punteggio		55



Istituto di Istruzione Superiore
"Alessandro Volta"
Via Alessandro Volta 15 – 65129 PESCARA

Indicatori valutazione

	Indicatori	Punteggio massimo
Valutazione della commissione sulla base dell'abstract/link	Coerenza della proposta formativa rispetto agli obiettivi del percorso selezionato	Piena 9 Soddisfacente 6 Inadeguata 3 Assente 0
	Padronanza dei contenuti	Piena 9 Soddisfacente 6 Inadeguata 3 Assente 0
	Coerenza della proposta con le modalità formative previste dal progetto	Piena 9 Soddisfacente 6 Inadeguata 3 Assente 0
	Valutazione dei materiali utilizzati per le attività formative già realizzate	Piena 9 Soddisfacente 6 Inadeguata 3 Assente 0
	Capacità comunicative	Piena 9 Soddisfacente 6 Inadeguata 3 Assente 0
Totale		45

Articolo 5 – Cause di esclusione

Saranno escluse dalla valutazione le domande:

- dei candidati che non siano in possesso dei requisiti minimi di accesso;
- pervenute oltre i termini previsti;
- pervenute con modalità diverse da quelle previste dal presente avviso;
- non redatte tramite il google form;
- sprovviste di firma elettronica apposta sul google form;
- sprovviste del curriculum vitae;
- sprovviste di copia di un documento di riconoscimento in corso di validità.

Articolo 6 – Comunicazioni al candidato e validità graduatorie

La scuola non assume alcuna responsabilità per la dispersione di comunicazioni dipendenti da inesattezze nell'indicazione del recapito da parte dell'aspirante oppure da mancata o tardiva comunicazione di cambiamento dell'indirizzo indicato nella domanda, né per eventuali disguidi postali o comunque imputabili a fatti terzi, a caso fortuito o di forza maggiore.

L'esito della selezione sarà comunicata direttamente al/i candidato/i individuato/i e pubblicata nella sezione "Albo pretorio" del sito web dell'istituzione scolastica.

Le graduatorie saranno ritenute valide per gli aa.ss. 2019/2020, 2020/2021 e 2021/2022.

Articolo 7 – Attribuzione incarico, compiti e luogo di svolgimento

Questa Istituzione Scolastica si riserva di procedere al conferimento degli incarichi anche in presenza di una sola domanda valida per ognuno di essi o di non procedere a suo insindacabile giudizio.

www.iisvoltapescara.edu.it

tel. 085 4313848 – fax 085 4316159 – email : peis00600b@istruzione.it – p.e.c. : peis00600b@pec.istruzione.it

Il responsabile del procedimento Dott. Fabrizio Costantini



Istituto di Istruzione Superiore "Alessandro Volta"

Via Alessandro Volta 15 – 65129 PESCARA

L'attribuzione dell'incarico avverrà:

1) tramite contratto di prestazione occasionale ex art. 2222 o contratto d'opera intellettuale ex art. 2229 e seguenti del codice civile con applicazione della sola ritenuta di acconto IRPEF nella misura del 20% dietro presentazione di nota di compenso o fattura elettronica;

2) con incarico ex art. 36 CCNL SCUOLA 2007 con applicazione di tutte le ritenute previdenziali, assistenziali e fiscali previste dalla normativa vigente, in caso di personale titolare presso altre II.SS..

Il conferimento dell'incarico a dipendenti di altre pubbliche amministrazioni è subordinato al rilascio dell'autorizzazione dell'amministrazione di appartenenza.

I corsi di formazione si terranno presso i locali del "Future Lab" situati presso l'androne 3 dell'I.I.S. A. Volta in giornate ed orari da concordare nel periodo febbraio-giugno 2020.

La durata di ogni percorso di formazione è pari a 25 ore (16 in presenza e 9 online), ad eccezione del nr. 8 per il quale sono previste 8 ore in presenza, e la retribuzione oraria, lordo stato, è pari a € 70,00.

I compiti del docente sono i seguenti:

- partecipare all'incontro propedeutico di organizzazione e condivisione dei progetti formativi, organizzato dalla Scuola;
- consegnare alla Scuola l'eventuale materiale didattico utilizzato (documenti, normativa, diapositive, ecc..) per la pubblicazione nel sito internet dedicato.
- tenere gli incontri formativi sulla specifica tematica oggetto dell'incarico ricevuto, secondo il calendario stabilito dalla Scuola;
- effettuare una mediazione tra i corsisti in formazione e i contenuti dell'offerta formativa sulle tematiche oggetto del percorso formativo;
- coordinare e supportare l'attività, gestendo le interazioni del/i gruppo/i;
- sostenere i corsisti nell'attività di progettazione e pianificazione delle attività di documentazione degli interventi previsti dal dispositivo formativo e supportarli nella realizzazione di project work;
- documentare l'attuazione dell'attività di formazione;
- compilare il report finale e/o eventuali altri documenti richiesti ai fini della documentazione del/i percorso/i, compresi eventuali questionari proposti dal MIUR.

