



Unione Europea

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020

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



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strutturali
Direzione Generale per interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV



FORMAZIONE PERSONALE
#25 PNSD



Ministero dell'Istruzione

UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER L'EMILIA ROMAGNA UFFICIO VIII

Ambito Territoriale per la provincia di Modena

ISTITUTO COMPRENSIVO "ING. CARLO STRADI"

VIA BOITO, 7 – 41053 MARANELLO (MO) - TEL. 0536/941110 - FAX 0536/945162

C.F. 93036900368 – C.M. MOIC 83400Q - E-MAIL: moic83400q@istruzione.it - PEC: moic83400q@pec.istruzione.it

Prot e data (vedi segnatura)

- All'Albo
- Al sito della scuola
- All'Amministrazione Trasparente

BANDO DI SELEZIONE

SOGGETTI GIURIDICI PER LO SVOLGIMENTO DI ATTIVITÀ DI FORMAZIONE

Titolo del Progetto: DIGIPROGF per "Piano Nazionale Scuola Digitale. Decreto direttoriale 12 novembre 2019, n. 573. Formazione dei docenti sull'innovazione didattica e digitale finalizzata al contrasto alla dispersione e all'inclusione (Formazione PNSD aree a rischio)"

CUP: I52B20000000001

II DIRIGENTE SCOLASTICO

VISTO il DLGS 30 marzo 2001 n. 165 recante "Norme generali sull'ordinamento del lavoro alle dipendenze delle Amministrazioni Pubbliche" e ss.mm.ii.

VISTO il DPR 275/99, concernente norme in materia di autonomia delle Istituzioni scolastiche;

VISTO il D. Lgs. n. 50/2016 (Codice dei contratti pubblici di lavori, servizi e forniture) e ss.mm.ii.

VISTO il D.D. 12.11.2019, n. 573 per la Formazione dei docenti sull'innovazione didattica e digitale finalizzata al contrasto alla dispersione e all'inclusione (Formazione PNSD aree a rischio)

ATTESA la necessità di dover procedere all'individuazione di Soggetti Giuridici **formatori professionali** relativamente agli obiettivi ed azioni autorizzati;

EMANA IL SEGUENTE BANDO E INDICE UNA PROCEDURA COMPARATIVA

ART.1 Oggetto dell'avviso

Il progetto è finalizzato al potenziamento delle competenze digitali dei docenti e mira a fornire loro gli strumenti necessari a garantire agli alunni un nuovo approccio all'apprendimento, in linea con l'attuale dibattito scientifico-culturale in ambito pedagogico. Individuare percorsi, tecnologie e modalità che facilitino il compito di far innamorare i ragazzi del sapere e della scuola e, contestualmente, contribuire a contrastare il fenomeno della dispersione scolastica: è questa la vocazione principale del percorso che si intende proporre, mediante l'utilizzo di strumenti tecnologici innovativi, uniti a un approccio didattico attivo, collaborativo e laboratoriale. In particolare, si approfondiranno i concetti di STEAM, pensiero computazionale, coding, robotica educativa, tinkering, cittadinanza digitale, modellazione 3D e artigianato digitale. Il progetto vuole mettere in grado il maggior numero possibile di docenti di utilizzare e comprendere al meglio i nuovi ambienti di cui la Scuola si è dotata (nuovi spazi di apprendimento), attraverso la promozione dell'apprendimento attivo e collaborativo, la realizzazione di attività inclusive e motivanti per gli studenti, il rispetto della diversità.

La pratica formativa prevederà l'uso di diversi approcci e metodologie (blended learning, learning by doing – project, based learning, game-based learning, problem-solving, role playing e debate, BYOD e didattica collaborativa, coding e robotica educativa, tinkering, making, stampa 3D, STEAM, digital storytelling), che abbiano una pluralità di obiettivi interconnessi tra loro, ma il comune traguardo dello sviluppo dell'individuo nella sua interezza (Lifelong Learning).

