



ISTITUTO OMNICOMPRESIVO "PRIMO LEVI"
di Sant'Egidio e Ancarano (TE)



Scuola dell'Infanzia, Primaria e Secondaria I° Ancarano e Sant'Egidio alla Vibrata TEIC83000P
Scuola Secondaria I° ad Indirizzo Musicale Sant'Egidio alla Vibrata TEIC83000P
Istituto Tecnico Tecnologico – Indirizzi Meccanica e Meccatronica/Sistema Moda TETF040001
Viale Abruzzi – Sant'Egidio alla Vibrata - tel|0861840066 – C.F.91021480677
e-mail: teic83000p@istruzione.it - pec teic83000p@pec.istruzione.it
sito internet: www.iocprimolevi.edu.it



Ministero dell'Istruzione



UNIONE EUROPEA

Fondo sociale europeo
Fondo europeo di sviluppo regionale

I. OMN.VO "P. LEVI" - S. EGIDIO e ANCARANO
Prot. 0004086 del 21/03/2024
VII-6 (Uscita)

All'albo online

Alla sezione PON sito WEB

Atti del progetto

Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020. Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE). Asse I – Istruzione – Obiettivi Specifici 10.2 – Azione 10.2.2 – Nota di Adesione prot. n. 134894 del 21 novembre 2023 – Decreto del Ministro dell'istruzione e del merito 30 agosto 2023, n. 176 – c.d. "Agenda SUD"

CODICE IDENTIFICATIVO PROGETTO: 10.2.2A-FSEPON-AB-2024-25 - Impara, comunica, scopri, sperimenta
CUP: G14D23004810001

AVVISO SELEZIONE ESPERTO INTERNO E TUTOR

**NEL GIARDINO DELLE PAROLE: L'ITALIANO COME L2 - PAROLE IN SCENA -
ENGLISH ADVENTURE: VIAGGIO LUDICO NEL MONDO DELLA LINGUA INGLESE -
MATHPLAY ADVENTURE: ESPLORIAMO LA MATEMATICA ATTRAVERSO I GIOCHI -
ENGLISH ADVENTURE: VIAGGIO LUDICO NEL MONDO DELLA LINGUA INGLESE 2**

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

VISTO il R.D. 18/11/1923, n. 2440, concernente l'amministrazione del Patrimonio e la Contabilità Generale dello Stato ed il relativo regolamento approvato con R.D. 23/05/2017, n. 827 e ss. mm. ii.;

VISTA la Legge 07/08/1990, n. 241 "Nuove norme in materia di procedimento amministrativo e di diritto di accesso ai documenti amministrativi" e ss. mm. ii.;

VISTO il Decreto del Presidente della Repubblica 08/03/1999, n. 275, concernente il Regolamento recante norme in materia di autonomia delle Istituzioni Scolastiche, ai sensi della Legge 15/03/1997, n. 59;

VISTA la legge 15 marzo 1997 n. 59, concernente "Delega al Governo per il conferimento di funzioni e compiti alle regioni ed enti locali, per la riforma della Pubblica Amministrazione e per la semplificazione amministrativa";

VISTO il Decreto Legislativo 30/03/2001, n. 165 recante "Norme generali sull'ordinamento del lavoro alle dipendenze delle Amministrazioni Pubbliche" e ss. mm. ii.;

VISTO il dglS 36/2023;

VISTO il Decreto Interministeriale 28 agosto 2018 n. 129, "Regolamento concernente le Istruzioni generali sulla gestione amministrativo-contabile delle istituzioni scolastiche";

VISTE le disposizioni e istruzioni per l'attuazione delle iniziative cofinanziate dai Fondi Strutturali Europei 2014-2020;

VISTA la Nota prot. n. m_pi.AOOGABMI.REGISTRO UFFICIALE.U.0134894.21-11-2023 relativa ai finanziamenti "Agenda Sud" finalizzati al rafforzamento delle competenze in lingua madre, lingua straniera, matematica e scienze, secondo le Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione, nonché degli apprendimenti linguistici, espressivi, relazionali e creativi ed emanata in esecuzione del decreto del Ministro dell'istruzione e del merito 30 agosto 2023, n. 176, a valere sulle risorse dell'Asse I del PON Scuola, azione 10.2.2 "Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base con particolare riferimento al I e al II ciclo".

