



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SECONDARIA "DANIELE CRESPI"
Liceo Internazionale Classico e Linguistico VAPC02701R
Liceo delle Scienze Umane VAPM027011
Via G. Carducci 4 – 21052 BUSTO ARSIZIO (VA)
Tel. 0331 633256 - Fax 0331 674770
www.liceocrespi.edu.it E-mail: comunicazioni@liceocrespi.it
C.F. 81009350125 – Cod.Min. VAIS02700D



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Direzione Generale per interventi in materia di edilizia
scolistica, per la gestione dei fondi strutturali per
l'istruzione e per l'innovazione digitale
Ufficio IV

MIUR

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

Prot.n.8019/C14

Busto Arsizio, 29.08.2022

AVVISO

SELEZIONE ESPERTI INTERNI / ESTERNI ALL'ISTITUZIONE SCOLASTICA IN QUALITÀ DI FORMATORI NELL'AMBITO DEL PERCORSO DI FORMAZIONE DIDATTICO DI INTERESSE NAZIONALE DENOMINATO "S@LT" Steam Academy Languages and Technologies di cui all'avviso MIUR m_pi.AOODGEFID.REGISTRO UFFICIALE.U.0012181.19-05-2021 - CUP: F49J21004350001- CIG: Z8A37917EA

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

VISTA la candidatura dell'istituto "Daniele Crespi" in riferimento all'avviso Miur m_pi.AOODGEFID.REGISTRO UFFICIALE.U.0012181.19-05-2021 di attuazione dell'articolo 3 della decreto del Ministro dell'Istruzione 30 aprile 2021, n.147, per la raccolta di manifestazioni di interesse volte a realizzare progetti di sperimentazione di metodologie didattiche innovative nell'ambito delle STEAM con l'utilizzo di tecnologie digitali;

VISTO l'accordo di rete prot.n.4489 del 10.06.2021, di cui l'ISIS "Daniele Crespi" è capofila, che ha raccolto le adesioni delle scuole individuate a collaborare a titolo non oneroso al percorso progettuale promosso dal Liceo "Daniele Crespi" denominato "S@LT" Steam Academy Languages and Technologies" Un pizzico di sale per una scuola con gusto";

VISTE le risorse stanziare dal MIUR in attuazione del PNSD che prevede azioni dirette a favorire i processi di innovazione digitale in tutte le Istituzioni Scolastiche finanziando progetti nazionali di azioni didattiche e formative sulle discipline STEAM

VISTO l'allegato A del DM del 7 agosto 2020 n. 89, contenente le linee guida per la didattica digitale integrata, in particolare laddove si sofferma sulla formazione del personale docente e sulle metodologie didattiche innovative;

CONSIDERATA e richiamata integralmente tutta la normativa vigente in materia di contenimento della diffusione dell'epidemia da COVID-19 ed in particolare la normativa sulla certificazione Verde Covid-19 Green Pass relativa alla ripresa delle attività scolastiche a partire da settembre 2022;

VISTO che si rende necessario individuare figure professionali esperte per il percorso formativo didattico di docenti e studenti atto a declinare curricula verticali e trasversali STEAM attraverso la

metodologia PBL che ha il suo cardine nella meta cognizione dei processi di apprendimento realizzati attraverso attività di Robotica, Gamification, Scienze Steam Lab in contesti CBL; tali figure professionali dovranno collaborare con il referente di rete Prof. Luca Belotti nella stesura del calendario operativo degli incontri, nella definizione di percorsi per docenti e/o alunni dall'alto livello formativo e pedagogico in accordo alla progettazione S@LT, nella preparazione dei materiali splicativi e divulgativi, nelle fasi di monitoraggio intermedie e finali, nella stesura della relazione finale;

RILEVATA la necessità che ciascun Esperto definisca modalità di attuazione e utilizzo di proprie piattaforme per l'erogazione del servizio;

RILEVATA la necessità di attivare su scala nazionale percorsi formativi di innovazione metodologica trasversale e formazione che partiranno dall'alfabetizzazione strumentale e metodologica relativa ai percorsi formativi in oggetto per i docenti delle scuole afferenti alla rete e/o altre istituzioni scolastiche che produrranno manifestazioni di interesse a riguardo;

DATO atto che, in esito alla presente selezione, si procederà a stilare graduatorie di esperti formatori da impiegare nelle attività inerenti i percorsi di cui sopra;

INDICE

una selezione pubblica mediante procedura comparativa per titoli e specifiche esperienze professionali.