A causa dell'emergenza sanitaria in atto i corsi saranno impostati attraverso l'utilizzo di strumenti digitali che ne consentano l'erogazione in modo sicuro per tutti. Le eventuali piattaforme e le modalità che si andranno ad utilizzare dovranno essere comunque pensate per garantire la partecipazione attiva e interattiva da parte di tutti i partecipanti. La parte laboratoriale verrà



erogata in presenza come e delegato nell'art. 2. Le azioni prevedono la realizzazione di attività formative per le quali i soggetti giuridici metteranno a disposizione della scuola il proprio personale e le proprie risorse umane-

Il soggetto giuridico reclutato dovrà essere disponibile, a:

1. Elaborare una programmazione dettagliata di tutte le attività che andrà a svolgere.
2. Realizzare le attività formative assegnate.
3. Partecipare ad eventuali incontri propedeutici alla realizzazione delle attività.
4. Predisporre la relazione finale sull'intervento svolto e la scheda analitica delle competenze acquisite, per ciascun allievo.
5. Predisporre e consegnare materiale di tipo documentario per come previsto da ciascun sotto-modulo didattico.
6. Documentare le attività di ogni percorso per "tracciare" l'iter del processo attivato e lasciarne traccia nella scuola nonché inserirle nel Sistema di Gestione.

ART.2 Specifiche del Progetto e Contenuti dei moduli

Il soggetto giuridico reclutato nelle attività formative in presenza e on-line dovrà trattare, fra l'altro:

Ambiente e ambienti: ripensare gli spazi educativi

- 8 ore di formazione: 4 incontri di 2 ore ciascuno in presenza
Ripensare lo spazio e gli spazi scolastici, come cambiano rispetto alle nuove dotazioni, come evolvono e si trasformano, come possono continuare ad essere luoghi di aggregazione attiva e collaborativa da parte degli studenti anche con un occhio di riguardo alla sicurezza e alla protezione cui è necessario prestare attenzione in questo periodo. Un percorso volto a far guardare all'ambiente classe con occhi nuovi, nuovi quesiti e tentativi di soluzione condivisi.

Digital Storytelling e Videomaking

- 24 ore di formazione totali: 6 di formazione asincrona e 18 in presenza suddivise in 9 incontri da 2 ore ciascuno
Il percorso (laboratoriale con project-work finale) ha l'obiettivo di far acquisire ai docenti competenze sulla narrazione praticata attraverso l'audiovisivo, con particolare attenzione agli strumenti che possono essere utilizzati direttamente dagli studenti per farli evolvere da meri fruitori di contenuti video, a produttori consapevoli di contenuti educativi. Il percorso prevederà l'approfondimento e la conoscenza di tre aspetti differenti ma complementari del videomaking:
 - L'audiovisivo come nuovo linguaggio narrativo e come produzione culturale ed estetica.
 - Riprese audiovisive con mezzi minimi: come diventare "registri" al servizio della didattica con strumenti non professionali.
 - Storytelling: l'arte del racconto e della narrazione nel XXI secolo.

Google for Education e G Suite

- 16 ore di Formazione: 8 incontri da 2 ore ciascuno
Questo percorso di formazione dovrà offrire una panoramica approfondita sulle risorse che G Suite for Education mette a disposizione della didattica. Scopo principale è quindi quello di comprendere e imparare a utilizzare gli elementi basilari di G Suite: come funziona, cosa la compone, quali sono le funzioni che mette a disposizione delle scuole. Obiettivi:
 - Comprendere gli elementi basilari di G Suite: come funziona, cosa la compone, quali sono le funzioni che mette a disposizione delle scuole.
 - Conoscere le funzioni di base e avanzate di Google Classroom e Meet.
 - Conoscere le funzioni di base di Drive, Documenti, Sites e Presentazioni
 - Apprendere dell'esistenza di estensioni e app aggiuntive utili per la didattica.
 - Capire cosa sono i Chromebook, cosa li distingue dagli altri dispositivi digitali e come possono facilitare la didattica digitale.

