

**ISTITUTO STATALE ISTRUZIONE SECONDARIA SUPERIORE
"ETTORE MAJORANA"****Istituto Tecnico Statale Commerciale cod CETD023016****Istituto Tecnico Statale Commerciale "ex SIRIO" cod. CETD02351G****Istituto Professionale per l'Industria e Artigianato cod. CERIO2301G****Liceo scientifico Scienze applicate cod. CEPS02302B****Ist. Tec. Econ. Casa Circondariale Arienzo cod. CETD023027**

Via Caudio snc- 81028 Santa Maria a Vico (CE) – tel 0823-804596

Cod. Fiscale 93009540613 - Codice Meccanografico CEIS02300X - C.U. UF73AW

e_mail: ceis02300x@istruzione.it - pec: ceis02300x@pec.istruzione.it - sito www.isissmajorana.edu.it**All'albo
Al Sito Web
Agli Atti****OGGETTO: AVVISO INTEGRATO RIVOLTO A FIGURE PROFESSIONALI INTERNE ESPERTI PER LO SVOLGIMENTO DI PERCORSI CO-CURRICULARI IN ORARIO POMERIDIANO NON COINCIDENTE CON L'ORARIO DI SERVIZIO DA CONTRATTUALIZZARE AI SENSI DELL'ART. 45 DEL CCNL**

*Piano Nazionale Di Ripresa E Resilienza finanziato dall'Unione europea – Next Generation EU”-
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” Investimento 3.1: nuove competenze e nuovi linguaggi
azioni di potenziamento delle competenze STEM e multilinguistiche (D.M. 65/2023)*

Titolo progetto: A scuola di STEM e lingue**CNP: M4C1I3.1-2023-1143 Nuove competenze e nuovi linguaggi****CUP: G84D23006570006****IL DIRIGENTE SCOLASTICO**

- VISTO** il 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 DPR 275/99, concernente norme in materia di autonomia delle istituzioni scolastiche
- VISTO** il decreto del Presidente del Consiglio dei ministri del 30 settembre 2020 n. 166, recante “Regolamento concernente l'organizzazione del Ministero dell'Istruzione”;
- VISTA** la circolare della Funzione Pubblica n.2/2008;
- VISTO** che ai sensi dell'art. 45 del D.l. 129/2018, l'istituzione scolastica può stipulare contratti di prestazione d'opera con esperti per particolari attività ed insegnamenti, al fine di garantire l'arricchimento dell'offerta formativa, nonché la realizzazione di specifici programmi di ricerca e di sperimentazione
- VISTO** la circolare n° 2 del 2 febbraio 2009 del Ministero del Lavoro che regola i compensi, gli aspetti fiscali E contributivi per gli incarichi ed impieghi nella P.A.
- VISTI** il Contratto Collettivo Nazionale (CCNL) del Comparto Scuola del 28/01/2024 e il Contratto Collettivo Nazionale (CCNL) dell'Area Istruzione e Ricerca 2016-2018 del 19 aprile 2018;
- VISTA** la Circolare del Ministero dell'istruzione, dell'università e della ricerca n. 34815, del 2 agosto 2017,



relativa alla procedura di individuazione del personale esperto e dei connessi adempimenti di natura fiscale, previdenziale e assistenziale;

- VISTO** il Decreto Interministeriale 129/2018, concernente "Regolamento concernente le Istruzioni generali sulla gestione amministrativo-contabile delle istituzioni scolastiche";
- VISTO** regolamento (UE) 12 febbraio 2021, n. 2021/241, che istituisce il dispositivo per la ripresa e la resilienza;
- VISTO** il regolamento (UE) 2021/1060 del Parlamento europeo e del Consiglio del 24 giugno 2021;
- VISTO** il regolamento delegato (UE) 2021/2106 della Commissione del 28 settembre 2021, che integra il regolamento (UE) 2021/241 del Parlamento europeo e del Consiglio, che istituisce il dispositivo per la ripresa e la resilienza, definendo una metodologia per la rendicontazione della spesa sociale;
- VISTO** il Piano nazionale di ripresa e resilienza (PNRR), la cui valutazione positiva è stata approvata con Decisione del Consiglio ECOFIN del 13 luglio 2021 e notificata all'Italia dal Segretariato generale del Consiglio con nota LT161/21, del 14 luglio 2021 e, in particolare, la Missione 4 – Istruzione e Ricerca – Componente 1 – Potenziamento dell'offerta dei servizi di istruzione: dagli asili nido alle Università – Investimento 1.3 "Piano per le infrastrutture per lo sport nelle scuole";
- VISTO** il decreto del Ministro dell'istruzione 12 aprile 2023 prot. n° **m_pi. AOOGAMBI. Registro Decreti. R. 000065**, recante "Riparto delle risorse per l'investimento 3.1 "Nuove competenze e nuovi linguaggi" "Intervento straordinario finalizzato realizzazione di percorsi didattici, formativi e di orientamento per alunni e studenti finalizzati a promuovere l'integrazione, all'interno dei curricula di tutti i cicli scolastici, di attività, metodologie e contenuti volti a sviluppare le competenze STEM, digitali e di innovazione, nonché quelle linguistiche, garantendo pari opportunità e parità di genere in termini Ministero dell'Istruzione e del Merito di approccio metodologico e di attività di orientamento STEM";
- VISTO** L'Allegato 1 colonna Quota A - Riparto delle risorse alle istituzioni scolastiche in attuazione della linea di investimento 3.1 "Nuove competenze e nuovi linguaggi" nell'ambito della Missione 4 – Componente 1 – del PNRR
- VISTO** L'Allegato 1 colonna Quota B - Riparto delle risorse alle istituzioni scolastiche in attuazione della linea di investimento 3.1 "Nuove competenze e nuovi linguaggi" nell'ambito della Missione 4 – Componente 1 – del PNRR
- VISTO** la nota prot. n. **m_pi. AOOGAMBI. Registro Decreti. u. 0132935**, del 15 novembre 2023 con la quale il Ministro dell'istruzione ha diramato le istruzioni operative per le "Azioni di potenziamento delle competenze STEM e multilinguistiche"
- CONSIDERATO** l'attuazione del PNRR prevede, per l'attuazione della Missione 4 – Componente 1 – Investimento 3.1 "Azioni di potenziamento delle competenze STEM e multilinguistiche" l'individuazione del Ministero dell'istruzione e del merito quale Amministrazione titolare
- VISTO** l'atto di concessione AOOGABMI prot. n° 29010 del 26/02/2024 che costituisce formale autorizzazione all'avvio del progetto e contestuale autorizzazione alla spesa
- VISTO** l'articolo 53 del Dlgs. 165/2001 che al comma 2 declina: "Le pubbliche amministrazioni non possono conferire ai dipendenti incarichi, non compresi nei compiti e doveri di ufficio, che non siano espressamente previsti o disciplinati da legge o altre fonti normative, o che non siano espressamente autorizzati.
- RITENUTO** pertanto di poter procedere con la individuazione di professionalità interne
- VISTA** la necessità di individuare docenti in qualità di ESPERTI per la corretta esecuzione del progetto in oggetto:
- VISTA** la delibera del Consiglio d'Istituto di approvazione del P.T.O.F. per gli anni scolastici 2023/2024;
- VISTA** la Delibera del Consiglio d'Istituto di approvazione del Programma Annuale dell'Esercizio finanziario 2024;
- VISTO** il decreto di assunzione in bilancio prot. n. 1821 del 20/02/2024 autorizzato con del delibera del Consiglio d'Istituto n. 46 del 22/01/2024;

RITENUTO che per la presente procedura selettiva è individuato, quale responsabile del procedimento la prof.ssa Maria Giuseppa Sgambato, in qualità di Dirigente scolastico che risulta pienamente idonea a ricoprire tale incarico e che soddisfa i requisiti richiesti dalla legge n. 241/1990;

VISTO l'art. 6 bis della citata legge n. 241/1990, relativo all'obbligo di astensione dall'incarico del responsabile del procedimento in caso di conflitto di interessi, e all'obbligo di segnalazione da parte dello stesso di ogni situazione di conflitto (anche potenziale);