Tale selezione è disciplinata come segue.

Art. 1 – Finalità della selezione

Il presente avviso regola il reclutamento di docenti formatori e la predisposizione di elenchi per il conferimento dei relativi incarichi di formatore da impiegare nel progetto sulla base dei diversi percorsi di cui si compone il seguente avviso, considerando la reale e proficua collaborazione nelle fasi progettuali e di definizione della risposta all'avviso MIUR m_pi.AOODGEFID.REGISTRO UFFICIALE.U.0012181.19-05-2021

I nuovi percorsi del progetto S@LT saranno:

□ **STEAM – VIRTUAL SCIENCE AND ART COMMUNICATION**

Questo percorso di formazione e di sperimentazione ha lo scopo di potenziare e sviluppare competenze digitali finalizzate alla comunicazione digitale, sinergica e virtuale delle scienze, dell'arte e dei messaggi visivi nelle loro diverse forme e tipologie.

L'approccio laboratoriale prevederà attività pratiche, modulate per i diversi ordini di scuola e capaci di stimolare la curiosità, la fantasia e l'acquisizione delle competenze tecnologiche usando il CODING e la REALTÀ VIRTUALE e AUMENTATA per attivare e potenziare la creatività degli studenti.

Con un approccio Learning by doing i docenti verranno formati a partire da una panoramica sugli strumenti proposti e invitati a preparare delle lezioni laboratoriali da sperimentare in aula utilizzando tali strumenti. Ci saranno numerosi esempi e spunti metodologici per rendere l'esperienza laboratoriale di *virtual art & science communication* ricca e immersiva.

□ **TRAME E ORDITI – CODING LINGUA E LETTERATURA**

Il percorso di formazione e di sperimentazione ha lo scopo di introdurre la programmazione, il CODING e il PENSIERO COMPUTAZIONALE nella prassi quotidiana dell'insegnamento dell'arte e della lingua - letteratura sviluppando il pensiero computazionale, la creatività, la manualità, il gioco attraverso percorsi DIDATTICI TRASVERSALI.

Agli insegnanti saranno forniti in un contesto laboratoriale elementi base per la sperimentazione del CODING con ambienti, app e software di vario tipo (logo, kojo, *Scratch*, *Swift Playgrounds*, *Hopscotch*, *Toontastic 3d*, *Cospaces* e simili) utili allo studio della lingua, delle sue strutture e della letteratura tramite attività pratiche per la realizzazione di glossari lessicali e tematici, fraseologie tipiche di vari contesti, progettazione e produzione di mappe, setting virtuali di testi noti e analizzati, sceneggiature e rappresentazioni reali e virtuali delle trame dei testi analizzati.

□ **CODING & DATA SCIENCE**

Il percorso di formazione intende approfondire i fulcri fondanti di CODING e DATA SCIENCE e fornire contestualmente panoramiche delle possibili applicazioni in campo didattico dell'analisi dei dati con semplici software e hardware che possano permettere agli insegnanti di progettare e realizzare azioni didattiche laboratoriali in aula, secondo curricula verticali e trasversali fornendo loro contestualmente specifiche competenze tecniche, digitali e statistiche, secondo quanto prospettato da DgComp 2.2 e DgComp.edu a supporto dell'insegnamento/apprendimento delle singole discipline scientifiche e non.

2 – Destinatari della selezione

Possono presentare la propria candidatura, per uno o più moduli, esperti nell'utilizzo delle metodologie PBL (Problem Based learning), CODING, ROBOTICA, REALTÀ VIRTUALE E AUMENTATA, GBL (Game Based Learning, Learning By Doing, relativamente alle tematiche afferenti ai percorsi formativi individuati di cui al presente bando e/o nei format Hackathon, Mode, Mab, Debate.

Art.3 – Obiettivi formativi del Progetto S@LT Steam Academy - Languages and Technologies - un pizzico di sale per una didattica con gusto.