Riciclare per imparare: idee di tinkering e creatività didattica a partire da materiali di scarto

- 34 ore di formazione: 10 ore di formazione asincrona e 12 incontri in presenza da 2 ore ciascuno
Un modulo per conoscere e portare in aula il Tinkering, la disciplina nata all'Exploratorium di San Francisco e promossa dal Piano Nazionale Scuola Digitale che favorisce un nuovo approccio ai problemi e si declina nella didattica "hands-on", utile soprattutto al consolidamento delle competenze proprie delle materie scientifico-tecnologiche. Questo modulo del progetto di formazione, combinando supporti innovativi (tra cui la vernice conduttiva Bare Conductive) e tecnologici a materiali poveri o di recupero, guida l'apprendimento degli studenti favorendo lo sviluppo dell'espressione personale e della creatività. Permetterà inoltre di apprendere concetti base di elettronica e portare in aula attività che stimolino la



Unione Europea

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020

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



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strumentali
Direzione Generale per interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

comunicazione, la creatività e l'inventiva.

Obiettivo finale: far acquisire ai docenti coinvolti una metodologia didattico/educativa (secondo l'approccio costruzionista di S. Papert) che promuove un approccio all'apprendimento ludico, investigativo, esplorativo e attivo e che si materializza attraverso la creazione di "artefatti cognitivi", realizzati "mescolando" materiali di recupero, elettronica, schede di controllo, prodotti di cancelleria, etc.

Robotica per la scuola di base: da Blue-Bot a WeDo 2.0

- 12 ore di formazione suddivisi in 6 incontri in presenza da 2 ore ciascuno
Un modulo per docenti per conoscere e approfondire le opportunità che l'introduzione e l'adozione della robotica educativa può riservare anche a partire dalla scuola dell'infanzia e sino alla scuola media.
In particolare il modulo sarà volto a fornire ai partecipanti idee educative concrete, da portare immediatamente a scuola, per proporre agli alunni un nuovo approccio all'apprendimento e alla scoperta del mondo intorno a sé. Combinando supporti innovativi e tecnologici a un approccio originale al modo di fare attività si deve mirare a dare ai partecipanti tecniche e idee per supportare l'apprendimento degli studenti favorendo lo sviluppo dell'espressione personale e della creatività. Permetterà, inoltre, di apprendere concetti base di coding, pensiero computazionale e portare in aula attività che stimolino la comunicazione, la creatività e l'inventiva. Un modulo ideale per approfondire l'approccio didattico STEAM e declinarlo in particolare rispetto all'utilizzo, concreto, dei set di robotica educativa Blue-Bot, Ozobot e LEGO Education WeDo 2.0, ideale per gli studenti della scuola dell'infanzia, primaria e delle prime classi della secondaria di 1° grado.
Dovranno fornirsi ai partecipanti idee didattiche per proporre agli studenti un nuovo approccio ai problemi, utile soprattutto – ma non esclusivamente - al consolidamento delle competenze proprie delle materie tecnico-scientifiche.

Robotica avanzata con Arduino Student kit

- 40 ore di formazione: 12 in modalità asincrona e 28 in presenza, "live", suddivise in 14 incontri da 2 ore ciascuno
Un modulo del progetto di formazione perfetto per chi non vuole fermarsi alle basi della robotica: il set Arduino è infatti un utile complemento all'apprendimento della programmazione più avanzata, che permette di costruire competenze specifiche in merito alla robotica educativa, in particolare alla sua valenza rispetto alla gestione dell'errore e dell'analisi scientifica e critica ai problemi.
In particolare il modulo sarà volto a fornire ai partecipanti una comprensione diretta e concreta del set di robotica, oltre che idee di lezione pronte nuove e inclusive, utili soprattutto – ma non esclusivamente - al consolidamento afferenti a materie quali scienze e matematica. Combinando supporti innovativi e tecnologici a un approccio originale al modo di fare lezione si devono dare ai partecipanti tecniche e idee per supportare l'apprendimento degli studenti, favorendo lo sviluppo dell'espressione personale e del problem-solving. Il modulo permetterà inoltre di apprendere concetti base di programmazione e portare in aula attività che stimolino la collaborazione, la creatività e l'inventiva.

