



ISTITUTO TECNICO INDUSTRIALE "P. HENSEMBERGER"

**ISTITUTO TECNICO: Elettrotecnica, Informatica, Telecomunicazioni,
Meccanica e Meccatronica, Biotecnologie Sanitarie**

LICEO SCIENTIFICO: Scienze Applicate

✉ e-mail MITF410005@istruzione.it e-mail PEC MITF410005@pec.istruzione.it Sito internet: www.hensemberger.edu.it

**Al personale docente
dell'ITI Hensemberger**

All'Albo on line

Al fascicolo PON

AVVISO AL PERSONALE INTERNO DI SELEZIONE DI TUTOR INTERNI

**PROGETTO PON-FSE "PER LA SCUOLA-COMPETENZE AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO" PON FSE 2014-2020
"Pensiero computazionale e cittadinanza digitale",**

**Titolo del progetto "DIGITAL UNITED", Codice identificativo 10.2.2A-FdRPOC-LO-2018-208, (CUP
C58H18000140007)**

MODULO: *STORIA E VIDEOGAMES*

**Selezione pubblica mediante procedura comparativa per titoli ed esperienze professionali, finalizzata alla
creazione di una graduatoria di tutor per l'attuazione delle azioni di formazione.**

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

VISTO il Decreto Legislativo 30 marzo 2001, n. 165 recante Norme generali sull'ordinamento del lavoro alle dipendenze della Amministrazioni Pubbliche;

VISTO il Decreto del Presidente della Repubblica 8 marzo 1999, n. 275, recante Norme in materia di autonomia delle istituzioni scolastiche;

VISTO il Decreto Interministeriale 129/2018, concernente Regolamento concernente le Istruzioni generali sulla gestione amministrativo-contabile delle istituzioni scolastiche;

VISTO il Programma Operativo Nazionale "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020 Avviso pubblico Asse I, Avviso pubblico 1953 del 21/02/2017, Azione 10.2.1 e Azione 10.2.2

VISTE le delibere del Consiglio d'Istituto prot.n. 2250/C42 del 26/04/2017 e del Collegio Docenti prot. 2251/C42 del 26/04/2017 relative alla candidatura dell'Istituto per il PON " Pensiero computazionale e cittadinanza digitale";

VISTA la nota autorizzativa AOODGEFID-28236 del 30 ottobre 2018;

del Progetto "DIGITAL UNITED", presentato dall'Istituzione Scolastica ITI P. Hensemberger;

VISTO le Linee Guida dell'Autorità di Gestione per l'affidamento dei contratti pubblici di servizi e forniture di importo inferiore alla soglia comunitaria prot. 1588_16_all01 e, in particolare, la procedura per il conferimento di incarichi nell'ambito dei progetti;

RAVVISATA la necessità di selezionare tutor, mediante criteri approvati in sede di Collegio docenti (verbale n.7/2019) e Consiglio d'Istituto (verbale n.4/2019, delibera n.19);

EMANA

un bando di Selezione rivolto al personale interno per il reclutamento di docenti TUTOR mediante procedura comparativa, per ambiti tematici, come di seguito indicati, per l'attuazione, delle azioni di formazione coerenti con l'Avviso MIUR relativo al PON in oggetto, in ordine ai seguenti moduli:

DESCRIZIONE MODULI

MODULO "Storia E Videogames"

UTENZA: venti studenti e studentesse prioritariamente delle classi 3DT, 3D1, 3D2, 3D3, a.s. 2018/19 dell'istituto.

ATTIVITA': In questo percorso di 10 incontri da 3 ore un gruppo di lavoro misto, i partecipanti lavoreranno in due direzioni:

1. Thinking: pensare ad un videogioco stile avventura per raccontare un periodo storico del novecento, (esempio Sbarco in Normandia, conquista della Luna ecc..) usando come punto di partenza sia per l'apprendimento della storia sia per l'analisi degli elementi strutturali del videogioco un "debate" in cui gli studenti di volta in volta creando e analizzando scene e dialoghi possano osservare come ciò influenzi l'andamento della storia stessa e scoprire aspetti sempre diversi di una trattazione "Storica".