CONSIDERATO che la prof.ssa Maria Giuseppa Sgambato ha sottoscritto la dichiarazione di inesistenza di cause di conflitto di interessi ed obblighi di astensione;

VISTO la delibera n. 321 del 21/12/2023 del collegio dei docenti in merito ai titoli e competenze per la valutazione delle figure richieste per le attività relative alla linea di intervento A "competenze STEM e Multilinguismo per le Studentesse e per gli Studenti delle Scuole Statali di ogni ordine e grado"

VISTO la delibera n. 46 del 22/01/2024 del consiglio di istituto in merito ai titoli e competenze per la valutazione delle figure richieste per le attività relative alla linea di intervento A "competenze STEM e Multilinguismo per le Studentesse e per gli Studenti delle Scuole Statali di ogni ordine e grado"

DETERMINA

Art. 1 Oggetto

DI AVVIARE una procedura di selezione comparativa, attraverso la valutazione dei curriculum, per la selezione delle seguenti figure professionali e per gli elencati percorsi:

1. Titolo: Scanner 3D 1

Durata: 10 ore

Numero di corsi: 1

Numero e tipologia di esperti richiesti: N. 1 docente interno alla scuola in possesso di laurea e/o diploma abilitati all'insegnamento di informatica, fisica, chimica, biologia, scienze, matematica, meccanica, elettrotecnica, CAT e/o i relativi laboratori.

Destinatari: minimo 9 studentesse/i della nostra scuola, con la presenza minima del 50% di studentesse

Descrizione

Il corso di scanner 3D offre una panoramica delle tecnologie di scansione 3D, spiegando come vengono utilizzati gli strumenti per catturare oggetti fisici e convertirli in modelli digitali. Viene introdotto il funzionamento degli scanner 3D, i diversi tipi di dispositivi disponibili (laser, fotogrammetria, ecc.), e le fasi del processo, dalla preparazione alla post-elaborazione. Vengono inoltre illustrati i campi di applicazione, i vantaggi della scansione 3D e le competenze che i partecipanti acquisiranno, come la gestione di software dedicati e la creazione di modelli utilizzabili in diversi settori.

2. Titolo: Scanner 3D 2

Durata: 10 ore

Numero di corsi: 1

Numero e tipologia di esperti richiesti: N. 1 docente interno alla scuola in possesso di laurea e/o diploma abilitati all'insegnamento di informatica, fisica, chimica, biologia, scienze, matematica, meccanica, elettrotecnica, CAT e/o i relativi laboratori.

Destinatari: minimo 9 studentesse/i della nostra scuola, con la presenza minima del 50% di studentesse

Descrizione

Il corso di scanner 3D offre una panoramica delle tecnologie di scansione 3D, spiegando come vengono utilizzati gli strumenti per catturare oggetti fisici e convertirli in modelli digitali. Viene introdotto il funzionamento degli scanner 3D, i diversi tipi di dispositivi disponibili (laser, fotogrammetria, ecc.), e le fasi del processo, dalla preparazione alla post-elaborazione. Vengono inoltre illustrati i campi di applicazione, i vantaggi della scansione 3D e le competenze che i partecipanti acquisiranno, come la gestione di software dedicati e la creazione di modelli utilizzabili in diversi settori.

3. Titolo: Arduino 1

Durata: 10 ore

Numero di corsi: 1

Numero e tipologia di esperti richiesti: N. 1 docente interno alla scuola in possesso di laurea e/o diploma abilitati all'insegnamento di informatica, fisica, chimica, biologia, scienze, matematica, meccanica, elettrotecnica, CAT e/o i relativi laboratori.

Destinatari: minimo 9 studentesse/i della nostra scuola, con la presenza minima del 50% di studentesse

Descrizione

Il corso Arduino introduce i partecipanti al mondo della programmazione e dell'elettronica, utilizzando la piattaforma open-source Arduino. Viene spiegato il funzionamento della scheda Arduino, come programmare con il linguaggio C/C++ e come collegare sensori, motori e altri componenti per realizzare progetti interattivi. La presentazione copre le basi del coding, la prototipazione hardware, e le applicazioni pratiche, come la domotica, robotica e automazione. Il corso è rivolto a principianti e appassionati che vogliono imparare a sviluppare progetti tecnologici creativi in modo semplice e accessibile.

4. Titolo: Arduino 2

Durata: 10 ore

Numero di corsi: 1

Numero e tipologia di esperti richiesti: N. 1 docente interno alla scuola in possesso di laurea e/o diploma abilitati all'insegnamento di informatica, fisica, chimica, biologia, scienze, matematica, meccanica, elettrotecnica, CAT e/o i relativi laboratori.

Destinatari: minimo 9 studentesse/i della nostra scuola, con la presenza minima del 50% di studentesse

Descrizione

Il corso Arduino introduce i partecipanti al mondo della programmazione e dell'elettronica, utilizzando la piattaforma open-source Arduino. Viene spiegato il funzionamento della scheda Arduino, come programmare con il linguaggio C/C++ e come collegare sensori, motori e altri componenti per realizzare progetti interattivi. La presentazione copre le basi del coding, la prototipazione hardware, e le applicazioni pratiche, come la domotica, robotica e automazione. Il corso è rivolto a principianti e appassionati che vogliono imparare a sviluppare progetti tecnologici creativi in modo semplice e accessibile.

5. Titolo: Arduino 3

Durata: 10 ore

Numero di corsi: 1

Numero e tipologia di esperti richiesti: N. 1 docente interno alla scuola in possesso di laurea e/o diploma abilitati all'insegnamento di informatica, fisica, chimica, biologia, scienze, matematica, meccanica, elettrotecnica, CAT e/o i relativi laboratori.

Destinatari: minimo 9 studentesse/i della nostra scuola, con la presenza minima del 50% di studentesse

Descrizione

Il corso Arduino introduce i partecipanti al mondo della programmazione e dell'elettronica, utilizzando la piattaforma open-source Arduino. Viene spiegato il funzionamento della scheda Arduino, come programmare con il linguaggio C/C++ e come collegare sensori, motori e altri componenti per realizzare progetti interattivi. La presentazione copre le basi del coding, la prototipazione hardware, e le applicazioni pratiche, come la domotica, robotica e automazione. Il corso è rivolto a principianti e appassionati che vogliono imparare a sviluppare progetti tecnologici creativi in modo semplice e accessibile.

6. Titolo: Arduino 4

Durata: 10 ore

Numero di corsi: 1

Numero e tipologia di esperti richiesti: N. 1 docente interno alla scuola in possesso di laurea e/o diploma abilitati all'insegnamento di informatica, fisica, chimica, biologia, scienze, matematica, meccanica, elettrotecnica, CAT e/o i relativi laboratori.

Destinatari: minimo 9 studentesse/i della nostra scuola, con la presenza minima del 50% di studentesse

Descrizione

Il corso Arduino introduce i partecipanti al mondo della programmazione e dell'elettronica, utilizzando la piattaforma open-source Arduino. Viene spiegato il funzionamento della scheda Arduino, come programmare con il linguaggio C/C++ e come collegare sensori, motori e altri componenti per realizzare progetti interattivi. La presentazione copre le basi del coding, la prototipazione hardware, e le applicazioni pratiche, come la domotica, robotica e automazione. Il corso è rivolto a principianti e appassionati che vogliono imparare a sviluppare progetti tecnologici creativi in modo semplice e accessibile.

7. Titolo: Calcolatrici CAS 1

Durata: 10 ore

Numero di corsi: 1

Numero e tipologia di esperti richiesti: N. 1 docente interno alla scuola in possesso di laurea e/o diploma abilitati all'insegnamento di informatica, fisica, chimica, biologia, scienze, matematica, meccanica, elettrotecnica, CAT e/o i relativi laboratori.

