

Prot. n. 88
Padova 24/09/2024

All'albo della Scuola
Amministrazione Trasparente -
Sito sezione PNRR
E p.c.
Economia
Direttrice
LORO SEDE

Oggetto: AVVISO PUBBLICO - PROCEDURA DI SELEZIONE PER IL RECLUTAMENTO DI
Piano Nazionale Di Ripresa E Resilienza - Missione 4: Istruzione E Ricerca - Componente 1 Potenziamento dell'offerta dei servizi di istruzione: dagli asili nido alle Università - investimento 3.1 "Nuove competenze e nuovi linguaggi nell'ambito della Missione 4 - Istruzione e Ricerca - Componente 1 - "Potenziamento dell'offerta dei servizi all'istruzione: dagli asili nido all'Università" del Piano nazionale di ripresa e resilienza finanziato dall'Unione europea - Next Generation EU"

Avviso AOGABMI prot. n. 0132935 del 15-11-2023 2022 - denominato "Azioni di potenziamento delle competenze STEM e multilinguistiche (D.M. 65/2023)" PIANO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZA MISSIONE 4: ISTRUZIONE E RICERCA Componente 1 - Potenziamento dell'offerta dei servizi di istruzione: dagli asili nido alle Università Investimento 3.1: Nuove competenze e nuovi linguaggi"

Codice CUP di progetto: F94D23003720006

Codice locale di progetto: 40769

Titolo del progetto: STEAM e processi di apprendimento per i cittadini di domani

Ente gestore: ISTITUTO FEMMINILE DON BOSCO DELLE FIGLIE DI MARIA AUSILIATRICE

Scuola paritaria non commerciale capofila: LICEO DELLE SCIENZE UMANE MARIA AUSILIATRICE - codice meccanografico PDPM00500B - C.F. 80007570288

PROCEDURA DI SELEZIONE PER IL RECLUTAMENTO ESPERTO TUTOR ESTERNO DI

1. Dipingi lo Spazio - Laboratorio di pittura, arte e matematica - MAUS (1363-ATT-827-E-15)

Un esperto e un tutor, per la seguente edizione: **Dipingi lo Spazio - Laboratorio di pittura, arte e matematica - MAUS (1363-ATT-827-E-15)** (si rinvia all'allegato), inserito all'interno dei *Percorsi di orientamento e formazione per il potenziamento delle competenze STEAM, digitali e di innovazione*, così distribuiti:

a. Tutoraggio

2. Percorsi di orientamento e formazione per il potenziamento delle competenze STEM, digitali e di innovazione - Linguaggio dei social Secondo modulo (1363-ATT-827-E-12)

Un esperto e un tutor, per la seguente edizione: **Linguaggio dei social Secondo modulo (1363-ATT-827-E-12)** (si rinvia all'allegato), inserito all'interno dei *Percorsi di orientamento e formazione per il potenziamento delle competenze STEAM, digitali e di innovazione*, così distribuiti:

- a. Esperto 1 "Docente Videomaker, con comprovate esperienze"
- b. Esperto 2 "Docente di programmazione siti e piattaforme social"
- c. ~~Tutoraggio~~

3. Scratch - Piccoli programmatori - Laboratorio di robotica Informatica e Scienze umane MAUS (1363-ATT-827-E-11)

Un esperto e un tutor, per la seguente edizione: **Scratch - Piccoli programmatori - Laboratorio di robotica Informatica e Scienze umane MAUS (1363-ATT-827-E-11)** (si rinvia all'allegato), inserito all'interno dei *Percorsi di orientamento e formazione per il potenziamento delle competenze STEAM, digitali e di innovazione*, così

distribuiti:

- a. Esperto 1 "Docente con comprovate esperienze in programmazione con Scartch e didattica innovativa"

