



**Ministero dell'istruzione, dell'università e della ricerca
ISTITUTO COMPENSIVO "Giuseppe Bonafini"**

Via Cortiglione n.17 - 25040 Cividate Camuno (BS)
Codice meccanografico: BSIC807004 - CF: 90009580177
TEL. 0364/340454 - FAX 0364/342026

<http://www.icividate.edu.it>

e-mail: bsic807004@istruzione.it
codice univoco a fatturazione elettronica: **UF77BM**

P.E.C.:
bsic807004@pec.istruzione.it

**All'insegnante destinataria di incarico
in qualità di referente per il monitoraggio
e la valutazione**

- Ins. Paola Leonardi

All'albo on line dell'Istituto

Alla sezione PON del sito web dell'Istituto

Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale “Per la scuola, competenze e ambienti per l’apprendimento” 2014-2020. Avviso Prot. AOODGEFID/2669 del 03/03/2017 “Pensiero computazionale e cittadinanza digitale”. Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE) - Obiettivo Specifico 10.2 Miglioramento delle competenze chiave degli allievi - Azione 10.2.2 - Sottoazione 10.2.2A “Competenze di base”

CODICE PROGETTO: 10.2.2A - FdRPOC -LO-2018-88 **CUP:** E68H17000220001

OGGETTO: conferimento nomina in qualità di referente per il monitoraggio e la valutazione

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

VISTO il Programma Operativo Nazionale “Per la scuola, competenze e ambienti per l’apprendimento” 2014-2020. Avviso Prot. AOODGEFID/2669 del 03/03/2017 “Pensiero computazionale e cittadinanza digitale”. Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE) - Obiettivo Specifico 10.2 Miglioramento delle competenze chiave degli allievi - Azione 10.2.2 - Sottoazione 10.2.2A “Competenze di base”;

VISTO il DPR n. 275/99 concernente norme in materia di autonomia delle istituzioni scolastiche;

VISTO il Decreto Interministeriale 28 agosto 2018 n. 129, concernente il Regolamento recante istruzioni generali sulla gestione amministrativo-contabile delle istituzioni scolastiche, ai sensi dell’art. 1, comma 143 della legge 13 luglio 2015, n. 107;

VISTO il decreto legislativo 30 marzo 2001 n. 165, recante norme generali sull’ordinamento del lavoro alle dipendenze dell’Amministrazione Pubbliche;

VISTA 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.;

VISTE le linee guida dell’autorità di gestione PON di cui alla nota MIUR 1588 del 13/01/2016 recanti indicazioni in merito all’affidamento dei contratti pubblici di servizi e forniture al di sotto della soglia comunitaria;

VISTI i Regolamenti UE n. 1303/2013 recanti disposizioni comuni sui Fondi strutturali e di investimento europei, n. 1301/2013 relativo al Fondo Europeo di Sviluppo Regionale (FESR) e n. 1304/2013 relativo al Fondo Sociale Europeo;

VISTA la candidatura n. 42617 presentata mediante inserimento del progetto nel Sistema Informativo e compresa nella graduatoria regionale definitiva approvata con provvedimento del Dirigente dell'Autorità di Gestione Prot. n. 23793 del 26/07/2018;

VISTA la nota MIUR prot. n. AOODGEFID/28236 del 30/10/2018 con cui sono stati autorizzati il progetto e il relativo impegno di spesa;

VISTO le delibere del Collegio dei docenti del 25 settembre 2018 odg n.8 e del Consiglio di Istituto del 3 ottobre 2018 n. 107, con le quali vengono proposti criteri e modalità per la selezione di esperti e tutor interni/esterni;

VISTO il progetto PON dal titolo "*Pensare computazionale-Mente*", per la realizzazione dei sotto indicati moduli progettuali di potenziamento del pensiero computazionale e delle competenze di cittadinanza digitale:

VISTO il proprio bando prot. n. 0001210/U-IV.5 del 09/04/2019 "*Procedura di selezione per il reclutamento di personale interno all'istituzione scolastica con le funzioni referente per il monitoraggio e la valutazione*";