L'obiettivo generale del percorso di formazione docenti e studenti promosso dall'ISIS Daniele Crespi attraverso il progetto S@LT è quello di declinare i curricula STEAM verso la metodologia del Project Based Learning già applicata alle discipline ambientali, tecnologiche e artistico-letterarie che trova il suo punto cardine nell'approccio metacognitivo dei processi di apprendimento realizzati attraverso attività di PBL, PP&S, Coding, Robotica, Realtà Aumentata e Virtuale, Gamification, Coding, Scienze Steam Lab in contesti CBL (Hackathon, Mode, Mab e Debate), far vivere agli studenti e ai docenti partecipanti un'esperienza aperta di co-progettazione, partendo dall'analisi degli aspetti teorici della metodologia CBL in modo da fornire un quadro entro cui gli stessi si troveranno ad operare nelle fasi online e in presenza.

Nella prima fase del progetto i docenti corsisti, individuati da ciascuna istituzione scolastica della rete S@LT e/o docenti che produrranno manifestazioni di interesse anche appartenenti ad altre realtà scolastiche, analizzeranno le tematiche afferenti ai percorsi formativi definiti nella suddetta progettazione, si attiveranno nei percorsi di alfabetizzazione strumentale e metodologica, acquisiranno poi competenze inerenti le metodologie CBL.

Nella seconda fase del progetto i docenti effettueranno attività sulle classi individuate sperimentando i percorsi laboratoriali in aula secondo quanto appreso nei corsi formativi anche possibili attività CBL di HACKATHON-MODE - MAB-DEBATE-MODEST, e si attiveranno secondo un modello a cascata opere di disseminazione all'interno della classe e/o comunità scolastica.

Il percorso S.@L.T infatti vuole essere modello di partecipazione civile e sociale e per tale ragione promuove:

-UGUAGLIANZA di condizioni di apprendimento nel rispetto delle differenze individuali di studentesse/studenti attraverso percorsi atti potenziare le cosiddette *soft e hard skills* quindi i livelli di studio e di conoscenza e gli aspetti attinenti la sfera caratteriale meno indagabili e più difficilmente valutabili;

-PENSIERO CREATIVO mediante percorsi laboratoriali con VR e AR, coding, gamification e robotica

-PENSIERO COMPUTAZIONALE, CODING, PROBLEM POSING AND SOLVING;

-SOFT SKILLS finalizzate alla cittadinanza attiva : lavoro di gruppo , soluzione autonoma di problemi, autovalutazione delle performance, comunicazione interpersonale, coprogettazione, uso consapevole creativo delle ICT e dei Social Network.

Art. 4 – Tipologia di incarico e compensi

Gli incarichi saranno conferiti dall’I.S.I.S “Daniele Crespi” Scuola Capofila, tenendo conto delle suddivisione in aree NORD, CENTRO E SUD a cui appartengono le Istituzioni Scolastiche di secondo grado e primo grado parti dell’ Accordo di Rete siglato per l’attuazione del progetto [S.@L.T.](#)

Per ciascun incarico saranno stabiliti il ruolo, il percorso formativo di alfabetizzazione strumentale e metodologica anche ai fini della definizione di curricula verticali e trasversali, la calendarizzazione degli interventi, l’utilizzo di una propria piattaforma da parte dell’esperto concordata con l’ insegnante referente del progetto e della rete Prof. Luca Belotti , le sedi e gli orari della formazione.

Per le attività di formazione sono richieste figure di formatori esperti nelle tematiche afferenti i moduli o percorsi sopra descritti e in Metodologie Didattiche Innovative in particolare in Project Based Learning applicabile a tutte le discipline coinvolte in contesti CBL (Hackathon, Mode, Mab e Debate)

Il percorso formativo didattico prevede 2 fasi:

- formativa progettuale a cui parteciperanno docenti di I e II grado e studenti della Scuola Secondaria di I e II grado;

- disseminativa attuata dagli studenti della Scuola Secondaria di II grado sugli alunni della Scuola Secondaria di II grado e di I grado, valevoli anche come percorsi PCTO.

Le attività di formazione previste potranno essere online oppure offline incentrate sull’uso di strumenti, metodologie e tecnologie innovative come realtà virtuale e aumentata, sviluppo di App, Gamification, Coding, Data Science e Robotica al fine di attivare, mediante la creazione di prodotti digitali, percorsi STEAM strutturati per competenze e contenuti coerenti con i livelli di *curricula* verticali e trasversali definiti nella fase progettuale.