VISTO il progetto inoltrato dall'istituto TEIC83000P "Istituto Omnicomprensivo Primo Levi - S.Egidio Ancarano" di Sant'Egidio alla V.ta (TE) relativo alla Nota prot. n. m_pi.AOOGABMI.REGISTRO UFFICIALE.U.0134894.21-11-2023;

VISTA la Nota autorizzativa del MI Prot. n° Prot. Prot. AOOGABMI - 16058 del 05/02/2024 che rappresenta la formale autorizzazione del progetto e impegno di spesa della singola Istituzione Scolastica;

VISTA la Delibera n° 14 del Collegio Docenti del 04 settembre 2023 concernente Adesione al progetto in epigrafe indicato;

VISTA la Delibera n° 19 del Commissario straordinario del 22/12/2023 recante Adesione al progetto avviato con decreto del Ministro dell'istruzione e del merito 30 agosto 2023, n. 176, denominato "Agenda SUD", rivolto alle scuole statali primarie, secondarie di primo e di secondo grado delle Regioni Abruzzo, Basilicata, Calabria, Campania, Molise, Puglia, Sardegna e Sicilia finanziato dal Pon Scuola;

VISTO il D.I. 129 del 28/08/2018;

VISTO il Programma Annuale 2024 approvato con delibera del Commissario straordinario dell'Istituto Omnicomprensivo Primo Levi S.Egidio - Ancarano di Sant'Egidio alla vibrata per l'anno finanziario 2024;

VISTO il decreto di assunzione al bilancio prot. n. 1724 del 06/02/2024;

VISTA la determina di avvio delle attività e nomina del Responsabile Unico del Procedimento (RUP) prot. n. 1735 del 06/02/2024;

VISTA la nota MIUR prot. 34815 del 02/08/2017 secondo la quale si rende necessario verificare in via prioritaria la disponibilità di docenti interni all'Istituzione Scolastica;

CONSIDERATO che per il percorso formativo dei moduli NEL GIARDINO DELLE PAROLE: L'ITALIANO COME L2 - PAROLE IN SCENA - ENGLISH ADVENTURE: VIAGGIO LUDICO NEL MONDO DELLA LINGUA INGLESE - MATHPLAY ADVENTURE: ESPLORIAMO LA MATEMATICA ATTRAVERSO I GIOCHI - ENGLISH ADVENTURE: VIAGGIO LUDICO NEL MONDO DELLA LINGUA INGLESE 2 si rende necessario avviare la procedura per la selezione di personale cui affidare gli incarichi di Esperto e di Tutor;

EMANA

il seguente avviso rivolto al personale interno per la selezione, per titoli comparativi,

- di esperti da impiegare nel progetto 10.2.2A-FSEPON-AB-2024-25 - Impara, comunica, scopri, sperimenta, dei moduli PAROLE IN SCENA - NEL GIARDINO DELLE PAROLE: L'ITALIANO COME L2 - ENGLISH ADVENTURE: VIAGGIO LUDICO NEL MONDO DELLA LINGUA INGLESE - MATHPLAY ADVENTURE: ESPLORIAMO LA MATEMATICA ATTRAVERSO I GIOCHI - ENGLISH ADVENTURE: VIAGGIO LUDICO NEL MONDO DELLA LINGUA INGLESE 2;
- di tutor per i medesimi moduli;

Art. 1 – Obiettivi generali

La Nota prot. n. m_pi.AOOGABMI.REGISTRO UFFICIALE.U.0134894.21-11-2023 relativa ai finanziamenti "Agenda Sud" è finalizzata al rafforzamento delle competenze in lingua madre, lingua straniera, matematica e scienze, secondo le Indicazioni nazionali per il curriculum della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione, nonché degli apprendimenti linguistici, espressivi, relazionali e creativi ed emanata in esecuzione del decreto del Ministro dell'istruzione e del merito 30 agosto 2023, n. 176, a valere sulle risorse dell'Asse I del PON Scuola, azione 10.2.2 "Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base con particolare riferimento al I e al II ciclo".

Art. 2 – Finalità della selezione

- Il presente avviso è finalizzato al reclutamento di n. 5 ESPERTI e n. 5 TUTOR ai quali affidare le azioni di formazione previste dal progetto in oggetto relativamente ai moduli - NEL GIARDINO DELLE PAROLE: L'ITALIANO COME L2 - PAROLE IN SCENA - ENGLISH ADVENTURE: VIAGGIO LUDICO NEL MONDO DELLA LINGUA INGLESE - MATHPLAY ADVENTURE: ESPLORIAMO LA MATEMATICA ATTRAVERSO I GIOCHI - ENGLISH ADVENTURE: VIAGGIO LUDICO NEL MONDO DELLA LINGUA INGLESE 2;

Il candidato può presentare domanda di partecipazione quale esperto o tutor. Gli incarichi di esperto e tutor, nell'ambito dello stesso modulo, non sono però cumulabili e non sono compatibili. Verrà data priorità ai docenti che nell'a.s. in corso non abbiano ricevuto incarichi conferiti per la stessa tipologia nell'ambito dello stesso progetto.