2. Making: Illustrazione degli elementi e passi fondamentali di un videogioco. Creazione di bozze di narrazioni digitali (digital storytelling). Analisi e studio degli elementi grafici 3d precostruiti per la storia. Scelta del motore, programmazione, test Nella realizzazione apprenderanno praticamente sia delle tecniche di narrazione e comunicazione linguistica e artistica, che delle tecniche di game design.

FINALITA' E OBIETTIVI: superare il pregiudizio secondo il quale i videogiochi sarebbero un passatempo senza valore educativo, e mostrare come essi siano delle vere esperienze formative; stimolare negli studenti il desiderio di conoscere ed imparare in modo attivo sentendosi protagonisti del processo di apprendimento. Capire e conoscere le fasi e le basi tecniche, necessarie alla realizzazione di un videogioco.

CRITERI DI SELEZIONE

Per ogni modulo verrà selezionato un tutor, secondo i criteri sotto riportati:

Titoli culturali	Corsi di perfezionamento, formazione e aggiornamento, Master di 1° e 2° livello, attinenti l'area tematica di riferimento 2 punti per ogni corso per un max di 10 punti
Esperienze di progettazione, coordinamento organizzativo, collaudo	1 punto per ogni esperienza per un max di 5 punti
Esperienze di tutoraggio in progetti	1 punto per ogni esperienza per un max di 5 punti

Competenze informatiche comprovate	5 punti
Essere docente della classe	5 punti

Viene richiesto per l'attribuzione dell'incarico minimo 11 punti.

COMPITI DEL TUTOR

Il tutor ha come compito essenziale quello di facilitare i processi di apprendimento degli allievi e collaborare con gli esperti nella conduzione delle attività dell'azione. All'interno del suo tempo di attività, il tutor svolge compiti di coordinamento fra le diverse risorse umane che partecipano all'azione e compiti di collegamento generale con la didattica istituzionale. Partecipa con gli esperti alla valutazione/certificazione degli esiti formativi degli allievi.

Il Tutor, in particolare:

- predispone, in collaborazione con l'esperto, una programmazione dettagliata dei contenuti dell'intervento, che dovranno essere suddivisi in moduli corrispondenti a segmenti disciplinari e competenze da acquisire;
- verifica che nel registro didattico e di presenza vengano annotate le presenze e le firme degli esperti e la propria, l'orario d'inizio e fine della lezione;
- accerta l'avvenuta compilazione della scheda allievo, la stesura e la firma del patto formativo;
- segnala in tempo reale se il numero dei partecipanti scende di oltre un terzo del minimo o dello standard previsto;
- cura il monitoraggio fisico del corso, contattando le famiglie degli alunni in caso di assenza ingiustificata;
- mantiene il contatto con i Consigli di Classe di appartenenza dei corsisti per monitorare la ricaduta dell'intervento sul curricolare;
- cura la documentazione on line con l'inserimento dei dati nel sistema di Gestione dei Piani e Monitoraggio dei Piani.
- deve studiare il manuale operativo ed imparare ad usare in autonomia la piattaforma **GPU INDIRE**.

TERMINI E MODALITA' DI PRESENTAZIONE DELLA DOMANDA

I soggetti interessati al conferimento dell'incarico dovranno far pervenire istanza di partecipazione in busta chiusa (recante la dicitura TUTOR e l'indicazione del modulo richiesto) al Dirigente Scolastico, consegnandola a mano presso la segreteria amministrativa (sig.ra Angela Caserta) oppure tramite e-mail all'indirizzo mitf410005@istruzione.it, entro e non oltre le ore 12.00 del giorno 26 giugno 2019. Ciascun Docente potrà presentare domanda di TUTOR anche per più moduli.

All'istanza di partecipazione dovrà essere allegata, pena l'esclusione:

1. Domanda Tutor;
2. tabella (vedi allegato) compilata secondo i titoli posseduti e le esperienze effettuate;
2. curriculum vitae in formato europeo debitamente sottoscritto;

3. autorizzazione al trattamento dei dati personali (D.Lgs 30 giugno 2003, nr 196) e successive modificazioni ed integrazioni;

La mancata consegna entro il suddetto termine, non potrà essere imputata alla scuola e comporterà l'esclusione dalla selezione.