I FORMATORI seguiranno docenti e studenti a partire dal mese di settembre 2022 in attività online-offline-in presenza (per alcuni percorsi) tenendo in considerazione anche la situazione pandemica.

Ciascun formatore predisporrà i percorsi, curerà la gestione della fase progettuale, preparerà i materiali necessari e li condividerà sul sito del Liceo Crespi, compresa la registrazione video di ogni incontro online, condurrà e gestirà le attività formative da apposita piattaforma gestita dal formatore medesimo, si coordinerà con il docente referente di Rete e coordinatore del Progetto S@LT - Prof. Luca Belotti.

Per le attività di formazione afferenti a ciascun modulo/percorso del progetto S.@L.T. sono previste 15 ore di preparazione e 15 ore di erogazione/lezione per ciascun formatore e per ciascuna area Nord/Centro e Sud. Le ore che ciascun formatore dedicherà alla realizzazione del modulo/percorso formativo scelto saranno retribuite con compenso orario per un massimo di € 41,32 Lordo Dipendente.

Il formatore avrà cura di predisporre a conclusione delle attività inerenti il percorso formativo di interesse una dettagliata relazione del lavoro svolto.

I corsi saranno attivati se le iscrizioni saranno pari o maggiori alle 20 unità.

Il compenso sarà liquidato, a prestazione conclusa e sulla base della relazione prodotta, a seguito dell'accreditamento da parte del competente ufficio del MI per la gestione dei fondi strutturali per l'istruzione e per l'innovazione digitale.

La liquidazione finale potrà essere effettuata sulla base di anticipazioni di cassa.

Art. 5 – Requisiti di ammissione

Per l'ammissione alla selezione i candidati devono:

- essere in possesso della cittadinanza italiana o di uno degli Stati membri dell'Unione europea;
- godere dei diritti civili e politici;
- non aver riportato condanne penali e non essere destinatario di provvedimenti che riguardano l'applicazione di misure di prevenzione, di decisioni civili e di provvedimenti amministrativi iscritti nel casellario giudiziale;
- non essere sottoposto a procedimenti penali;
- essere in possesso del requisito della particolare e comprovata specializzazione strettamente correlata al contenuto della prestazione richiesta.

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 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.

I suddetti requisiti devono essere posseduti alla data di scadenza del termine utile per la proposizione della domanda di partecipazione. L'accertamento della mancanza dei suddetti requisiti comporta in qualunque momento l'esclusione dalla procedura di selezione stessa o dalla procedura di affidamento dell'incarico o la decadenza dagli elenchi.

Art. 6 – Modalità di partecipazione alla selezione

La domanda di partecipazione alla selezione dovrà essere presentata autocertificando i requisiti di cui all'art.5, secondo il modello di candidatura (All. A).

Alla domanda, debitamente sottoscritta, dovranno essere acclusi, pena l'esclusione:

- **Scheda dei titoli** – di formazione e attività/esperienze professionali in percorsi afferenti alle aree tematiche previste da progetto e in metodologie PBL ,CBL- Hackathon-Mode-Digital Mode-Steam lab-presente all'interno dell'All. A;
- **Abstract**, unico per IL FORMATORE o Team di formatori, predisposto secondo lo schema allegato (All. B), di una proposta progettuale sul percorso/modulo per il quale è stata avanzata la candidatura.

La domanda di partecipazione dovrà pervenire improrogabilmente **entro le ore 12.00 del giorno 12 settembre 2022** al seguente indirizzo:

La scuola declina ogni responsabilità per la perdita di comunicazioni imputabili a inesattezze nell'indicazione del recapito da parte del candidato, oppure a mancata o a tardiva comunicazione di cambiamento di recapito, o comunque a cause non dipendenti dalla propria azione.

Art. 7 - Figure richieste e criteri di scelta dei formatori

L'avviso intende individuare FORMATORI esperti nelle tematiche afferenti ai vari percorsi formativi e pedagogici individuati dal presente avviso, in metodologia PBL, PENSIERO COMPUTAZIONALE, CODING, ROBOTICA EDUCATIVA, REALTA' AUMENTATA E VIRTUALE, e nella comunicazione e gestione di eventi in contesti CBL, Challenge Based Learning, Mode-Digital Mode, hackathon, Mab, Debate ed esperti nella definizione di attività STEAM LAB, con particolare attenzione ai diversi linguaggi tecnici e software digitali per la creazione di prodotti multimediali-digitali innovativi, alle metodologie di base per alunni e docenti non esperti.