Articolo 1 - Oggetto dell'incarico e modalità di candidatura

1. Premesso che la presente procedura è espletata in conformità ai principi di trasparenza, pubblicità, parità di trattamento, buon andamento, economicità, efficacia e tempestività dell'azione amministrativa, il presente avviso pubblico ha per oggetto la selezione, mediante procedura comparativa per titoli ed esperienza professionali adeguati allo svolgimento del ruolo in conformità della tipologia di attività da attuare, di nr. 3 di ESPERTI e nr. 1 TUTOR PER LE EDIZIONI SOPRAINDICATE.
2. L'esperto avrà il compito di: Partecipare agli incontri predisposti dall'Istituzione Scolastica propedeutici alla realizzazione del progetto, Utilizzare la piattaforma informatica FUTURA per l'immissione di quanto richiesto (ad es. Caricare la documentazione in piattaforma di gestione ove richiesto; Controllare l'avanzamento dei percorsi; Alimentare la piattaforma di avanzamento), Predisporre, con l'assistenza del tutor, il piano progettuale e operativo dell'intervento dal quale si evidenzino finalità, competenze attese, strategie metodologiche, attività, contenuti ed eventuali materiali da produrre, partecipa con il tutor alla valutazione degli esiti formativi degli allievi, Fornire al Coordinatore delle attività didattiche ed educative, e/o ai componenti del Gruppo di lavoro per l'orientamento e il tutoraggio per le STEAM e il multilinguismo tutti gli elementi utili alla documentazione da produrre nelle varie fasi del progetto, Svolgere l'incarico secondo il calendario approntato dall'Istituzione Scolastica.
3. Il tutor avrà i seguenti compiti prioritari: facilitare i processi di apprendimento degli allievi e collaborare con gli esperti nella conduzione delle attività del progetto, all'interno del suo tempo di attività; svolge compiti di coordinamento fra le diverse risorse umane che partecipano al progetto e di collegamento generale con la didattica istituzionale; partecipa con gli esperti alla valutazione degli esiti formativi degli allievi. In particolare: assicura la presenza in aula durante le lezioni dell'esperto; coadiuva l'esperto durante le esercitazioni; compila e gestisce gli archivi dei dati anagrafici degli allievi; facilita la continuità del percorso formativo; supporta i partecipanti per qualunque problema e/o richiesta inerenti allo svolgimento dell'attività; facilita i processi comunicativi e le dinamiche all'interno del gruppo aula; fornisce ai corsisti i materiali didattici; fornisce notizie in tempo reale su eventuali azioni correttive da intraprendere durante lo svolgimento del progetto; controlla e mantiene aggiornati: il calendario delle lezioni sulla piattaforma FUTURA, comunicando sempre per tempo le eventuali modifiche agli interessati; il registro delle presenze (il tutor ha il compito d'inserire le presenze giornaliere sul registro **perentoriamente entro le ore 24:00 della giornata in cui si svolge la lezione**, anche in collaborazione con l'esperto); il conteggio delle ore di presenza degli allievi.
4. I candidati, con competenze per il ruolo e/o la materia oggetto dell'attività progettuale devono presentare domanda di partecipazione, con allegato il proprio CV, sottoscritto e con autorizzazione al trattamento dei dati personali, presso la segreteria della scuola **entro i prossimi 5 giorni a decorrere alla data del presente documento, ovvero entro il 29/09/2024.**

Articolo 2 - Requisiti e titoli richiesti

1. Possono partecipare alla selezione i candidati (a seguire, anche "Partecipanti") che, alla data di scadenza del bando:
 - possiedano l'idoneità fisica allo svolgimento delle funzioni cui la presente procedura di selezione si riferisce;
 - non abbiano riportato condanne penali e non siano destinatari di provvedimenti che riguardano l'applicazione di misure di prevenzione, di decisioni civili e di provvedimenti amministrativi iscritti nel casellario giudiziale;
 - non si trovino in situazioni di conflitto di interessi, neanche potenziale, che possano interferire con l'esercizio dell'incarico.
2. Tutti i requisiti per l'ammissione devono essere posseduti e comprovati alla data di scadenza del termine utile per la presentazione delle domande, compresa l'insussistenza di situazioni di incompatibilità e/o di conflitto d'interesse. L'accertamento della mancanza di uno solo dei requisiti prescritti per l'ammissione, sarà motivo di esclusione dalla selezione.