Articolo 8 – Privacy

Ai sensi del R.E. 2016/679 i dati personali forniti dagli aspiranti saranno raccolti presso l'Istituto per le finalità strettamente connesse alla sola gestione della selezione. I medesimi dati potranno essere comunicati unicamente alle amministrazioni pubbliche direttamente interessate a controllare lo svolgimento della selezione o a verificare la posizione giuridico-economica dell'aspirante. L'interessato gode dei diritti di cui all'art. 7 del citato R.E. 2016/679.

Il presente bando viene reso pubblico mediante pubblicazione su albo pretorio e amministrazione trasparente presenti sul sito web dell'istituto dove rimarrà visibile per 15 giorni.

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Prof.ssa Maria Pia Lentinio

Firma apposta digitalmente ai sensi del C.A.D.

www.iisvoltapescara.edu.it

tel. 085 4313848 – fax 085 4316159 – email : peis00600b@istruzione.it – p.e.c. : peis00600b@pec.istruzione.it

Il responsabile del procedimento Dott. Fabrizio Costantini



Istituto di Istruzione Superiore
"Alessandro Volta"
Via Alessandro Volta 15 – 65129 PESCARA

Descrizione percorsi

PERCORSO	TITOLO	ORDINE SCUOLA	NUM ORE
1	Piccoli Makers	Infanzia	16+9
2	Mettiamoci in gioco	Primaria	16+9
3	Piccoli Makers crescono	Secondaria di I° grado	16+9
4	APPrendere con le STEAM	Secondaria di II° grado	16+9
5	AR: Verso una didattica "aumentata"	Primaria	16+9
6	AR: Verso una didattica "aumentata"	Secondaria di I° grado	16+9
7	AR: Verso una didattica "aumentata"	Secondaria di II° grado	16+9
8	Creazione e gestione degli spazi di apprendimento	Ogni ordine e grado	8

PERCORSO 1: Piccoli makers

Il corso, rivolto ai docenti della scuola dell'infanzia ha lo scopo di avviare i docenti alla introduzione delle logiche del *tinkering* e del *making*. Le lezioni hanno un taglio prevalentemente pratico, supportato da riferimenti di tipo teorico; lo scenario delle stesse è interdisciplinare.

Il corso sarà erogato in modalità blended: 16 ore in presenza + 9 online.

Le 16 ore in presenza saranno realizzate in due giornate consecutive di attività formativa in aula di cui:

- prima giornata: *Tinkering*: approfondimento su metodologie, strumenti, casi di successo + sperimentazione attiva.
- seconda giornata: attività laboratoriale utilizzando materiali di recupero (realizzazione di un percorso didattico completo spendibile in classe e realizzazione di un prodotto finito)

Le 9 ore online saranno realizzate attraverso una piattaforma di supporto dove verranno caricati tutti i materiali del corso e dove i partecipanti potranno continuare ad interagire tra loro e con il docente formatore che svolgerà per loro un lavoro di tutoring, counseling e coaching.

Al termine di ogni modulo sarà prevista una verifica sui contenuti che prevederà domande a scelta multipla. La prova finale consisterà in un project work basato sull'esperienza svolta durante l'attività laboratoriale.

PERCORSO 2: Mettiamoci in gioco

Il corso si propone di fornire ai docenti di scuola primaria *le tecniche, le logiche e le pratiche del gioco* per generare partecipazione attiva e coinvolgimento negli alunni. Le lezioni hanno un taglio prevalentemente pratico, supportato da riferimenti di tipo teorico; lo scenario delle medesime è interdisciplinare.

Il corso sarà erogato in modalità blended: 16 ore in presenza + 9 online.

Le 16 ore in presenza saranno realizzate in due giornate consecutive di attività formativa in aula di cui:

www.iisvoltapescara.edu.it

tel. 085 4313848 – fax 085 4316159 – email : peis00600b@istruzione.it – p.e.c. : peis00600b@pec.istruzione.it

Il responsabile del procedimento Dott. Fabrizio Costantini



-
- prima giornata: *Design & Game Thinking*: approfondimento su metodologie, strumenti, casi di successo + sperimentazione attiva.
 - seconda giornata: attività laboratoriale (realizzazione di un percorso didattico completo spendibile in classe e realizzazione di un prodotto finito)

Le 9 ore online saranno realizzate attraverso una piattaforma di supporto dove verranno caricati tutti i materiali del corso e dove i partecipanti potranno continuare ad interagire tra loro e con il docente formatore che svolgerà per loro un lavoro di tutoring, counseling e coaching.

Al termine di ogni modulo sarà prevista una verifica sui contenuti che prevederà domande a scelta multipla. La prova finale consisterà in un project work basato sull'esperienza svolta durante l'attività laboratoriale.

PERCORSO 3: Piccoli makers crescono

Il corso, rivolto ai docenti di scuola superiore di primo grado ha lo scopo di avviare i docenti alla introduzione delle logiche del *tinkering* del *making* e del *coding*. Le lezioni hanno un taglio prevalentemente pratico, supportato da riferimenti di tipo teorico; lo scenario delle stesse è interdisciplinare.