Premesso che costituisce titolo di priorità e preferenza di accesso, l'appartenenza a una delle Istituzione Scolastiche costituenti la RETE S.@L.T e aver collaborato nella fase progettuale dell'intero percorso S@LT.

I Titoli di accesso richiesti ai formatori sono:

- possesso delle specifiche competenze ed esperienze richieste nell'ambito della formazione relativa ai percorsi individuati, PBL, PP&S PENSIERO COMPUTAZIONALE, CODING, ROBOTICA, REALTA' VIRTUALE E AUMENTATA, CBL- Challenge Based Learning -Mode- Digital Mode, Hackathon- Steam Lab rivolte a studenti e docenti.
- possesso delle specifiche e comprovate competenze ed esperienze di conduzione di eventi nazionali e internazionali relativi alle tematiche e modalità del presente avviso.

Art. 8 – Modalità di valutazione delle candidature

La Commissione di valutazione, nominata dalla Dirigente Scolastica dell'I.I.S "Daniele Crespi" di Busto Arsizio (VA) con proprio decreto, esaminerà le domande e attribuirà i punteggi secondo la tabella sotto riportata. Al formatore sarà assegnato un punteggio pari alla somma dei punteggi ottenuti (tab. titoli ed esperienze professionali – All. A), oltre al punteggio di valutazione della proposta progettuale (All. B).

Le procedure di valutazione daranno luogo alla formazione di graduatorie, che saranno pubblicate all'albo del sito istituzionale della Scuola e nella sezione Amministrazione Trasparente. Si precisa che l'eventuale graduatoria interna avrà precedenza assoluta su quella esterna e l'eventuale graduatoria da collaborazioni plurime sarà subordinata alla graduatoria interna e sovraordinata a quella esterna.

1. Titoli ed esperienze professionali valutabili (desumibili dai curricula presentati)	Punteggio
Attività formative inerenti i percorsi individuati dal presente bando e/o inerenti PBL, PENSIERO COMPUTAZIONALE, CODING, REALTA' VIRTUALE E AUMENTATA, CBL Challenge based learning – Mode - Digital Mode – Hackathon – Debate - Wise- Steam lab ... -2 punti per ogni attività	Max 10

Master , corsi di specializzazione universitaria, corsi ministeriali, inerenti al PBL, PENSIERO COMPUTAZIONALE, CODING, REALTA' VIRTUALE E AUMENTATA, CBL Challenge based learning – Mode - Digital Mode – Hackathon –Debate - Wise- Steam lab ... – 2,5 punti per ogni diploma	Max 10
Partecipazione come membro della rete S@LT alla fattiva stesura del progetto di cui al presente bandorelativo all' avviso MIUR m_pi.AOODGEFID.REGISTRO UFFICIALE.U.0012181.19-05-2021	Max 20
Totale punteggio per titoli ed esperienze professionali	40
2. CRITERI VALUTAZIONE PROPOSTA PROGETTUALE (Abstract ALL. B)	
Coerenza del progetto esecutivo nel suo complesso con le finalità e gli obiettivi dei percorsi/moduli del progetto S.@L.T.	<ul style="list-style-type: none"> ● non coerente – punti 0 ● parzialmente coerente punti 6 ● sufficientemente coerente – punti 12 ● coerente – punti 18 ● molto coerente – punti 24
Adeguatezza della programmazione, struttura e articolazione della fase formativa e progettuale in presenza e/o online , dei materiali didattici e strumenti proposti con gli obiettivi del progetto di formazione di ambito cui la candidatura si riferisce	<ul style="list-style-type: none"> ● non adeguato – punti 0 ● parzialmente adeguato – punti 3 ● sufficientemente adeguato – punti 6 ● adeguato – punti 9 ● perfettamente adeguato – punti 12
Carattere innovativo dell'esperienza	sino a 8
Validità del quadro teorico e metodologico	sino a 8
Riproducibilità dell'esperienza	sino a 8
Totale punteggio per proposta progettuale	60

Verranno valutate solo le esperienze di cui siano dichiarati tutti i dati e le informazioni necessari e sufficienti per permettere alla Commissione di effettuare in modo agevole ed immediato la valutazione. In caso di informazioni generiche e indefinite non sarà attribuito alcun punteggio.