Stampa 3D e making

- 6 ore di formazione, suddivise in 2 incontri in presenza "live" da 3 ore ciascuno
Il modulo dovrà offrire ai partecipanti una conoscenza diretta delle stampanti 3D e del loro utilizzo certo, ma volto soprattutto ad illustrarne ed approfondirne la valenza didattica, soprattutto rispetto al processo di progettazione, test, verifica e perfezionamento di prototipi reali da parte degli studenti, coinvolti in un processo di conoscenza attiva, coinvolgente e stimolante, ideale per dar loro anche competenze specifiche già richieste dal mondo reale.

Competenze digitali e framework DigCompEdu

- 25 ore di formazione totali: 9 in modalità asincrona e 16 in presenza "live" suddivise in 8 incontri da 2 ore ciascuno
Il modulo ha l'obiettivo di offrire una panoramica generale sulle competenze digitali necessarie al giorno d'oggi per far didattica in modo coinvolgente, inclusivo e flessibile, anche tenendo conto delle diverse modalità di organizzazione delle lezioni che hanno interessato le scuole italiane negli ultimi mesi. Nel corso degli incontri si approfondiranno aspetti teorici, ma anche e soprattutto strumenti, risorse e contenuti specifici, immediatamente utilizzabili con le proprie classi, per far lezione in digitali. Un particolare approfondimento sarà dedicato al BYOD ed al framework DigCompEdu.

Alla scoperta del mondo con occhi nuovi: strumenti e idee per le STEAM

- 10 ore di formazione in presenza "live", suddivise in 5 incontri da 2 ore ciascuno
Un corso per conoscere e portare in aula l'approccio didattico STEAM, che favorisce un nuovo approccio ai problemi e si declina nella didattica "hands-on", utile soprattutto al consolidamento delle competenze proprie delle materie scientifico-tecnologiche. Questo modulo deve mirare ad offrire strategie, strumenti e contenuti utili e immediatamente spendibili con le proprie classi per favorire lo sviluppo di pensiero critico e problem-solving da parte degli studenti, oltre che dell'espressione personale e della creatività.



ART.3 PERIODO DI SVOLGIMENTO

Secondo un calendario da definirsi e, presumibilmente, in lezioni con cadenza settimanale che dovranno essere realizzate entro il mese di Maggio 2020.

ART.4 REQUISITI PER L'AMMISSIONE ALLA SELEZIONE

I soggetti giuridici, che intendono candidarsi per l'attività di formazione/docenza dovranno presentare:

- Istanza di partecipazione (all. 1) con allegato;
- Scheda di autovalutazione dei titoli e delle esperienze lavorative (all. 2);
- Copia del documento di identità del rappresentante legale;
- Profilo del soggetto giuridico;
- Curricula delle risorse che saranno impiegate nelle attività
- Proposta progettuale attività (all.3)

Un'apposita commissione, nominata dal Dirigente Scolastico procederà alla valutazione delle candidature pervenute e all'assegnazione di un punteggio, secondo i parametri riportati in tabella, provvedendo a stilare una graduatoria in base a cui procedere all'aggiudicazione della gara:

GRIGLIA VALUTAZIONE SOGGETTI GIURIDICI			
	Titolo	Criteri	Punti
1	Master in Accesso, esplorazione e conoscenza digitale Punti 1 per ogni master: max:10	Punti 1 per ogni esperienza	max:10
2	Esperienza nella conoscenza e comunicazione come Esperto professionale in presenza in precedenti progetti di formazione PNSD rivolti a docenti sulle tecnologie didattiche Punti 1 per ogni esperienza: max:5	Punti 1 per ogni esperienza	max:5
3	Esperienza nello sviluppo di contenuti curriculari digitali con riferimento al patrimonio tecnologico. Punti 1 per ogni esperienza: max:5	Punti 1 per ogni esperienza	max:5
4	Esperienza professionale/didattica col sistema scolastico per progetti PNSD nell'ambito dell'area tematica di riferimento con coinvolgimento studenti di scuola secondaria di primo grado. Punti 1 per ogni esperienza: max:20	Punti 1 per ogni esperienza	max: 20
5	Profili risorse impiegate nelle attività di progetto. Laurea specifica con votazione > 100 punti 4 Laurea specifica con votazione < 100 punti 2 Laurea non specifica=1 Diploma=0 Punti: max:20	Punti	max: 20
6	Proposta progettuale	Valutazione proposta	max: 40
		Totale	max: 100

Ogni soggetto dovrà presentare i profili con competenze professionali adeguate a svolgere l'incarico.