Il corso sarà erogato in modalità blended: 16 ore in presenza + 9 online.

Le 16 ore in presenza saranno realizzate in due giornate consecutive di attività formativa in aula di cui:

- prima giornata: *Tinkering* e *Coding*: approfondimento su metodologie, strumenti, casi di successo + sperimentazione attiva.
- seconda giornata: attività laboratoriale utilizzando materiali di recupero (realizzazione di un percorso didattico completo spendibile in classe e realizzazione di un prodotto finito)

Le 9 ore online saranno realizzate attraverso una piattaforma di supporto dove verranno caricati tutti i materiali del corso e dove i partecipanti potranno continuare ad interagire tra loro e con il docente formatore che svolgerà per loro un lavoro di tutoring, counseling e coaching.

Al termine di ogni modulo sarà prevista una verifica sui contenuti che prevederà domande a scelta multipla. La prova finale consisterà in un project work basato sull'esperienza svolta durante l'attività laboratoriale.

PERCORSO 4: APPrendere con le STEAM

Il corso, rivolto ai docenti di scuola superiore di secondo grado ha lo scopo di avviare i docenti alla progettazione/gestione/valutazione di attività interdisciplinari riguardanti le materie *STEAM* al fine di realizzare di un prodotto multimediale (app/video). Le lezioni hanno un taglio prevalentemente pratico, supportato da riferimenti di tipo teorico; lo scenario delle stesse è interdisciplinare.

Il corso sarà erogato in modalità blended: 16 ore in presenza + 9 online.

Le 16 ore in presenza saranno realizzate in due giornate consecutive di attività formativa in aula di cui:

- prima giornata: Il prodotto multimediale (app/videogioco/museo virtuale) e panoramica dei tools: frameworks di sviluppo (es Gdevelop, APPinventor,..), tools di audio e video editing.
- seconda giornata: attività laboratoriale che preveda la realizzazione di un prodotto multimediale. (realizzazione di un percorso didattico completo spendibile in classe e realizzazione di un prodotto finito)

Le 9 ore online saranno realizzate attraverso una piattaforma di supporto dove verranno caricati tutti i materiali del corso e dove i partecipanti potranno continuare ad interagire tra loro e con il docente formatore che svolgerà per loro un lavoro di tutoring, counseling e coaching.

Al termine di ogni modulo sarà prevista una verifica sui contenuti che prevederà domande a scelta multipla. La prova finale consisterà in un project work basato sull'esperienza svolta durante l'attività laboratoriale.

PERCORSI 5,6,7: AR: Verso una didattica "aumentata"

Il corso, rivolto ai docenti di scuola primaria e superiore di primo e secondo grado ha lo scopo di avviare i docenti alle potenzialità di una didattica immersiva facente uso di AR e VR.



Istituto di Istruzione Superiore
"Alessandro Volta"
Via Alessandro Volta 15 – 65129 PESCARA

Le lezioni hanno un taglio prevalentemente pratico, supportato da riferimenti di tipo teorico; lo scenario delle stesse è interdisciplinare.

Il corso sarà erogato in modalità blended: 16 ore in presenza + 9 online.

Le 16 ore in presenza saranno realizzate in due giornate consecutive di attività formative in aula di cui:

- prima giornata: AR e VR nella didattica: approfondimento su metodologie, strumenti, casi di successo + sperimentazione attiva con utilizzo delle postazioni olografiche dell'istituto.
- seconda giornata: attività laboratoriale (realizzazione di un percorso didattico completo spendibile in classe e realizzazione di un prodotto finito).

L'attività di laboratorio seguiranno un approccio alla didattica immersiva livello user per la fruizione di contenuti (scuola primaria e superiore di primo grado) e developer per la creazione di contenuti (scuola superiore di secondo grado)

Le 9 ore online saranno realizzate attraverso una piattaforma di supporto dove verranno caricati tutti i materiali del corso e dove i partecipanti potranno continuare ad interagire tra loro e con il docente formatore che svolgerà per loro un lavoro di tutoring, counseling e coaching.

Al termine di ogni modulo sarà prevista una verifica sui contenuti che prevederà domande a scelta multipla. La prova finale consisterà in un project work basato sull'esperienza svolta durante l'attività laboratoriale.

PERCORSO 8: Creazione e gestione degli spazi di apprendimento

Il seminario, rivolto ai docenti di ogni ordine e grado ha lo scopo di illustrare le linee guida per il ripensamento ed adattamento degli ambienti di apprendimento della scuola.

Il corso sarà di 8 ore in presenza realizzate in una giornata di attività formative in aula. In particolare si approfondiranno: definizione di ambiente di apprendimento innovativo, linee guida per la loro realizzazione, casi di successo. Per la sperimentazione attiva si prevede l'utilizzo di *lego serious play* come strumento capace di facilitare e agevolare i processi decisionali e di problem solving applicato alla riorganizzazione degli spazi educativi a scuola.

Si procederà, al termine di ogni modulo, a una verifica sui contenuti che prevederà domande a scelta multipla.