Destinatari: minimo 9 studentesse/i della nostra scuola, con la presenza minima del 50% di studentesse

Descrizione

Il corso sulle calcolatrici CAS introduce l'uso delle calcolatrici con sistema algebrico computazionale (CAS), strumenti avanzati per risolvere problemi matematici complessi. Viene illustrato come sfruttare le funzionalità CAS per eseguire calcoli simbolici, come derivate, integrali, equazioni e semplificazioni algebriche. Il corso si concentra sull'uso pratico delle calcolatrici, con esempi applicati a diverse discipline, come matematica, fisica e ingegneria. I partecipanti impareranno a ottimizzare il loro studio e le loro attività di calcolo, sfruttando le potenzialità offerte da questi dispositivi.

8. Titolo: Calcolatrici CAS 2

Durata: 10 ore

Numero di corsi: 1

Numero e tipologia di esperti richiesti: N. 1 docente interno alla scuola in possesso di laurea e/o diploma abilitati all'insegnamento di informatica, fisica, chimica, biologia, scienze, matematica, meccanica, elettrotecnica, CAT e/o i relativi laboratori.

Destinatari: minimo 9 studentesse/i della nostra scuola, con la presenza minima del 50% di studentesse

Descrizione

Il corso sulle calcolatrici CAS introduce l'uso delle calcolatrici con sistema algebrico computazionale (CAS), strumenti avanzati per risolvere problemi matematici complessi. Viene illustrato come sfruttare le funzionalità CAS per eseguire calcoli simbolici, come derivate, integrali, equazioni e semplificazioni algebriche. Il corso si concentra sull'uso pratico delle calcolatrici, con esempi applicati a diverse discipline, come matematica, fisica e ingegneria. I partecipanti impareranno a ottimizzare il loro studio e le loro attività di calcolo, sfruttando le potenzialità offerte da questi dispositivi.

9. Titolo: Calcolatrici CAS 3

Durata: 10 ore

Numero di corsi: 1

Numero e tipologia di esperti richiesti: N. 1 docente interno alla scuola in possesso di laurea e/o diploma abilitati all'insegnamento di informatica, fisica, chimica, biologia, scienze, matematica, meccanica, elettrotecnica, CAT e/o i relativi laboratori.

Destinatari: minimo 9 studentesse/i della nostra scuola, con la presenza minima del 50% di studentesse

Descrizione

Il corso sulle calcolatrici CAS introduce l'uso delle calcolatrici con sistema algebrico computazionale (CAS), strumenti avanzati per risolvere problemi matematici complessi. Viene illustrato come sfruttare le funzionalità CAS per eseguire calcoli simbolici, come derivate, integrali, equazioni e semplificazioni algebriche. Il corso si concentra sull'uso pratico delle calcolatrici, con esempi applicati a diverse discipline, come matematica, fisica e ingegneria. I partecipanti impareranno a ottimizzare il loro studio e le loro attività di calcolo, sfruttando le potenzialità offerte da questi dispositivi.

10. Titolo: Calcolatrici CAS 4

Durata: 10 ore

Numero di corsi: 1

Numero e tipologia di esperti richiesti: N. 1 docente interno alla scuola in possesso di laurea e/o diploma abilitati all'insegnamento di informatica, fisica, chimica, biologia, scienze, matematica, meccanica, elettrotecnica, CAT e/o i relativi laboratori.

Destinatari: minimo 9 studentesse/i della nostra scuola, con la presenza minima del 50% di studentesse

Descrizione

Il corso sulle calcolatrici CAS introduce l'uso delle calcolatrici con sistema algebrico computazionale (CAS), strumenti avanzati per risolvere problemi matematici complessi. Viene illustrato come sfruttare le funzionalità CAS per eseguire calcoli simbolici, come derivate, integrali, equazioni e semplificazioni algebriche. Il corso si concentra sull'uso pratico delle calcolatrici, con esempi applicati a diverse discipline, come matematica, fisica e ingegneria. I partecipanti impareranno a ottimizzare il loro studio e le loro attività di calcolo, sfruttando le potenzialità offerte da questi dispositivi.

11. Titolo: Automazione Elettropneumatica 1

Durata: 10 ore

Numero di corsi: 1

Numero e tipologia di esperti richiesti: N. 1 docente interno alla scuola in possesso di laurea e/o diploma abilitati all'insegnamento di informatica, fisica, chimica, biologia, scienze, matematica, meccanica, elettrotecnica, CAT e/o i relativi laboratori.

Destinatari: minimo 9 studentesse/i della nostra scuola, con la presenza minima del 50% di studentesse

Descrizione

Il corso di automazione elettropneumatica introduce i principi e le tecniche utilizzate per automatizzare processi industriali tramite sistemi elettropneumatici. Viene spiegato il funzionamento di componenti come elettrovalvole, attuatori, sensori e compressori d'aria, oltre al loro controllo attraverso circuiti elettrici. Il corso copre la progettazione, il montaggio e la programmazione di impianti elettropneumatici, con applicazioni pratiche nell'automazione industriale. I partecipanti acquisiranno competenze per implementare soluzioni efficienti in ambienti produttivi, migliorando precisione, velocità e affidabilità dei processi automatici.

12. Titolo: Internet of things

Durata: 10 ore

Numero di corsi: 1

Numero e tipologia di esperti richiesti: N. 1 docente interno alla scuola in possesso di laurea e/o diploma abilitati all'insegnamento di informatica, fisica, chimica, biologia, scienze, matematica, meccanica, elettrotecnica, CAT e/o i relativi laboratori.

Destinatari: minimo 9 studentesse/i della nostra scuola, con la presenza minima del 50% di studentesse

Descrizione

L'Internet of Things è un paradigma tecnologico dal potenziale applicativo sconfinato, capace di rivoluzionare il modo in cui interagiamo con il mondo e gestiamo le risorse. Questo approccio non solo impatta la competitività delle imprese, migliorando l'efficienza e l'innovazione, ma incide anche sulla qualità dei servizi offerti dalle pubbliche amministrazioni, contribuendo a creare città più intelligenti e sostenibili. Inoltre, l'IoT ha un forte potenziale nel miglioramento della qualità della vita dei cittadini, attraverso l'automazione e l'ottimizzazione di vari aspetti quotidiani.

Il programma che si intende proporre ha l'obiettivo di fornire agli studenti una comprensione fondamentale dell'IoT, delle sue applicazioni e delle tecnologie sottostanti. Gli studenti acquisiranno competenze pratiche per sviluppare progetti IoT, affrontando le sfide legate alla raccolta e all'analisi dei dati, alla sicurezza e alla gestione dei dispositivi connessi.

13. Titolo: Automazione

Durata: 10 ore

Numero di corsi: 1

Numero e tipologia di esperti richiesti: N. 1 docente interno alla scuola in possesso di laurea e/o diploma abilitati all'insegnamento di informatica, fisica, chimica, biologia, scienze, matematica, meccanica, elettrotecnica, CAT e/o i relativi laboratori.

Destinatari: minimo 9 studentesse/i della nostra scuola, con la presenza minima del 50% di studentesse

Descrizione

L'automazione è una disciplina fondamentale che si occupa della progettazione e implementazione di sistemi in grado di operare autonomamente, riducendo l'intervento umano. Questo corso fornirà agli studenti una comprensione approfondita dei principi dell'automazione e delle tecnologie correlate, preparandoli ad una carriera in settori come l'industria, la robotica e le smart technologies. Combinando teoria e pratica, gli studenti acquisiranno le competenze necessarie per affrontare le sfide future dell'automazione.

14. Titolo: Sicurezza

Durata: 10 ore

Numero di corsi: 1

Numero e tipologia di esperti richiesti: N. 1 docente interno alla scuola in possesso di laurea e/o diploma abilitati all'insegnamento di informatica, fisica, chimica, biologia, scienze, matematica, meccanica, elettrotecnica, CAT e/o i relativi laboratori.

Destinatari: minimo 9 studentesse/i della nostra scuola, con la presenza minima del 50% di studentesse

Descrizione

L'antintrusione è un insieme di tecniche, tecnologie e procedure progettate per prevenire accessi non autorizzati a proprietà fisiche o virtuali. La sua importanza è fondamentale in contesti residenziali, commerciali e industriali, dove la protezione delle persone e dei beni è una priorità. Una strategia efficace richiede una combinazione di tecnologia, procedure e formazione, con l'obiettivo di creare un ambiente sicuro e protetto.

