



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

All'Albo dell'Istituto
Al sito WEB dell'Istituto

AVVISO DI SELEZIONE ESPERTI ESTERNI

PROGETTO PON-FSE "PER LA SCUOLA-COMPETENZE AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO"

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

MODULI:

- **MINECRAFT COME NON SI ERA MAI VISTO;**
- **STORIA CONTEMPORANEA E VIDEOGAMES.**

Selezione pubblica mediante procedura comparativa per titoli ed esperienze professionali, finalizzata alla individuazione di esperti per l'attuazione delle azioni di formazione riferite al PON DIGITAL UNITED

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;

VISTA la dichiarazione del DS in sede di Collegio Docenti e Consiglio d'Istituto circa la mancanza di professionalità interne;

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 esperti esterni, 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 per il reclutamento di due esperti, mediante procedura comparativa, uno per ciascuno dei seguenti moduli:

DESCRIZIONE MODULI

1. MODULO MINECRAFT COME NON SI ERA MAI VISTO;

ATTIVITA': Il famoso gioco Minecraft, tra i più venduti al mondo, è giocato da ragazzi di tutto il mondo. Grazie a numerose estensioni e aggiunte è possibile usarlo anche come spazio educativo per imparare a usare il gioco da protagonisti, capire come si possa passare dal gioco alla programmazione (con linguaggi ad alto livello ad esempio Java, Python Javascript ecc...) in poche semplici mosse arrivando per aggiungere e modificare le sue caratteristiche e non accontentandosi di quanto preparato da altri. Dopo aver illustrato la filosofia e le basi di un linguaggio come Python sperimentare come possa interagire con il gioco.

FINALITA' e OBIETTIVI: In questo percorso partiremo dall'illustrazione dei fondamenti del gioco e delle sue Potenzialità, per arrivare a interagire e modificare mondi a proprio piacimento, costruire narrazioni (digital storytelling), imparare la filosofia e le basi di un linguaggio di programmazione come Python costruendo autonomamente elementi all'interno del gioco.

Durata: 30 ore

PROFESSIONALITA' RICHIESTA:

Titoli culturali	Formazione specifica sull'utilizzo di videogiochi nelle attività didattiche disciplinari e interdisciplinari 10 punti
Documentata esperienza di docenza nella gestione di laboratori sul videogioco Minecraft	2 punti per ogni esperienza per un max di 10 punti
Esperienze in contesti formativi/educativi, valutate positivamente, attinenti alle tematiche trattate dal modulo	1 punto per ogni esperienza per un max di 5 punti
Conoscenze informatiche di base e della Piattaforma predisposta dall'Autorità di gestione ai fini del monitoraggio telematico.	5 punti

2. MODULO STORIA CONTEMPORANEA E VIDEOGAMES

ATTIVITA': In questo percorso i partecipanti lavoreranno in due direzioni:

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".

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.

Durata: 30 ore

Titoli culturali	Formazione specifica sull'utilizzo di videogiochi nelle attività didattiche disciplinari e interdisciplinari 10 punti
Documentata esperienza di docenza nella gestione di laboratori sui videogiochi	2 punti per ogni esperienza per un max di 10 punti
Esperienze in contesti formativi/educativi, valutate positivamente, attinenti alle tematiche trattate dal modulo	1 punto per ogni esperienza per un max di 5 punti
Conoscenze informatiche di base e della Piattaforma predisposta dall'Autorità di gestione ai fini del monitoraggio telematico.	5 punti

CRITERI DI SELEZIONE

Per ogni modulo verrà selezionato un esperto, secondo i criteri sopra riportati, stabiliti in sede di Collegio Docenti (verbale n.7 del 2019) e Consiglio d'istituto (verbale n.4 del 2019, delibera n.19):

Numero ore previste: 30 ore per ogni modulo

Il candidato, per poter avere l'incarico, dovrà ottenere un minimo di 20 punti.

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 ESPERTO e l'indicazione del modulo richiesto) al Dirigente Scolastico, consegnandola a mano presso la segreteria amministrativa (sig.ra Angela Caserta) entro e non oltre le ore 10.00 del giorno 31 luglio 2019 o via mail all'indirizzo MITF410005@istruzione.it.

Non sono ammesse candidature di società, associazioni, imprese e operatori economici.

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

1. Domanda di partecipazione come esperto del modulo in carta semplice
2. tabella (vedi allegato allegato A) in calce al bando
3. curriculum vitae in formato europeo debitamente sottoscritto
- 4.copia della carta d'identità e del codice fiscale
3. autorizzazione al trattamento dei dati personali (D.Lgs 30 giugno 2003, nr 196 e successive modifiche dal regolamento UE 2019/679).

Il mancato arrivo o la mancata consegna entro il suddetto termine, non potrà essere imputata alla scuola e causerà l'esclusione dalla selezione.

A parità di punteggio si terrà in considerazione l'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. L'istituzione scolastica provvederà a contattare direttamente gli aspiranti individuati previa pubblicazione della graduatoria all'albo e sul sito web dell'istituto.

RETRIBUZIONE

I costi orari sono quelli stabiliti nel Piano Finanziario del Progetto: nella fattispecie € 70,00 (compenso orario esperto).

Per le prestazioni rese dal Personale individuato saranno corrisposti i compensi lordi sopra specificati, per come previsto dal Piano Finanziario di riferimento; 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

I dati personali che saranno raccolti da questo Istituto in ragione del presente avviso saranno trattati per i soli fini istituzionali necessari all'attuazione del Progetto in oggetto specificato, e comunque nel pieno rispetto delle disposizioni di cui al Decreto Legislativo n. 196 del 30 giugno 2003 e successive modifiche dal regolamento UE 2019/679.

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

RESPONSABILE DEL PROCEDIMENTO

Ai sensi dell'art.31 del Decreto legislativo 18 aprile 2016 n.50 e dell'art. 5 della Legge 7 agosto 1990, n.241, viene nominato Responsabile del Procedimento la Dirigente Scolastica Prof.ssa Petronilla Ieracitano.

Il Dirigente Scolastico

Prof.ssa Petronilla Ieracitano

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

ALLEGATO A

Tabella di valutazione dei titoli per la selezione.

Candidato: _____

Incarico per il quale si concorre:

Completare con le voci riportate nel bando relativamente alla propria candidatura.

Titoli culturali	
Documentata esperienza di docenza nella gestione di laboratori attinenti	
Esperienze in contesti formativi/educativi, valutate positivamente, attinenti alle tematiche trattate dal modulo	
Conoscenze informatiche di base e della Piattaforma predisposta dall'Autorità di gestione ai fini del monitoraggio telematico	