Avranno titolo ad essere inseriti in graduatoria i di candidati che avranno conseguito il **punteggio minimo di 80/100**.

A parità di punteggio sarà attribuita priorità all'ingaggio, l'appartenenza ad una delle istituzioni scolastiche afferenti alla rete S.@L.T.

Pena l'esclusione dalla graduatoria, in caso di posizionamento utile, il docente formatore selezionato si impegna ad inviare all'Istituto organizzatore, entro 15 giorni dalla pubblicazione della graduatoria definitiva, il nulla osta del proprio datore di lavoro a partecipare all'iniziativa progettuale "S.@L.T. - Steam Academy Languages and Technologies " Un pizzico di sale per una scuola con gusto".

Art.9 – Validità della graduatoria

Le graduatorie definitive avranno durata fino alla conclusione del progetto per il quale la selezione viene avviata.

Art.10-Responsabile del procedimento

Ai sensi di quanto disposto dall'art. 5 della Legge 7 agosto 1990, n. 241, il Responsabile del procedimento nella presente selezione è la Dirigente Scolastica Prof. Cristina Boracchi dell'I.I.S. "Daniele Crespi" di Busto Arsizio (VA)

Art. 11 – Trattamento dati personali

Ai sensi e per gli effetti del Regolamento sulla privacy, noto come GDPR, pubblicato con il Decreto 101/18, i dati personali forniti dai candidati saranno oggetto di trattamento finalizzato agli adempimenti connessi con l'espletamento della presente procedura di selezione. Tali dati potranno essere comunicati, per le medesime esclusive finalità, unicamente a soggetti cui sia riconosciuta la facoltà di accedervi, per disposizioni di legge.

Il trattamento dei dati personali è eseguito sia in modalità automatizzata che in formato cartaceo. L'interessato gode dei diritti di cui alla legge citata, tra i quali il diritto di accesso agli atti che lo riguardano e quello di far rettificare i dati erronei, incompleti o raccolti in termini non conformi alla legge.

Art. 12 - Accesso agli atti

L'accesso alla documentazione attinente alla selezione è differito sino alla conclusione dell'iter del procedimento curato dalla Commissione giudicatrice.

Eventuali notizie in merito ai contenuti della presente selezione potranno essere richieste al seguente indirizzo di posta elettronica:

VAIS02700D@PEC.ISTRUZIONE.IT comunicazioni@liceocrespi.it

Art 13 - Pubblicazione del bando e impugnazioni.

Il presente bando è pubblicato sul sito internet dell'Istituto, <https://www.liceocrespi.edu.it/>

Avverso il presente bando e gli atti connessi e/o consequenziali, è ammesso ricorso giurisdizionale innanzi al Tribunale Amministrativo Regionale entro il termine di 60 giorni dalla pubblicazione, secondo quanto previsto dagli artt. 29 e 41 del Decreto legislativo 2 luglio 2010, n. 104.

E' ammesso inoltre ricorso amministrativo ordinario avverso gli atti sopra indicati, all'organo che ha emanato il provvedimento, entro 30 giorni dalla pubblicazione e/o notifica dei medesimi ai sensi degli artt.1 e ss. del D.P.R. n. 1199 del 1971.

Fanno parte integrante dell'avviso i seguenti allegati:

- Allegato A: domanda di partecipazione
- Allegato B: modello di Abstract

Il Dirigente Scolastico
Prof.ssa Cristina Boracchi
Firma autografa sostituita a mezzo stampa,
ai sensi dell'art. 3, comma 2 d.lgs39/1993

Cristina Boracchi

ALLEGATO A
Modello di candidatura
FORMATORE INTERNO/ESTERNO
“S.@.L.T. - Steam Academy Languages and Technologies”
“ Un pizzico di sale per una scuola con gusto”.