3. I Partecipanti alla selezione attestano il possesso dei sopraelencati requisiti di partecipazione mediante dichiarazione sostitutiva, ai sensi del D.P.R. 445/2000, contenuta nella domanda di partecipazione, che dovrà essere debitamente sottoscritta.
4. L'Istituzione scolastica si riserva di effettuare le verifiche circa il possesso dei requisiti di cui al presente articolo.

Articolo 3 - Criteri di selezione

1. Ai fini della partecipazione alla procedura di selezione in oggetto sono richieste le seguenti esperienze professionali:
 - a. Laurea magistrale relativa all'attività richiesta o equipollente
 - b. Esperienza professionale: a) docente nella secondaria superiore; b) docente in altri ordini di scuola
2. I candidati saranno valutati comparativamente sulla base del curriculum vitae come segue:
 - i. valutazione dei titoli di studio: max 4 punti;
 - ii. esperienza professionale/lavorativa: max 6 punti.

CRITERI DI SELEZIONE	CRITERI DI VALUTAZIONE	MODALITÀ DI VALUTAZIONE
Titoli di studio <i>(Da valutare alla luce del curriculum vitae)</i>	Possesso di titolo di laurea magistrale/specialistica attinente all'attività	3 punti
	Possesso di titolo di laurea triennale (da considerare solo in caso di non possesso di laurea magistrale/ specialistica)	2 punti
	Diploma di scuola secondaria superiore (da considerare solo in caso di non possesso di titolo di studio universitario)	1 punto
	Possesso di Master nella materia oggetto della selezione	1 punto in caso di Master di I/II livello
Esperienza professionale <i>(Da valutare alla luce del curriculum vitae)</i>	Anni di esperienza professionale maturata in settori attinenti all'ambito professionale del presente Avviso	Da 1 a 3, punti 2 Da 3 a 5, punti 4 Da 6 in poi, punti 6

3. I componenti della Commissione di selezione sono il Legale rappresentante dell'Ente giuridico, nella persona di Claudia Squizzato, Direttrice pro-tempore, e il Coordinatore didattico pro-tempore della scuola PDPM00500B, nella persona di Giovanni Aliberti, ovvero un suo delegato, nonché i membri del gruppo di lavoro Luca Zacchigna, Ioris Franceschinis e Chiara Palladin.

Articolo 4 - Durata dell'incarico

1. A decorrere dall'avvio dell'attività, gli incarichi, che avranno la durata massima complessiva:
 4. **Dipingi lo Spazio - Laboratorio di pittura, arte e matematica - MAUS (1363-ATT-827-E-15)**
 - a. Tutoraggio 10 ore
 5. **Percorsi di orientamento e formazione per il potenziamento delle competenze STEM, digitali e di**
 - a. Esperto 1 "Docente Videomaker" 15 ore
 - b. Esperto 2 "Docente di programmazione siti e piattaforme social" 10
 - c. Tutoraggio 25
 6. **Scratch - Piccoli programmatori - Laboratorio di robotica Informatica e Scienze umane MAUS (1363-ATT-827-E-11)**
 - a. Esperto 1 "Docente con comprovate esperienze in programmazione con Scartch e didattica innovativa" 10 ore

2. L'eventuale differimento del termine di conclusione dell'incarico originario è consentito, in via eccezionale, al solo fine di completare il progetto e per ritardi non imputabili all'incaricato, ferma restando la misura del compenso pattuito in sede di affidamento dell'incarico, nonché il rispetto delle tempistiche previste dalla normativa nazionale e comunitaria di riferimento.

Articolo 5 - Corrispettivo e modalità di remunerazione

PER IL PERSONALE ESTERNO

Il corrispettivo orario, nel rispetto della disciplina delle opzioni semplificate dei costi adottata nel quadro dell'Avviso "Azioni di potenziamento delle competenze STEM e multilinguistiche (D.M. n. 65/2023)", è definito sulla base del CCNL AGIDAE applicato, con la maggiorazione dovuta per il lavoro straordinario, pari a € 40,00 lorde orarie in caso di lavoro subordinato e in caso di collaborazione autonoma professionale l'importo orario è fissato in € 54,00.