15. Titolo: Realtà Virtuale 1

Durata: 10 ore

Numero di corsi: 1

Numero e tipologia di esperti richiesti: N. 1 docente interno alla scuola in possesso di laurea e/o diploma abilitati all'insegnamento di informatica, fisica, chimica, biologia, scienze, matematica, meccanica, elettrotecnica, CAT e/o i relativi laboratori.

Destinatari: minimo 9 studentesse/i della nostra scuola, con la presenza minima del 50% di studentesse

Descrizione

Il corso di realtà virtuale con visori Meta Quest 2 introduce i partecipanti all'uso della realtà virtuale (VR) utilizzando i visori Meta Quest 2. Viene spiegato come configurare e utilizzare i visori, esplorando le loro applicazioni in vari settori, come gaming, educazione, design e simulazioni. Il corso copre la creazione e l'interazione con ambienti virtuali immersivi, l'uso di software specifici per sviluppare esperienze VR e le competenze necessarie per sfruttare al meglio questa tecnologia. I partecipanti scopriranno come la realtà virtuale può rivoluzionare il modo di apprendere, progettare e interagire.

16. Titolo: Realtà Virtuale 2

Durata: 10 ore

Numero di corsi: 1

Numero e tipologia di esperti richiesti: N. 1 docente interno alla scuola in possesso di laurea e/o diploma abilitati all'insegnamento di informatica, fisica, chimica, biologia, scienze, matematica, meccanica, elettrotecnica, CAT e/o i relativi laboratori.

Destinatari: minimo 9 studentesse/i della nostra scuola, con la presenza minima del 50% di studentesse

Descrizione

Il corso di realtà virtuale con visori Meta Quest 2 introduce i partecipanti all'uso della realtà virtuale (VR) utilizzando i visori Meta Quest 2. Viene spiegato come configurare e utilizzare i visori, esplorando le loro applicazioni in vari settori, come gaming, educazione, design e simulazioni. Il corso copre la creazione e l'interazione con ambienti virtuali immersivi, l'uso di software specifici per sviluppare esperienze VR e le

competenze necessarie per sfruttare al meglio questa tecnologia. I partecipanti scopriranno come la realtà virtuale può rivoluzionare il modo di apprendere, progettare e interagire.

17. Titolo: Realtà Virtuale 3

Durata: 10 ore

Numero di corsi: 1

Numero e tipologia di esperti richiesti: N. 1 docente interno alla scuola in possesso di laurea e/o diploma abilitati all'insegnamento di informatica, fisica, chimica, biologia, scienze, matematica, meccanica, elettrotecnica, CAT e/o i relativi laboratori.

Destinatari: minimo 9 studentesse/i della nostra scuola, con la presenza minima del 50% di studentesse
Descrizione

Il corso di realtà virtuale con visori Meta Quest 2 introduce i partecipanti all'uso della realtà virtuale (VR) utilizzando i visori Meta Quest 2. Viene spiegato come configurare e utilizzare i visori, esplorando le loro applicazioni in vari settori, come gaming, educazione, design e simulazioni. Il corso copre la creazione e l'interazione con ambienti virtuali immersivi, l'uso di software specifici per sviluppare esperienze VR e le competenze necessarie per sfruttare al meglio questa tecnologia. I partecipanti scopriranno come la realtà virtuale può rivoluzionare il modo di apprendere, progettare e interagire.

18. Titolo: Realtà Virtuale 4

Durata: 10 ore

Numero di corsi: 1

Numero e tipologia di esperti richiesti: N. 1 docente interno alla scuola in possesso di laurea e/o diploma abilitati all'insegnamento di informatica, fisica, chimica, biologia, scienze, matematica, meccanica, elettrotecnica, CAT e/o i relativi laboratori.

Destinatari: minimo 9 studentesse/i della nostra scuola, con la presenza minima del 50% di studentesse
Descrizione

Il corso di realtà virtuale con visori Meta Quest 2 introduce i partecipanti all'uso della realtà virtuale (VR) utilizzando i visori Meta Quest 2. Viene spiegato come configurare e utilizzare i visori, esplorando le loro applicazioni in vari settori, come gaming, educazione, design e simulazioni. Il corso copre la creazione e l'interazione con ambienti virtuali immersivi, l'uso di software specifici per sviluppare esperienze VR e le competenze necessarie per sfruttare al meglio questa tecnologia. I partecipanti scopriranno come la realtà virtuale può rivoluzionare il modo di apprendere, progettare e interagire.

19. Titolo: Robot

Durata: 10 ore

Numero di corsi: 1

Numero e tipologia di esperti richiesti: N. 1 docente interno alla scuola in possesso di laurea e/o diploma abilitati all'insegnamento di informatica, fisica, chimica, biologia, scienze, matematica, meccanica, elettrotecnica, CAT e/o i relativi laboratori.

Destinatari: minimo 9 studentesse/i della nostra scuola, con la presenza minima del 50% di studentesse
Descrizione

Il corso sui robot Robosen introduce i partecipanti alla programmazione e all'uso di robot interattivi e trasformabili Robosen. Viene illustrato come configurare e controllare questi robot avanzati, noti per la loro capacità di movimento realistico e trasformazioni automatizzate. Il corso esplora le funzionalità principali, come la programmazione tramite app, il controllo vocale, e la creazione di sequenze personalizzate di azioni. I partecipanti impareranno a sviluppare progetti di robotica educativa, divertente e pratica, con applicazioni nel coding, nell'automazione e nel design creativo.

20. Titolo: Drone 1

Durata: 10 ore

Numero di corsi: 1

Numero e tipologia di esperti richiesti: N. 1 docente interno alla scuola in possesso di laurea e/o diploma abilitati all'insegnamento di informatica, fisica, chimica, biologia, scienze, matematica, meccanica, elettrotecnica, CAT e/o i relativi laboratori.

Destinatari: minimo 9 studentesse/i della nostra scuola, con la presenza minima del 50% di studentesse

Descrizione

Il corso sul drone DJI Tello introduce i partecipanti all'uso e alla programmazione del drone DJI Tello, un dispositivo versatile e adatto sia ai principianti che a scopi educativi. Il corso spiega come pilotare il drone, sfruttarne le funzioni di volo intelligente e catturare immagini e video aerei. Inoltre, viene introdotta la programmazione del Tello tramite linguaggi semplici come Scratch, per creare routine di volo automatizzate. I partecipanti impareranno a utilizzare il drone per attività didattiche, sperimentazioni di programmazione e applicazioni creative.

21. Titolo: Drone 2

Durata: 10 ore

Numero di corsi: 1

Numero e tipologia di esperti richiesti: N. 1 docente interno alla scuola in possesso di laurea e/o diploma abilitati all'insegnamento di informatica, fisica, chimica, biologia, scienze, matematica, meccanica, elettrotecnica, CAT e/o i relativi laboratori.

Destinatari: minimo 9 studentesse/i della nostra scuola, con la presenza minima del 50% di studentesse

Descrizione

Il corso sul drone DJI Tello introduce i partecipanti all'uso e alla programmazione del drone DJI Tello, un dispositivo versatile e adatto sia ai principianti che a scopi educativi. Il corso spiega come pilotare il drone, sfruttarne le funzioni di volo intelligente e catturare immagini e video aerei. Inoltre, viene introdotta la programmazione del Tello tramite linguaggi semplici come Scratch, per creare routine di volo automatizzate. I partecipanti impareranno a utilizzare il drone per attività didattiche, sperimentazioni di programmazione e applicazioni creative.

22. Titolo: Serra Idroponica 1

Durata: 10 ore

Numero di corsi: 1

Numero e tipologia di esperti richiesti: N. 1 docente interno alla scuola in possesso di laurea e/o diploma abilitati all'insegnamento di informatica, fisica, chimica, biologia, scienze, matematica, meccanica, elettrotecnica, CAT e/o i relativi laboratori.