ESAMINATE le candidature pervenute secondo i criteri indicati nel bando, in collaborazione con l'apposita Commissione nominata con il proprio decreto prot. n. 0001212/U-IV.5 del 09/04/2019;

VISTA la graduatoria definitiva relativa all'incarico suddetto, pubblicata con proprio decreto prot. n.0001232/U- IV.5 del 17/04/2019;

SULLA BASE delle competenze accertate;

INCARICA

la SV in qualità di referente per il monitoraggio e la valutazione al fine di attuare i moduli del progetto PON "*Pensare computazionale-Mente*", come indicati in tabella:

SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA DI I GRADO		
Titolo Modulo	Numero alunni coinvolti e sede scolastica	Obiettivi e modalità didattiche
Gioco pensando.	n. alunni: 10 scuola primaria di Borno n. alunni: 10 scuola secondaria di 1° grado di Borno	- sperimentare l'attività di coding e conoscere gli aspetti di base del pensiero computazionale in un contesto didattico e ludico; - applicare le logiche della programmazione anche in situazioni analogiche.
Io, il robot e il 3D	n. alunni: 20 scuola primaria di Borno	- sperimentare l'attività di coding e conoscere gli aspetti di base del pensiero computazionale in un contesto didattico e ludico; - risolvere situazioni problematiche via via sempre più complesse a partire dalle conoscenze acquisite. - progettare sequenze di azioni per realizzare un compito dato; - realizzare Cartoon educativi e divulgativi; - realizzare un set di contenuti multimediali .
Ho nuove idee.	n. alunni: 19 scuola secondaria di 1° grado di Civate Camuno	- sviluppare competenze computazionali di base applicate all'Animazione 3D; - identificare e impostare istruzioni sequenziali per la realizzazione del Cartoon; - eseguire sequenze di istruzioni elementari per far muovere un Avatar 3D, farlo parlare, agire,

		muoversi; - programmare a blocchi come sequenza di comandi scelti da menù precostituiti; - sviluppare la conoscenza delle strategie per l'ordinamento di oggetti.
Costruiamo noi	n. alunni: 19 scuola primaria di Civate Camuno	- sperimentare l'attività di coding e conoscere gli aspetti di base del pensiero computazionale in un contesto didattico e ludico; - sviluppare il piacere nell'IMPARARE FACENDO" attraverso un percorso di apprendimento attivo, esperienziale, laboratoriale, che unisce competenze tecniche a capacità espressive e di creatività con avvicinamento alla didattica dei Cartoon educativi.
Ora programma io.	n. alunni: 19 scuola secondaria di 1^ grado di Borno	- sviluppare competenze computazionali applicate in 3D; - impostare istruzioni sequenziali per la realizzazione del Cartoon; - programmare visuale a blocchi come sequenza di comandi scelti da menù precostituiti; - utilizzare strumenti informatici per la risoluzione di problemi per l'ottimizzazione dell'animazione 3D da realizzare.

L'incarico prevede lo svolgimento dei compiti previsti dall'art. 2 del bando di selezione, per l'intera durata dei moduli in programma e secondo la singola calendarizzazione.

Ciascun modulo si svolgerà in tempi extracurricolari per un totale di 30 ore, eventualmente ripartibili in sotto-azioni. Tutti i moduli dovranno essere portati a termine entro il mese di giugno 2020.

Come indicato dall'art. 8 del bando di selezione, il compenso orario, per il quale si applicherà il regime fiscale e previdenziale previsto dalla normativa vigente, sarà pari a € 23,22 lordo Stato, per un importo massimo complessivo corrispondente a 50 ore (equivalenti a 10 ore in media per ogni modulo, con possibili compensazioni tra un modulo e l'altro)..

Il numero di ore effettivamente prestate si desumerà dal foglio firme, debitamente compilato e firmato, che gli incaricati presenteranno al DSGA al termine della propria attività.

La liquidazione del compenso previsto avverrà alla conclusione delle attività e a seguito dell'effettiva acquisizione dell'importo assegnato a questa istituzione scolastica.

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Roberto Salvetti

*Firma autografa sostituita a mezzo stampa
ai sensi dell'art. 3. Comma 2, del D.Lgs. n. 39 del 1993*