Articolo 6 - Trattamento dei dati personali

1. Con riferimento al trattamento di dati personali, ai sensi dell'art. 13 del Regolamento (UE) 2016/679 del Parlamento europeo e del Consiglio del 27 aprile 2016 e del d.lgs. 30 giugno 2003, n. 196, si forniscono le seguenti informazioni:

Titolare del trattamento dei dati

Titolare del trattamento dei dati è l'Istituto Femminile Don Bosco delle FMA, con sede in Padova (PD), Riviera San Benedetto, n. 88, alla quale ci si potrà rivolgere per esercitare i diritti degli interessati, scrivendo all'indirizzo PEC: liceimapadova@pec.it

Responsabile della protezione dei dati

Il Responsabile della Protezione dei Dati (RPD) dell'Istituzione scolastica l'Istituto Femminile Don Bosco delle FMA è stato individuato nella persona della legale rappresentante *pro-tempore* Franchini Simonetta, raggiungibile al seguente indirizzo e-mail: liceimapadova@pec.it

Base giuridica del trattamento

Esecuzione di un compito di interesse pubblico o connesso all'esercizio di pubblici poteri di cui è investito il titolare del trattamento, ai sensi dell'art. 6, lett. e), del Regolamento (UE) 2016/679 e dall'art. 2-ter del d.lgs. n. 196/2003.

Tipi di dati trattati e finalità del trattamento

I dati personali (a titolo esemplificativo, nome, cognome, data di nascita, codice fiscale), forniti dai Partecipanti al presente Avviso, o comunque acquisiti a tal fine, sono raccolti e conservati per le finalità connesse all'Avviso stesso e ai soli fini dell'espletamento di tutte le fasi della procedura per la selezione di incarichi individuali.

Obbligo di conferimento dei dati

Il conferimento di tali dati è obbligatorio, pena l'impossibilità di dare corso alla domanda di partecipazione.

Modalità del trattamento

Il trattamento dei dati personali è realizzato, con modalità prevalentemente informatiche e telematiche, mediante operazioni di raccolta, registrazione, organizzazione, conservazione, consultazione, estrazione, utilizzo, comunicazione, diffusione (ove prevista) nonché cancellazione e distruzione dei dati.

Destinatari del trattamento

Il trattamento dei dati è svolto dai soggetti autorizzati di questo Istituto scolastico, che agisce sulla base di specifiche istruzioni fornite in ordine a finalità e modalità del trattamento medesimo.

Conservazione dei Dati

I dati saranno conservati per il periodo di tempo necessario per il conseguimento delle finalità per le quali sono raccolti o successivamente trattati conformemente a quanto previsto dagli obblighi di legge.

Diritti degli interessati

Gli interessati hanno il diritto di ottenere dall'Istituzione scolastica, nei casi previsti, l'accesso ai propri dati personali, la rettifica, la portabilità o la cancellazione degli stessi, la limitazione del trattamento che li riguarda o di opporsi al trattamento (artt. 15 e ss. del Regolamento (UE) 2016/679), presentando istanza all'Istituzione scolastica, Titolare del trattamento, agli indirizzi sopra indicati.

Diritto di reclamo

Gli interessati che ritengono che il trattamento dei dati personali a loro riferiti avvenga in violazione di quanto previsto dal Regolamento (UE) 2016/679 hanno il diritto di proporre reclamo al Garante per la protezione dei dati personali, come previsto dall'art. 77 del Regolamento stesso, o di adire le vie legali nelle opportune sedi giudiziarie, ai sensi dell'art. 79 del Regolamento medesimo.

Trasferimento dei dati personali in Paesi terzi

I dati personali non saranno trasferiti verso paesi terzi o organizzazioni internazionali.

Processo decisionale automatizzato

Il titolare non adotta alcun processo decisionale automatizzato compresa la profilazione di cui all'art. 22, paragrafi 1 e 4 del Regolamento (UE) 2016/679.