Destinatari: minimo 9 studentesse/i della nostra scuola, con la presenza minima del 50% di studentesse

Descrizione

Il corso sulla serra idroponica introduce i partecipanti ai principi dell'idroponica, un metodo di coltivazione che utilizza soluzioni nutritive al posto del suolo. Viene spiegato come progettare e gestire una serra idroponica, incluse le tecniche di coltivazione, la scelta delle piante, e l'uso di sistemi di controllo per monitorare parametri come luce, temperatura e nutrienti. Il corso copre anche i vantaggi di questa tecnica, come la crescita più rapida e l'uso efficiente delle risorse. I partecipanti impareranno a creare un ambiente ottimale per la produzione sostenibile e innovativa di piante.

23. Titolo: Serra Idroponica 2

Durata: 10 ore

Numero di corsi: 1

Numero e tipologia di esperti richiesti: N. 1 docente interno alla scuola in possesso di laurea e/o diploma abilitati all'insegnamento di informatica, fisica, chimica, biologia, scienze, matematica, meccanica, elettrotecnica, CAT e/o i relativi laboratori.

Destinatari: minimo 9 studentesse/i della nostra scuola, con la presenza minima del 50% di studentesse

Descrizione

Il corso sulla serra idroponica introduce i partecipanti ai principi dell'idroponica, un metodo di coltivazione che utilizza soluzioni nutritive al posto del suolo. Viene spiegato come progettare e gestire una serra idroponica, incluse le tecniche di coltivazione, la scelta delle piante, e l'uso di sistemi di controllo per



monitorare parametri come luce, temperatura e nutrienti. Il corso copre anche i vantaggi di questa tecnica, come la crescita più rapida e l'uso efficiente delle risorse. I partecipanti impareranno a creare un ambiente ottimale per la produzione sostenibile e innovativa di piante.

24. Titolo: Microscopio 1

Durata: 10 ore

Numero di corsi: 1

Numero e tipologia di esperti richiesti: N. 1 docente interno alla scuola in possesso di laurea e/o diploma abilitati all'insegnamento di informatica, fisica, chimica, biologia, scienze, matematica, meccanica, elettrotecnica, CAT e/o i relativi laboratori.

Destinatari: minimo 9 studentesse/i della nostra scuola, con la presenza minima del 50% di studentesse

Descrizione

Il corso sul microscopio offre un'introduzione all'uso e alla comprensione dei microscopi, strumenti fondamentali per l'osservazione di campioni a livello microscopico. Viene spiegato il funzionamento dei diversi tipi di microscopi, come il microscopio ottico e il microscopio elettronico, e le tecniche di preparazione dei campioni. Il corso affronta l'importanza dell'illuminazione, della messa a fuoco e delle tecniche di analisi per ottenere immagini chiare e dettagliate. I partecipanti acquisiranno competenze pratiche nella manipolazione del microscopio e nella gestione di progetti di ricerca in biologia, chimica e scienze della vita.

25. Titolo: Microscopio 2

Durata: 10 ore

Numero di corsi: 1

Numero e tipologia di esperti richiesti: N. 1 docente interno alla scuola in possesso di laurea e/o diploma abilitati all'insegnamento di informatica, fisica, chimica, biologia, scienze, matematica, meccanica, elettrotecnica, CAT e/o i relativi laboratori.

Destinatari: minimo 9 studentesse/i della nostra scuola, con la presenza minima del 50% di studentesse

Descrizione

Il corso sul microscopio offre un'introduzione all'uso e alla comprensione dei microscopi, strumenti fondamentali per l'osservazione di campioni a livello microscopico. Viene spiegato il funzionamento dei diversi tipi di microscopi, come il microscopio ottico e il microscopio elettronico, e le tecniche di preparazione dei campioni. Il corso affronta l'importanza dell'illuminazione, della messa a fuoco e delle tecniche di analisi per ottenere immagini chiare e dettagliate. I partecipanti acquisiranno competenze pratiche nella manipolazione del microscopio e nella gestione di progetti di ricerca in biologia, chimica e scienze della vita.

26. Titolo: Laser Box

Durata: 10 ore

Numero di corsi: 1

Numero e tipologia di esperti richiesti: N. 1 docente interno alla scuola in possesso di laurea e/o diploma abilitati all'insegnamento di informatica, fisica, chimica, biologia, scienze, matematica, meccanica, elettrotecnica, CAT e/o i relativi laboratori.

Destinatari: minimo 9 studentesse/i della nostra scuola, con la presenza minima del 50% di studentesse

Descrizione

Il corso Laser Cut introduce i partecipanti alla tecnologia del taglio e incisione laser, un metodo innovativo per lavorare materiali come legno, acrilico, tessuto e metallo. Viene spiegato il funzionamento delle macchine laser, la progettazione dei file vettoriali e le tecniche di preparazione per ottenere risultati precisi e creativi. Il corso offre anche dimostrazioni pratiche di utilizzo delle attrezzature, con esempi di applicazioni in design, prototipazione e produzione artistica. I partecipanti apprenderanno a realizzare progetti personalizzati, combinando creatività e tecnologia in modo efficace e sicuro.

27. Titolo: Creazione videogiochi con Scratch 1

Durata: 10 ore

Numero di corsi: 1

Numero e tipologia di esperti richiesti: N. 1 docente interno alla scuola in possesso di laurea e/o diploma abilitati all'insegnamento di informatica, fisica, chimica, biologia, scienze, matematica, meccanica, elettrotecnica, CAT e/o i relativi laboratori.

Destinatari: minimo 9 studentesse/i della nostra scuola, con la presenza minima del 50% di studentesse

Descrizione

La presentazione del corso di videogiochi con Scratch introduce i partecipanti alla creazione di videogiochi utilizzando Scratch, un linguaggio di programmazione visivo e intuitivo. Viene spiegato come progettare e programmare giochi interattivi attraverso blocchi di codice, sviluppando logica di gioco, personaggi, animazioni e livelli. Il corso è rivolto a principianti e giovani appassionati, con l'obiettivo di insegnare concetti di coding in modo divertente e creativo. I partecipanti impareranno a realizzare i propri videogiochi, sviluppando competenze digitali e di problem solving.

28. Titolo: Creazione videogiochi con Scratch 2

Durata: 10 ore

Numero di corsi: 1

Numero e tipologia di esperti richiesti: N. 1 docente interno alla scuola in possesso di laurea e/o diploma abilitati all'insegnamento di informatica, fisica, chimica, biologia, scienze, matematica, meccanica, elettrotecnica, CAT e/o i relativi laboratori.

Destinatari: minimo 9 studentesse/i della nostra scuola, con la presenza minima del 50% di studentesse

Descrizione

La presentazione del corso di videogiochi con Scratch introduce i partecipanti alla creazione di videogiochi utilizzando Scratch, un linguaggio di programmazione visivo e intuitivo. Viene spiegato come progettare e programmare giochi interattivi attraverso blocchi di codice, sviluppando logica di gioco, personaggi, animazioni e livelli. Il corso è rivolto a principianti e giovani appassionati, con l'obiettivo di insegnare concetti di coding in modo divertente e creativo. I partecipanti impareranno a realizzare i propri videogiochi, sviluppando competenze digitali e di problem solving.

29. Titolo: Creazione videogiochi con Scratch 3

Durata: 10 ore

Numero di corsi: 1

Numero e tipologia di esperti richiesti: N. 1 docente interno alla scuola in possesso di laurea e/o diploma abilitati all'insegnamento di informatica, fisica, chimica, biologia, scienze, matematica, meccanica, elettrotecnica, CAT e/o i relativi laboratori.

Destinatari: minimo 9 studentesse/i della nostra scuola, con la presenza minima del 50% di studentesse

Descrizione

La presentazione del corso di videogiochi con Scratch introduce i partecipanti alla creazione di videogiochi utilizzando Scratch, un linguaggio di programmazione visivo e intuitivo. Viene spiegato come progettare e programmare giochi interattivi attraverso blocchi di codice, sviluppando logica di gioco, personaggi, animazioni e livelli. Il corso è rivolto a principianti e giovani appassionati, con l'obiettivo di insegnare concetti di coding in modo divertente e creativo. I partecipanti impareranno a realizzare i propri videogiochi, sviluppando competenze digitali e di problem solving.