L'elenco dei soggetti giuridici selezionati e valutati sarà pubblicato mediante affissione all'albo dell'Istituzione Scolastica e sul sito dell'istituzione scolastica.

ART. 5 TERMINI E MODALITA' PER PRESENTAZIONE DOMANDA DI AMMISSIONE ALLA SELEZIONE

Le istanze dovranno essere indirizzate al Dirigente Scolastico dell'Istituto e pervenire all'ufficio di segreteria utilizzando l'apposito modello allegato alla presente, **tassativamente entro e non oltre, pena l'esclusione, le ore 14.00 del 19-12-20.**

Dopo tale data sarà nominata un'apposita Commissione per la valutazione dei titoli forniti dalle Associazioni e successivamente i risultati saranno pubblicati all'Albo della scuola e ciò varrà da notifica.



Sono ammesse le seguenti modalità di presentazione (con l'indicazione Bando di Selezione Soggetti Giuridici – **Progetto: DIGIPROF - "FORMAZIONE DOCENTI PNSD AREE A RISCHIO)**:

- Posta Elettronica Certificata al seguente indirizzo moic83400q@pec.istruzione.it;

- Posta raccomandata con ricevuta A/R (non farà fede il timbro postale ma la data di effettiva ricezione da parte della Scuola).

Non si terrà conto delle istanze pervenute oltre il termine fissato, ovvero delle domande che risultassero incomplete o prive della documentazione richiesta.

L'amministrazione si riserva, in caso di affidamento di incarico, di richiedere la documentazione comprovante i titoli dichiarati.

A conclusione della comparazione, la commissione provvederà alla formazione della graduatoria di merito provvisoria che sarà resa pubblica sul sito dell'Istituto. Avverso la graduatoria provvisoria è ammesso reclamo entro i 15 giorni successivi dalla data di pubblicazione. Trascorsi 15 giorni dalla pubblicazione provvisoria, sarà pubblicata la graduatoria definitiva. La pubblicazione ha valore di notifica agli interessati. Avverso la graduatoria definitiva è ammesso ricorso al TAR entro 60 giorni o ricorso straordinario al Capo dello Stato entro 120 giorni, salvo che non intervengano correzioni in "autotutela".

Si procederà all'individuazione del soggetto giuridico per lo svolgimento di attività di formazione, anche in presenza di una sola candidatura ritenuta valida per l'espletamento del servizio richiesto.

ART. 6 CONDIZIONI CONTRATTUALI E FINANZIARIE

L'affidamento sarà formalizzato tramite stipula di un Contratto con il soggetto aggiudicatario.

La remunerazione è quella stabilita per il costo totale del progetto, ovvero € 15.182,00 onnicomprensivi; il costo complessivo riguarda le azioni formative ed eventuali spese di materiale didattico ed assistenza sulle piattaforme per iscrizione ai corsi per la realizzazione dei moduli formativi.

ART. 7 - RISOLUZIONE DEL CONTRATTO EVENTUALMENTE STIPULATO

Costituiscono motivo di risoluzione anticipata del rapporto di lavoro, previa motivata esplicitazione formale:

- La non veridicità delle dichiarazioni rese nella fase di partecipazione al bando;
- La violazione degli obblighi contrattuali;
- La frode o la grave negligenza nell'esecuzione degli obblighi e delle conduzioni contrattuali;
- La soppressione dell'azione formativa per assenza del numero minimo previsto.

ART. 8 – TRATTAMENTO DEI DATI PERSONALI

L'Istituzione Scolastica fa presente, altresì, ai sensi e per gli effetti del D. Lgs. n. 196/03 e del Regolamento (UE) 2016/679 e ss.mm.ii., che i dati personali acquisiti saranno oggetto di trattamento (nel rispetto della normativa sopra richiamata e degli obblighi di sicurezza e riservatezza) finalizzato ad adempimenti richiesti dall'esecuzione di obblighi di legge o di contratti inerenti il rapporto di lavoro autonomo. Tali dati potranno essere comunicati, per le medesime esclusive finalità, a soggetti cui sia riconosciuta da disposizione di legge la facoltà di accedervi.