Il SOTTOSCRITTO (nome e cognome) _____
nato a _____ (_____) il _____ residente in
_____ via/piazza _____ n. _____,
codice fiscale _____,

NEL PRESENTARE

la propria candidatura per AVVISO SELEZIONE INTERNA / ESTERNA FORMATORI per il **percorso formativo destinato al personale docente e agli studenti delle scuole individuate in rete**, denominato S.@.L.T – “**Steam Academy Languages and Technologies**” nell’ambito del progetto formativo di interesse nazionale di cui PNSD - F49J21004350001 d’ora in poi “Avviso pubblicato da IIS Daniele Crespi in data 29/08/2022, finalizzato alla procedura di selezione del personale INTERNO / ESTERNO (cancellare la voce che non interessa) che intende candidarsi per l’organizzazione, conduzione e gestione del percorso formativo (specificare il percorso/modulo per il quale ci si candida)

.....
calendarizzato nel periodo
(chiusura attività entro MARZO 2023)

DICHIARA

di avere preso integrale visione dei termini dell’Avviso e degli Allegati (Allegati A e B) e di accettarli integralmente e senza riserva alcuna, e sotto la propria responsabilità di :

- essere in possesso della Laurea in: _____
- 1° esperienza documentata relativa a: _____
- 2° esperienza documentata relativa a: _____
- essere in possesso della cittadinanza italiana o di uno degli Stati membri dell’Unione Europea;
- godere dei diritti civili e politici;
- non aver riportato condanne penali e non essere destinatario di provvedimenti che riguardano l’applicazione di misure di prevenzione, di decisioni civili e di provvedimenti amministrativi iscritti nel casellario giudiziari;
- essere a conoscenza di non essere sottoposto a procedimenti penali;
- essere in possesso dei requisiti essenziali previsti dall’art. 2 del presente avviso;
- possedere adeguate competenze informatiche per l’organizzazione ed erogazione anche informa di didattica a distanza delle attività afferente al presente avviso;
- aver preso visione dell’Avviso e di approvarne senza riserva ogni contenuto;
- la piena disponibilità e la compatibilità oraria a raggiungere la sede individuata per la formazione, e che, eventualmente, l’accettazione dell’incarico non arrecherà pregiudizio all’assolvimento di tutte le attività inerenti alla propria funzione presso la scuola di servizio (in questo caso allegare nulla osta del Dirigente)

CHIEDE

di ricevere incarico come organizzatore, formatore del percorso online-offline-in presenza (per alcuni corsi formativi), nell'ambito del percorso progettuale S@LT di cui al presente Avviso, impegnandosi a partecipare alle attività propedeutiche ed alle riunioni anche a distanza, alle attività formative e alla conduzione, monitoraggio e restituzione del percorso formativo.....
PBL - CBL in oggetto

A tal fine

ALLEGA

1. Proposta di attività formative secondo le indicazioni contenute nell'Avviso
2. CURRICULUM VITAE EUROPEO (CVE)
3. esperienze come formatore del personale docente e degli studenti secondo i format CBL – SteamLab
(se non indicate nel CVE)

Data _____

Firma _____

ALLEGATO B

**PERCORSO FORMATIVO PBL /PP&S/CODING/ REALTA' VIRTUALE E
AUMENTATA/ CBL (Hackathon/ Mode /Digital Mode/ Mab/Debate/ Steam Lab)
"S.@.L.T. - Steam Academy Languages and Technologies"
" Un pizzico di sale per una scuola con gusto"**

ABSTRACT DEL PROGETTO

- 1)(CONTESTO DI PARTENZA, OBIETTIVI E FINALITA' IN COERENZA CON I BISOGNI FORMATIVI ESPRESI DAL PROGETTO FORMATIVO S@LT, DESTINATARI, ATTIVITA', RISULTATI E IMPATTO) (max 2000 car)
- 2) AZIONI, FASI E ARTICOLAZIONI DEL PERCORSO FORMATIVO S.@.L.T. specificare il modulo/percorso.... (max 2500 car)
- 3) STRUTTURA ORGANIZZATIVA, ORGANI E RISORSE UMANE COINVOLTI, IN PARTICOLARE DESCRIVERE IN DETTAGLIO LE AZIONI RIVOLTE A
 - A) STUDENTI
 - B) DOCENTI
- 4) DEFINIZIONE DEI TEMPI E DEI Luoghi, piattaforma propria utilizzata (max 500 car)
- 5) UTILIZZO DELLE NUOVE TECNOLOGIE, STRUMENTAZIONI INFORMATICHE, NETWORKING (max 1000 car.)
- 6) MONITORAGGIO DEL PERCORSO FORMATIVO E DEL PROGETTO (max 500 car.)
- 7) DIFFUSIONE/ COMUNICAZIONE/INFORMAZIONE DEI RISULTATI (max 500 car)