Articolo 7 – Referente dell'Avviso di selezione e informazioni

4. Il referente dell'Avviso di selezione è il Coordinatore didattico della scuola PDPM00500B, nella persona di Giovanni Aliberti, telefono 049 8730711, email segreteria@liceoausiliatricepd.it.

Luogo e data _____

Per il legale rappresentante _____

Il coordinatore della attività didattiche ed educative _____

ALLEGATO: DESCRIZIONE MODULI**1. Dipingi lo Spazio - Laboratorio di pittura, arte e matematica – MAUS (1363-ATT-827-E-15)**

Il progetto si prefigge di utilizzare la pittura per introdurre, recuperare e potenziare le competenze matematiche e geometriche.

Verranno presentate le tecniche pittoriche e la loro integrazione con la misurazione dello spazio (ad es. prospettiva). E' previsto un questionario di gradimento.

2. Percorsi di orientamento e formazione per il potenziamento delle competenze STEM, digitali e di innovazione - Linguaggio dei social Secondo modulo (1363-ATT-827-E-12)

Il laboratorio ha l'obiettivo di formare gli studenti all'uso consapevole degli strumenti informatici. Nel contempo vuole anche stimolare il recupero e il potenziamento delle competenze di scrittura in lingua italiana, secondo il modello del learning by doing teorizzato da J. Dewey.

Il progetto è strutturato in due momenti distinti. PRIMO MOMENTO: Formazione dedicata all'uso del linguaggio dei social: 1. Cosa sono i social e come e perché comunicare. 2 Linguaggi comunicativi nei social: immagini e scrittura. 3. Social: quali regole? Introduzione al diritto digitale (già svolto - cd. 1363-ATT-827-E-1).

SECONDO MOMENTO: Attività operative: Creazione di una Redazione del "MAUS Comunica", finalizzata alla cura e alla gestione delle pagine social della scuola: Sito internet, facebook e altri, da integrare al già presente Giornalino scolastico, dove gli studenti sono già protagonisti della propria formazione.

Questo modulo ha l'obiettivo di potenziare le competenze base della lingua italiana e competenze sociali e civiche in materia di cittadinanza, inserite in una prospettiva di Service Learning, metodologia didattica già consolidata nel percorso di studi del nostro Liceo.

Risultati attesi: Recupero e potenziamento delle competenze multilinguistica, competenza di base in tecnologia e competenze sociali e civiche in materia di cittadinanza. Valutazione sul campo delle abilità apprese o potenziate. Utilizzo di strumenti TIC. Questionario di gradimento.

3. Scratch - Piccoli programmatori - Laboratorio di robotica Informatica e Scienze umane MAUS (1363-ATT-827-E-11)

Scratch è un linguaggio di programmazione che usa grafica ed icone al posto di linee di istruzioni. Si utilizza in tutti i livelli di scuola, è adatto alla costruzione di racconti che coinvolgono bambini e a programmare next, robot della LEGO. Grazie a questa applicazione sarà possibile realizzare giochi e racconti cartoni animati e molto altro.

Obiettivo e finalità: Gli studenti (iscritti agli indirizzi Scienze Umane e Scienze applicate) verranno coinvolti nella fase

di progettazione finalizzata coinvolgere bambini della scuola primaria. Saranno messi a disposizione alcuni robot visori della realtà aumentata e tablet per poter offrire ai bambini in una giocosa didattica attività di apprendimento grazie alla tecnologia.

I bambini saranno protagonisti della creazione delle storie che i robot vivranno e grazie ai robot stessi faranno esperienze di emozioni empatia con il supporto degli educatori

Scratch è un simpatico linguaggio di programmazione a blocchi, gratuito, che insegna bambini e ragazzi le basi della programmazione punto lo scopo principale è quello di far sfogare la propria creatività immaginazione sotto forma di un vero minigioco mentre si imparano le basi del coding.

DESTINATARI: Studenti Scienze Umane e Liceo scientifico indirizzo Scienze applicate