Ai sensi e per gli effetti del D. Lgs. n. 196/03 e del Regolamento (UE) 2016/679 e ss.mm.ii., i dati personali forniti dagli aspiranti saranno raccolti presso l'Istituto per le finalità strettamente connesse alla sola gestione della selezione e saranno oggetto di trattamento (nel rispetto della normativa sopra richiamata e degli obblighi di sicurezza e riservatezza) finalizzato ad adempimenti richiesti dall'esecuzione di obblighi di legge o di contratti inerenti il rapporto di lavoro.

I medesimi dati potranno essere comunicati unicamente alle amministrazioni pubbliche direttamente interessate a controllare lo svolgimento della selezione o a verificare la posizione giuridico-economica dell'aspirante e a soggetti cui sia riconosciuta da disposizione di legge la facoltà di accedervi.

Titolare del trattamento dei dati personali è L' IC CARLO STRADI "di Maranello, nella persona del DS.

Incaricati del trattamento dei dati sono i soggetti componenti la commissione appositamente designata;

Il luogo dove sono trattati i dati personali è in Via Boito,27 – Maranello.

ART. 9– PUBBLICITA' E DISPOSIZIONI FINALI

Il presente bando è pubblicato sul sito internet di questa Istituzione scolastica web site: www.icstradi.edu.it. Per quanto non



espressamente indicato valgono le disposizioni ministeriali indicate nelle linee guida di attuazione degli interventi finanziati con i Fondi Strutturali.

L'aggiudicatario deve possedere un regolare DURC in corso di validità e la possibilità di fornire una fatturazione elettronica.

L'aggiudicatario dovrà fornire la tracciabilità dei flussi e con lo stesso sarà stipulato un patto d'integrità.

ART. 10 – RESPONSABILE DEL PROCEDIMENTO

Ai sensi dell'art. 31, comma 1 del D.Lgs 50/ 2016 e dell'art. 5 della legge 241 del 7 agosto 1990, viene nominato Responsabile del Procedimento il Dirigente Scolastico Capodicasa ing. Flavia

Allegati:

- 1) Domanda di partecipazione;
- 2) Tabella valutazione titoli ed esperienze professionali;
- 3) Scheda progetto da valutare

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Flavia Capodicasa

Firma autografa sostituita a mezzo stampa, ai sensi dell'art.3, comma 2 del D.Lgs. n. 39/1993 e 47 del D. Lgs. n. 82/2005



Unione Europea

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020

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



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strutturali
Direzione Generale per interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV



Ministero dell'Istruzione

UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER L'EMILIA ROMAGNA UFFICIO VIII

Ambito Territoriale per la provincia di Modena

ISTITUTO COMPRENSIVO "ING. CARLO STRADI"

VIA BOITO, 7 – 41053 MARANELLO (MO) - TEL. 0536/941110 - FAX 0536/945162

C.F. 93036900368 – C.M. MOIC 83400Q - E-MAIL: moic83400q@istruzione.it - PEC: moic83400q@pec.istruzione.it

Allegato 1

Al Dirigente Scolastico

DOMANDA DI PARTECIPAZIONE

Titolo del Progetto: DIGIPROGF per "Piano Nazionale Scuola Digitale. Decreto direttoriale 12 novembre 2019, n. 573. Formazione dei docenti sull'innovazione didattica e digitale finalizzata al contrasto alla dispersione e all'inclusione (Formazione PNSD aree a rischio)" CUP: I52B20000000001

Il/La sottoscritto/a _____ Codice fiscale _____

nato/a a _____ Prov. _____ il _____ e residente a _____

in via _____ Città _____ c.a.p. _____ Prov. _____

tel/cell: _____ e-mail: _____

in qualità di legale rappresentante dell'ente/società/ditta/operatore economico: _____