A parità di punteggio la preferenza è determinata, nell'ordine, come segue:

1. dal numero dei figli a carico, indipendentemente dal fatto che il candidato sia coniugato o meno;
2. dalla minore età anagrafica, dando la precedenza alla più giovane età.

Questa Istituzione Scolastica si riserva di procedere al conferimento dell'incarico anche in presenza di una sola domanda valida o di non procedere all'attribuzione dello stesso a suo insindacabile giudizio.

Dell'esito della selezione sarà data comunicazione tramite affissione all'albo della scuola e pubblicizzazione sul sito web della graduatoria provvisoria avverso la quale si potrà presentare ricorso entro 5 gg. dalla pubblicazione; entro i successivi 15 gg sarà pubblicata la graduatoria definitiva.

In caso di una sola candidatura pervenuta e ritenuta valida, la graduatoria sarà da intendersi definitiva.

L'istituzione scolastica provvederà a contattare direttamente gli aspiranti individuati previa pubblicazione della graduatoria all'albo e sul sito web dell'istituto per la comunicazione dell'esito e la stipula del contratto.

RETRIBUZIONE

I costi orari sono quelli stabiliti nel Piano Finanziario del Progetto: nella fattispecie € 30,00 (compenso orario tutor **lordo stato**).

Detti compensi sono da ritenersi onnicomprensivi di ogni onere sociale e fiscale, dell'I.V.A. se dovuta, e di ogni altro onere che rimarrà comunque a carico degli incaricati. La liquidazione del compenso avverrà a rendicontazione avvenuta della effettiva erogazione ed all'accredito sul c/c di questo Istituto dei pertinenti fondi da parte degli organi competenti.

TRATTAMENTO DATI PERSONALI

ai sensi del nuovo Regolamento Europeo per la Protezione dei Dati Personali (GDPR) 2016/679 i dati personali forniti dagli aspiranti saranno raccolti presso l'Istituto per le finalità strettamente connesse alla sola gestione della selezione. I medesimi dati potranno essere comunicati unicamente alle amministrazioni pubbliche direttamente interessate a controllare lo svolgimento della selezione o a verificare la posizione giuridico-economica dell'aspirante.

Il presente bando viene pubblicato all'albo dell'Istituto e sul sito web della scuola, **www.hensemberger.edu.it**.

R.U.P. ai sensi del D.Lgs. 50/2016 si individua il Dirigente Scolastico Prof.ssa Petronilla Ieracitano quale Responsabile Unico del Progetto.

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Prof. Petronilla Ieracitano

firma apposta ai sensi dell'art.3 comma 2 del d.lgs 39/93

Allegato A

Il/La sottoscritto/a

COGNOME e NOME	
CODICE FISCALE	
DATA DI NASCITA	
LUOGO DI NASCITA	
RESIDENZA/CAP	
VIA	
TELEFONO	
MAIL (scrivere a stampatello)	

CONSAPEVOLE

delle sanzioni penali richiamate dall'art. 76 del D.P.R. 28/12/2000 N. 445, in caso di dichiarazioni mendaci e della decadenza dei benefici eventualmente conseguenti al provvedimento emanato sulla base di dichiarazioni non veritiere, di cui all'art. 75 del D.P.R. 28/12/2000 n. 445 ai sensi e per gli effetti dell'art. 47 del citato D.P.R. 445/2000, sotto la propria responsabilità

TITOLI CULTURALI	
ESPERIENZE DI PROGETTAZIONE, COORDINAMENTO ORGANIZZATIVO, COLLAUDO	
ESPERIENZE DI TUTORAGGIO IN PROGETTI	
COMPETENZE INFORMATICHE COMPROVATE	
ESSERE DOCENTE DELLA CLASSE	

Si candida per il ruolo di Tutor per il modulo "**STORIA E VIDEOGAMES**"

Monza,

Firma _____