30. Titolo: Creazione videogiochi con Scratch 4

Durata: 10 ore

Numero di corsi: 1

Numero e tipologia di esperti richiesti: N. 1 docente interno alla scuola in possesso di laurea e/o diploma abilitati all'insegnamento di informatica, fisica, chimica, biologia, scienze, matematica, meccanica, elettrotecnica, CAT e/o i relativi laboratori.

Destinatari: minimo 9 studentesse/i della nostra scuola, con la presenza minima del 50% di studentesse

Descrizione

La presentazione del corso di videogiochi con Scratch introduce i partecipanti alla creazione di videogiochi utilizzando Scratch, un linguaggio di programmazione visivo e intuitivo. Viene spiegato come progettare e programmare giochi interattivi attraverso blocchi di codice, sviluppando logica di gioco, personaggi,

animazioni e livelli. Il corso è rivolto a principianti e giovani appassionati, con l'obiettivo di insegnare concetti di coding in modo divertente e creativo. I partecipanti impareranno a realizzare i propri videogiochi, sviluppando competenze digitali e di problem solving.

31. Titolo: Robotica 1

Durata: 10 ore

Numero di corsi: 1

Numero e tipologia di esperti richiesti: N. 1 docente interno alla scuola in possesso di laurea e/o diploma abilitati all'insegnamento di informatica, fisica, chimica, biologia, scienze, matematica, meccanica, elettrotecnica, CAT e/o i relativi laboratori.

Destinatari: minimo 9 studentesse/i della nostra scuola, con la presenza minima del 50% di studentesse

Descrizione

Il percorso di robotica dovrà essere una full immersion all'insegna sviluppo delle Skills Professionali mediante l'utilizzo di e.DO, Robot modulare e multiasse con intelligenza integrata open-source sviluppato per il mondo della formazione, frutto dell'ingegneria avanzata ed easy-to-use che caratterizza i robot industriali COMAU, azienda leader a livello globale nel settore dell'automazione industriale. Dovrà essere allestito un e.DO Learning Center all'interno dell'Istituto Scolastico. I docenti dovranno affrontare sia in modalità base che in modalità avanzata i seguenti pacchetti COMAU:

- RoboCHART (robotica e matematica) riconoscere le componenti e le funzionalità di un robot, utilizzare la geometria analitica per risolvere i problemi pratici a crescente grado di complessità;
- RoboHISTORY riconoscere i componenti e le funzionalità di un robot in una logica di sviluppo prodotto nel tempo;
- RoboINDUSTRY (robot e industria) riconoscere le componenti e le funzionalità di un robot, individuare gli elementi di complessità di un processo produttivo, modelli e dinamiche di produzione;
- RoboPROGRAM (il coding con i robot) distinguere e utilizzare le diverse tipologie di movimento di un robot, organizzare un processo in sequenze interconnesse, sviluppare un programma per movimentare un robot;
- RoboPYTHON (il coding con i robot) definire un linguaggio di programmazione, utilizzare Python per programmare un robot.

Si dovrà garantire l'attrezzatura necessaria (e.DO COMAU) per realizzare le attività didattiche senza costi aggiuntivi per l'istituzione scolastica.

32. Titolo: Robotica 2

Durata: 10 ore

Numero di corsi: 1

Numero e tipologia di esperti richiesti: N. 1 docente interno alla scuola in possesso di laurea e/o diploma abilitati all'insegnamento di informatica, fisica, chimica, biologia, scienze, matematica, meccanica, elettrotecnica, CAT e/o i relativi laboratori.

Destinatari: minimo 9 studentesse/i della nostra scuola, con la presenza minima del 50% di studentesse

Descrizione

Il percorso di robotica dovrà essere una full immersion all'insegna sviluppo delle Skills Professionali mediante l'utilizzo di e.DO, Robot modulare e multiasse con intelligenza integrata open-source sviluppato per il mondo della formazione, frutto dell'ingegneria avanzata ed easy-to-use che caratterizza i robot industriali COMAU, azienda leader a livello globale nel settore dell'automazione industriale. Dovrà essere allestito un e.DO Learning Center all'interno dell'Istituto Scolastico. I docenti dovranno affrontare sia in modalità base che in modalità avanzata i seguenti pacchetti COMAU:

- RoboCHART (robotica e matematica) riconoscere le componenti e le funzionalità di un robot, utilizzare la geometria analitica per risolvere i problemi pratici a crescente grado di complessità;
- RoboHISTORY riconoscere i componenti e le funzionalità di un robot in una logica di sviluppo prodotto nel tempo;
- RoboINDUSTRY (robot e industria) riconoscere le componenti e le funzionalità di un robot, individuare gli elementi di complessità di un processo produttivo, modelli e dinamiche di produzione;

- RoboPROGRAM (il coding con i robot) distinguere e utilizzare le diverse tipologie di movimento di un robot, organizzare un processo in sequenze interconnesse, sviluppare un programma per movimentare un robot;
- RoboPYTHON (il coding con i robot) definire un linguaggio di programmazione, utilizzare Python per programmare un robot.

Si dovrà garantire l'attrezzatura necessaria (e.DO COMAU) per realizzare le attività didattiche senza costi aggiuntivi per l'istituzione scolastica.

33. Titolo: Robotica 3

Durata: 10 ore

Numero di corsi: 1

Numero e tipologia di esperti richiesti: N. 1 docente interno alla scuola in possesso di laurea e/o diploma abilitati all'insegnamento di informatica, fisica, chimica, biologia, scienze, matematica, meccanica, elettrotecnica, CAT e/o i relativi laboratori.

Destinatari: minimo 9 studentesse/i della nostra scuola, con la presenza minima del 50% di studentesse

Descrizione

Il percorso di robotica dovrà essere una full immersion all'insegna sviluppo delle Skills Professionali mediante l'utilizzo di e.DO, Robot modulare e multiasse con intelligenza integrata open-source sviluppato per il mondo della formazione, frutto dell'ingegneria avanzata ed easy-to-use che caratterizza i robot industriali COMAU, azienda leader a livello globale nel settore dell'automazione industriale. Dovrà essere allestito un e.DO Learning Center all'interno dell'Istituto Scolastico. I docenti dovranno affrontare sia in modalità base che in modalità avanzata i seguenti pacchetti COMAU:

- RoboCHART (robotica e matematica) riconoscere le componenti e le funzionalità di un robot, utilizzare la geometria analitica per risolvere i problemi pratici a crescente grado di complessità;
- RoboHISTORY riconoscere i componenti e le funzionalità di un robot in una logica di sviluppo prodotto nel tempo;
- RoboINDUSTRY (robot e industria) riconoscere le componenti e le funzionalità di un robot, individuare gli elementi di complessità di un processo produttivo, modelli e dinamiche di produzione;
- RoboPROGRAM (il coding con i robot) distinguere e utilizzare le diverse tipologie di movimento di un robot, organizzare un processo in sequenze interconnesse, sviluppare un programma per movimentare un robot;
- RoboPYTHON (il coding con i robot) definire un linguaggio di programmazione, utilizzare Python per programmare un robot.

Si dovrà garantire l'attrezzatura necessaria (e.DO COMAU) per realizzare le attività didattiche senza costi aggiuntivi per l'istituzione scolastica.

34. Titolo: Auto Robot

Durata: 10 ore

Numero di corsi: 1

Numero e tipologia di esperti richiesti: N. 1 docente interno alla scuola in possesso di laurea e/o diploma abilitati all'insegnamento di informatica, fisica, chimica, biologia, scienze, matematica, meccanica, elettrotecnica, CAT e/o i relativi laboratori.