Con sede in via _____ Città _____ c.a.p. _____ Prov. _____

Codice Fiscale: _____ P. IVA: _____ E-mail: _____

P.E.C. : _____

consapevole delle sanzioni penali richiamate dall'art. 76 del D.P.R. 445 del 28 dicembre 2000 per i casi dichiarazioni non veritiere, di formazione o uso di atti falsi

DICHIARA

L'inesistenza delle cause di esclusione alla partecipazione di bandi ad evidenza pubblica elencati nell'art. 80 del D. Lgs.n.50/2016:

- di avere le competenze professionali adeguate a svolgere l'incarico.
- di essere a perfetta conoscenza di tutti i termini del bando che accetta senza riserve.

CHIEDE

di partecipare alla selezione prevista per il reclutamento di soggetti giuridici per realizzazione intervento in oggetto e che i propri esperti individuati e di cui allega relativi curricula sono i seguenti:

Nominativo 1 _____

codice fiscale _____

Nominativo 2 _____

codice fiscale _____

Nominativo 3 _____

codice fiscale _____

Nominativo 4 _____

codice fiscale _____

Nominativo 5 _____

codice fiscale _____



Il/la sottoscritto/a, consapevole delle sanzioni penali richiamate dall'art. 76 del D.P.R. 445 del 28 dicembre 2000 per i casi dichiarazioni non veritiere, di formazione o uso di atti falsi:

Allega:

1. Scheda di autovalutazione dei titoli e delle esperienze lavorative(all.2);
2. Dettagliato profilo dell'ente/società/ditta/operatore economico;
3. Copia di un documento di identità in corso di validità del legale rappresentante capofila;
4. Curricula delle risorse che s'intendono impiegare.
5. Progetto dettagliato (schema progetto All.3).

_____, li ____/____/____

Firma

Il/La sottoscritto/a in qualità di rappresentante legale/titolare dell'Ente (Ente capofila) autorizza al trattamento dei dati personali, ai sensi del D.L.vo n. 196/2003.

_____, li ____/____/____

Firma



Unione Europea

**FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI**

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strutturali
Direzione Generale per interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

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

Allegato 2

Tabella valutazione Titoli ed Esperienze Professionali

	Titolo	Punti PREVISTI dal soggetto concorrente	Punteggio attribuito dal'Istituto Scolastico
1	Master in Accesso, esplorazione e conoscenza digitale Punti 1 per ogni master: max:10		
2	Esperienza nella conoscenza e comunicazione come Esperto professionale in presenza in precedenti progetti di formazione PNSD rivolti a docenti sulle tecnologie didattiche Punti 1 per ogni esperienza: max:5		
3	Esperienza nello sviluppo di contenuti curriculari digitali con riferimento al patrimonio tecnologico. Punti 1 per ogni esperienza: max:5		
4	Esperienza professionale/didattica col sistema scolastico per progetti PNSD nell'ambito dell'area tematica di riferimento con coinvolgimento studenti di scuola secondaria di primo grado. Punti 1 per ogni esperienza: max:20		
5	Profili risorse impiegate nelle attività di progetto. Laurea specifica con votazione > 100 punti 4 Laurea specifica con votazione < 100 punti 2 Laurea non specifica=1 Diploma=0 Punti: max:20		
6	Proposta progettuale Punti: max:40		
	TOTALE		

_____, li ____/____/____

Firma



Unione Europea

**FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI**

pon
2014-2020

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



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strumentali
Direzione Generale per interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

Allegato 3

PUNTI DA SVILUPPARE NELLA SCHEDA PROGETTO

CONTENUTI MINIMI DELLA SCHEDA PROGETTO

- Descrizione intervento complessivo
- Obiettivi specifici per ciascun modulo
- Obiettivi formativi per ciascun modulo
- Contenuti e descrizione operativa delle attività per ciascun modulo
- Metodologie innovative e strumenti a cui si farà ricorso
- Valutazione e Verifica prevista per ciascun modulo
- Descrizione Prodotto finale per ciascun modulo
- Descrizione modalità proposta per condividere i contenuti didattici ed educativi prodotti