Destinatari: minimo 9 studentesse/i della nostra scuola, con la presenza minima del 50% di studentesse

Descrizione

Il percorso "Auto Robot" è progettato per fornire ai partecipanti le competenze necessarie per progettare, costruire e programmare veicoli autonomi, guidando i partecipanti nella ottimizzazione di veicoli radiocomandati. Attraverso un approccio pratico e teorico, gli studenti esploreranno i principi di ingegneria meccanica, elettronica applicati al mondo delle auto RC -bluetooth- Wi-fi. Apprenderanno i fondamenti della robotica, i principi di navigazione e sensoristica, e le tecniche di programmazione per l'automazione.

Per gli incarichi affidati e per le ore previste **il compenso è di 79,00 euro/ora per gli esperti**, omnicomprensivi di ogni onere e ritenuta.

L'incarico avrà durata dalla data della nomina fino alla fine delle attività progettuali previste ovvero fino al 15/05/2025

Art. 2 Presentazione domande

Le istanze di partecipazione, redatte sull'allegato modello A, debitamente firmata in calce, corredate dall'allegato B – autovalutazione titoli e dal curriculum redatto secondo il modello europeo, dalla dichiarazione di insussistenza di cause di incompatibilità (anche esse debitamente firmate), da un documento di identità in corso di validità e dal progetto formativo, devono pervenire, entro le ore **12.00 del 04/11/2024** esclusivamente a mezzo email all'indirizzo pnrmd65@gmail.com

Il Curriculum Vitae deve essere numerato in ogni titolo, esperienza o formazione, per cui si richiede l'attribuzione di punteggio, e i numeri che la contraddistinguono devono essere riportati nella scheda di autovalutazione allegato

Art. 3 Cause di esclusione:

saranno cause tassative di esclusione:

- 1) istanza di partecipazione pervenuta oltre il termine o con mezzi non consentiti
- 2) Curriculum Vitae non in formato europeo
- 3) Omissione anche di una sola firma sulla documentazione
- 4) Documento di identità scaduto o illeggibile
- 5) Curriculum vitae non numerato secondo **l'art. 2**
- 6) Requisiti di ammissione mancanti o non veritieri
- 7) Mancanza del progetto formativo

Art. 4 partecipazione

Ogni facente istanza può concorrere sia per il ruolo di ESPERTO che per il ruolo di TUTOR, presentando un'unica istanza di partecipazione.

In relazione al ruolo di esperto **e** al ruolo di tutor è possibile **candidarsi per uno o più percorsi** purchè in possesso dei requisiti di ammissione, ed esprimendo la preferenza di attribuzione incarico

In caso di omessa o incerta espressione delle preferenze, l'incarico sarà attribuito d'ufficio dal Dirigente Scolastico e sarà immodificabile

La griglia di valutazione che costituisce anche comunicazione in merito ai criteri di ammissione e di valutazione deve essere firmata e allegata alla istanza di partecipazione insieme al CV e ad un documento di identità. In caso di assenza di candidature per una o più delle figure professionali richieste sarà a discrezione del DS, e con l'accordo tra le parti, coprire le figure mancanti assegnando più incarichi ai partecipanti ovvero indire nuovo avviso oppure ricercare all'esterno la figura professionale mancante.

Art. 5 Selezione

La selezione verrà effettuata dal Dirigente Scolastico, eventualmente anche senza la nomina di apposita commissione di valutazione, attraverso la comparazione dei curriculum, in funzione delle griglie di valutazione allegate, delle preferenze espresse e di un eventuale colloquio informativo-motivazionale con il candidato. Gli incarichi verranno assegnati, nel rispetto dei principi di equità-trasparenza-rotazione-pari opportunità, seguendo l'ordine di graduatoria e in subordine le preferenze espresse.

In osservanza del principio di rotazione e di equa distribuzione degli incarichi, verrà prioritariamente assegnato un incarico ad ogni candidato dichiarato ammesso seguendo l'ordine di graduatoria. In caso di partecipazione ad entrambi i ruoli, fermo restando che il candidato sia collocato in posizione utile per entrambi i ruoli, verrà assegnato d'ufficio il ruolo di esperto.

Il Dirigente Scolastico si riserva la facoltà, in caso di assenza ovvero insufficiente numero di candidature pervenute, in accordo con le parti, di aumentare il numero di ore relative all'incarico inerente allo specifico ruolo richiesto.

Il Dirigente scolastico si riserva la facoltà di dividere gli incarichi, in accordo con le parti, in relazione al numero di istanze pervenute.

Il Dirigente Scolastico si riserva in ogni caso la facoltà, in caso di numero insufficiente di candidature pervenute in relazione ai singoli ruoli richiesti, di reiterare l'avviso interno ovvero di adottare sistemi di reclutamento per le figure mancanti, all'esterno della istituzione scolastica

Art. 6 Casi particolari

- a) In caso di candidature ritenute valide strettamente sufficienti a coprire l'incarico ovvero in qualsiasi altro caso dovesse essere ritenuta non necessaria la nomina di una commissione di valutazione, il D.S. procederà in autonomia alla assegnazione immediata dell'incarico

Art. 7 Compiti delle figure professionali

Ruolo di figura professionale ESPERTO

- *Verificare i livelli di ingresso dei destinatari individuati in sede di candidatura*
- *Individuare le aree tematiche in cui dividere il percorso*
- *Rimodulare il percorso formativo a seconda degli obiettivi proposti*
- *Definire gli obiettivi da raggiungere e predisporre gli strumenti di valutazione del raggiungimento degli stessi*
- *Comunicare preventivamente eventuali impedimenti all'attività di docenza per eventuale tempestiva rimodulazione del calendario*
- *Effettuare durante il percorso valutazioni finali per la certificazione dell'Unità Formativa Didattica di competenza*
- *Condividere periodicamente con il GRUPPO DI LAVORO e con il Dirigente Scolastico i risultati raggiunti*
- *Caricare la documentazione in piattaforma di gestione ove richiesto*
- *Controllare l'avanzamento dei percorsi*
- *Alimentare la piattaforma di avanzamento*
- *Redigere relazione periodica concordata con il Team*
- *Redigere relazione finale individuale contenente obiettivi strategie metodologie e strumenti utilizzati, metodi di misurazione adottati e livelli raggiunti da ogni singolo alunno*



Art. 8 Responsabile del Procedimento

Ai sensi della legge 7 agosto 1990, n. 241, viene nominato Responsabile del Procedimento la dirigente Scolastica Prof.ssa Maria Giuseppa Sgambato

Il RUP Dirigente Scolastico
Prof.ssa Maria Giuseppa Sgambato



- | | | |
|--|--|--|
| <input type="checkbox"/> Creazione videogiochi con Scratch 1 | <input type="checkbox"/> Creazione videogiochi con Scratch 2 | <input type="checkbox"/> Creazione videogiochi con Scratch 3 |
| <input type="checkbox"/> Creazione videogiochi con Scratch 4 | <input type="checkbox"/> Drone 1 | <input type="checkbox"/> Drone 2 |
| <input type="checkbox"/> Auto Robot | | |

N.B.: barrare la casella relativa al ruolo che si richiede. In caso di candidatura per più ruoli, indicare la preferenza con la numerazione da 1 (preferenza più alta, a 4 (preferenza più bassa)

A tal fine, consapevole della responsabilità penale e della decadenza da eventuali benefici acquisiti. Nel caso di dichiarazioni mendaci, **dichiara** sotto la propria responsabilità quanto segue:

- di aver preso visione delle condizioni previste dal bando
- di essere in godimento dei diritti politici
- di non aver subito condanne penali ovvero di avere i seguenti provvedimenti penali

- di non avere procedimenti penali pendenti, ovvero di avere i seguenti procedimenti penali pendenti:

- di impegnarsi a documentare puntualmente tutta l'attività svolta
- di essere disponibile ad adattarsi al calendario definito dal Gruppo Operativo di Piano
- di non essere in alcuna delle condizioni di incompatibilità con l'incarico previsti dalla norma vigente
- di avere la competenza informatica l'uso della piattaforma on line "Gestione progetti PNRR"

Data _____ firma _____

Si allega alla presente

- Documento di identità in fotocopia
- Allegato B (griglia di valutazione)
- dichiarazione assenza di incompatibilità
- Curriculum Vitae

N.B.: La domanda priva degli allegati e non firmati non verrà presa in considerazione

DICHIARAZIONI AGGIUNTIVE



Il/la sottoscritto/a, AI SENSI DEGLI ART. 46 E 47 DEL DPR 28.12.2000 N. 445, CONSAPEVOLE DELLA RESPONSABILITA' PENALE CUI PUO' ANDARE INCONTRO IN CASO DI AFFERMAZIONI MENDACI AI SENSI DELL'ART. 76 DEL MEDESIMO DPR 445/2000 DICHIARA DI AVERE LA NECESSARIA CONOSCENZA DELLA PIATTAFORMA PNRR E DI QUANT'ALTRO OCCORRENTE PER SVOLGERE CON CORRETTEZZA TEMPESTIVITA' ED EFFICACIA I COMPITI INERENTI ALLA FIGURA PROFESSIONALE PER LA QUALE SI PARTECIPA OVVERO DI ACQUISIRLA NEI TEMPI PREVISTI DALL'INCARICO

Data _____ firma _____

Il/la sottoscritto/a, ai sensi della legge 196/03, autorizza e alle successive modifiche e integrazioni GDPR 679/2016, autorizza l'istituto al trattamento dei dati contenuti nella presente autocertificazione esclusivamente nell'ambito e per i fini istituzionali della Pubblica Amministrazione

Data _____ firma _____

Piano Nazionale Di Ripresa E Resilienza finanziato dall'Unione europea – Next Generation EU”- 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” Investimento 3.1: nuove competenze e nuovi linguaggi azioni di potenziamento delle competenze STEM e multilinguistiche (D.M. 65/2023)

Titolo progetto: A scuola di STEM e lingue

CNP: M4C1I3.1-2023-1143 Nuove competenze e nuovi linguaggi

CUP: G84D23006570006

Allegato B – Autovalutazione titoli Esperti PNRR STEM Alunni

	Descrizione criteri di selezione	Punteggio	Punteggio attribuito dal candidato
Titoli di studio			
A1	Laurea magistrale/specialistica attinente specificamente alla selezione <i>fino a 100/110:</i> <i>da 101/110 a 110/110:</i> <i>lode:</i>	5 1 per ogni incremento di voto 3	
A2	Laurea triennale o Diploma attinente alla selezione (in alternativa ad A1)	3	
A3	Dottorato di ricerca attinente alla selezione	5	
A4	Abilitazione ministeriale all’insegnamento	10	
A5	Altri titoli indirizzati all’insegnamento (<i>Ad esempio TEFL-TESOL-TESL, CELTA-DELTA per lingua inglese L2,.....</i>)	7	
A6	Altra laurea attinente alla selezione	3	
Titoli culturali specifici			
B1	Master, Corsi di perfezionamento, Corsi di specializzazione, di durata inferiore o uguale a 1500 ore (≤ 60 cfu), attinenti alla selezione	1 per titolo (Max 5 punti)	
B2	Master, Corsi di perfezionamento, Corsi di specializzazione, di durata superiore a 1500 ore (> 60 cfu), attinenti alla selezione	2 per titolo (Max 10 punti)	
B3	Attestati di partecipazione a corsi di formazione di informatica, nuove tecnologie e/o riconducibili in modo specifico alle caratteristiche professionali richieste	1 per attestato (Max 5 punti)	
B4	Pubblicazioni o borse di studio attinenti in modo specifico alla selezione	1 per pubblicazione/borsa (Max 4 punti)	
B5	Certificazioni informatiche riconosciute dal MIUR	1 per certificazione (Max 5 punti)	
B6	Altre certificazioni riconosciute dal MIUR attinenti alla selezione (<i>es. certificazioni linguistiche,.....</i>)	1 per certificazione (Max 5 punti)	
Titoli di servizio e/o professionali			
C1	Anzianità di servizio di docenza presso scuole, in discipline attinenti alla selezione	1 per anno (Max 10 punti)	
C2	Disciplina insegnata curricularmente nell’Istituto/Ente di servizio	5	
C3	Docenza presso Università, enti e/o associazioni professionali, se attinenti alla selezione	1 per anno (Max 10 punti)	
C4	Partecipazione a progetti PON/FSE in qualità di docente Esperto	2 per progetto (Max 10 punti)	



C5	Esperienze di docenza presso scuole in altri progetti/attività di formazione (con esclusione di quelle di cui al punto C4), se attinenti alla selezione	1 per esperienza (Max 8 punti)	
C6	Esperienze lavorative extra-scolastiche professionalmente rilevanti e dimostrabili, pertinenti con l'incarico	1 per anno (Max 10 punti)	
Qualità del progetto			
D1	Coerenza, rigore scientifico, pertinenza dei contenuti	Ottimo 20 Buono 15 Sufficiente 10 Insufficiente 5 Scarso 0	
Punteggio Totale ____ / 150			

Data

firma

FUTURA

LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI



Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEU



Ministero dell'Istruzione
e del Merito



Italiadomani
PIANO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZA

Piano Nazionale Di Ripresa E Resilienza finanziato dall'Unione europea – Next Generation EU”- 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” Investimento 3.1: nuove competenze e nuovi linguaggi azioni di potenziamento delle competenze STEM e multilinguistiche (D.M. 65/2023)

Titolo progetto: A scuola di STEM e lingue

CNP: M4C1I3.1-2023-1143 Nuove competenze e nuovi linguaggi

CUP: G84D23006570006

OGGETTO: DICHIARAZIONE DI INSUSSISTENZA CAUSE OSTATIVE PER IL RUOLO DI ESPERTO

Il sottoscritto _____

Nato a _____ il _____ residente a _____ Provincia di _____

Via _____ Codice Fiscale _____

Partecipante alla selezione in qualità di _____ nel progetto di cui in oggetto

DICHIARA

ai sensi dell’art. 75 del d.P.R. n. 445 del 28 dicembre 2000 consapevole degli artt. 46 e 47 del d.P.R. n. 445 del 28 dicembre 2000:

- a) non trovarsi in situazione di incompatibilità, ai sensi di quanto previsto dal d.lgs. n. 39/2013 e dall’art. 53, del d.lgs. n. 165/2001;
- b) di non avere, direttamente o indirettamente, un interesse finanziario, economico o altro interesse personale nel procedimento in esame ai sensi e per gli effetti di quanto
 - non coinvolge interessi propri;
 - non coinvolge interessi di parenti, affini entro il secondo grado, del coniuge o di conviventi, oppure di persone con le quali abbia rapporti di frequentazione abituale;
 - non coinvolge interessi di soggetti od organizzazioni con cui egli o il coniuge abbia causa pendente o grave inimicizia o rapporti di credito o debito significativi;
 - non coinvolge interessi di soggetti od organizzazioni di cui sia tutore, curatore, procuratore o agente, titolare effettivo, ovvero di enti, associazioni anche non riconosciute, comitati, società o stabilimenti di cui sia amministratore o gerente o dirigente;
- c) che non sussistono diverse ragioni di opportunità che si frappongano al conferimento dell’incarico in questione;



- d) di aver preso piena cognizione del D.M. 26 aprile 2022, n. 105, recante il Codice di Comportamento dei dipendenti del Ministero dell'istruzione e del merito;
- e) di impegnarsi a comunicare tempestivamente all'Istituzione scolastica eventuali variazioni che dovessero intervenire nel corso dello svolgimento dell'incarico;
- f) di impegnarsi altresì a comunicare all'Istituzione scolastica qualsiasi altra circostanza sopravvenuta di carattere ostativo rispetto all'espletamento dell'incarico;
- g) di essere stato informato, ai sensi dell'art. 13 del Regolamento (UE) 2016/679 del Parlamento europeo e del Consiglio del 27 aprile 2016 e del decreto legislativo 30 giugno 2003, n. 196, circa il trattamento dei dati personali raccolti e, in particolare, che tali dati saranno trattati, anche con strumenti informatici, esclusivamente per le finalità per le quali le presenti dichiarazioni vengono rese e fornisce il relativo consenso;

Prof.ssa / Prof.
Nome cognome e firma