10.2.2A-FSEPON-AB-2024-25 - Impara, comunica, scopri, sperimenta

Titolo	Durata	Periodo svolgimento	Destinatari	Attività prevista
NEL GIARDINO DELLE PAROLE: L'ITALIANO COME L2	30 ore	6 MAGGIO – 16 GIUGNO	Scuola Primaria	<p>Il modulo propone un percorso coinvolgente dedicato al potenziamento della lingua italiana come seconda lingua (L2) per gli studenti della scuola Primaria. Attraverso attività dinamiche e stimolanti, i discenti saranno guidati a sviluppare la competenza linguistica e la fiducia nell'uso dell'italiano come L2. Ci si concentrerà sull'uso del lessico, aiutando gli alunni a migliorare la loro padronanza dell'italiano. Attraverso discussioni strutturate, giochi di ruolo e attività interattive, si cercherà di migliorare la fluidità nella conversazione e la capacità di esprimersi con chiarezza.</p> <p>Verranno proposte canzoni o brevi video in grado di stimolare l'ampliamento del lessico, ma anche di comprendere meglio la cultura del nostro Paese in un confronto con quella del Paese di provenienza.</p> <p>Al termine del percorso verranno realizzati brevi video, in cui gli alunni saranno in grado di esprimersi in italiano in una forma piuttosto fluente e corretta.</p> <p>L'autovalutazione sarà alla base della verifica finale, senza trascurare la valutazione sommativa sul prodotto finale, da condividere con i docenti delle classi di appartenenza degli alunni.</p>
PAROLE IN SCENA	30 ore	10 GIUGNO – 16 GIUGNO	Scuola Primaria	<p>Il modulo prevede l'uso e la creazione di materiali audiovisivi per proporre studi di caso o approfondimenti, per illustrare in modo concreto dei concetti astratti, per stimolare una riflessione su atteggiamenti e valori e non da ultimo per insegnare ai discenti a porsi interrogativi, a individuare problemi e soluzioni. Le attività saranno di tipo laboratoriale, in uno spazio educativo allargato, oltre l'aula didattica. Gli alunni, attraverso una attività di ricerca-azione, saranno guidati nel percorso che va dal testo all'ipertesto, dalla sceneggiatura, allo storyboard, al video, ovvero saranno guidati all'individuazione di un tema da trattare, e nel dar vita a una sceneggiatura che verrà poi realizzata attraverso brevi video, podcast, ecc.</p> <p>Impareranno così ad interagire con i compagni e con gli adulti durante una discussione, a sviluppare la capacità di considerare il punto di vista degli altri, interpretare criticamente fatti vissuti e narrati, tradurre in ipertesti il proprio pensiero, approfondire forme di linguaggio iconico, corporeo e gestuale per</p>

				esprimere le emozioni, nonché a sviluppare le proprie abilità linguistiche e percettive ed espressive.
ENGLISH ADVENTURE VIAGGIO LUDICO NEL MONDO DELLA LINGUA INGLESE	30 ore	10 GIUGNO – 16 GIUGNO	Scuola Primaria	<p>Il modulo è dedicato all'esplorazione giocosa e al potenziamento della lingua inglese. Attraverso attività coinvolgenti e divertenti, i discenti si immergeranno in un'avventura stimolante che mira a ispirare una passione per la lingua inglese attraverso un approccio ludico in grado di:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Sviluppare Competenze Linguistiche di Base per aiutare gli allievi a costruire una solida base nell'inglese. 2.Promuovere la Conversazione Spontanea attraverso giochi di ruolo, attività interattive e discussioni strutturate, per migliorare la fluidità e la sicurezza nell'espressione orale. 3.Esplorare la Cultura Inglese per rendere gli alunni più consapevoli e appassionati della cultura inglese. <p>Le attività proposte riguarderanno:</p> <p>Grammatica Giocosa e Vocabolario Colorato: giochi e attività ludiche per imparare e applicare la grammatica di base e arricchire il lessico.</p> <p>English Storytelling e Teatro: racconti interattivi e drammatizzazione di storie e piccole rappresentazioni teatrali.</p> <p>Games & Challenges English-style: giochi a squadre divertenti e sfide pensate per migliorare le abilità linguistiche.</p> <p>Progetto Finale e English Showcase: Lavoro di gruppo su un prodotto finale che preveda la creazione di un breve video.</p>
MATHPLAY ADVENTURE ESPLORIAMO LA MATEMATICA ATTRAVERSO I GIOCHI	30 ore	10 GIUGNO – 16 GIUGNO	Scuola Primaria	<p>Si tratta di un percorso avventuroso focalizzato sull'apprendimento della matematica attraverso giochi, sfide e attività coinvolgenti che rendono l'apprendimento della matematica un'esperienza stimolante e divertente. Obiettivi: 1. Sviluppare Competenze Matematiche di Base attraverso giochi interattivi, per consolidare la comprensione dei concetti matematici essenziali. 2. Promuovere la Risoluzione Creativa dei Problemi: sfide pratiche che richiedono la risoluzione creativa dei problemi, stimolando il pensiero critico e l'approccio innovativo. 3. Stimolare l'Interesse per la Matematica: Attraverso attività coinvolgenti, per suscitare l'interesse e la curiosità degli studenti nei confronti della matematica. Fasi: 1. Presentazione</p>

				del corso e attività di introduzione con Giochi di team building per creare un ambiente collaborativo e positivo. 2. Esploriamo i Numeri e le Operazioni attraverso Giochi Interattivi: attività di gruppo per applicare concetti di base. Scopriamo la Geometria e le Forme con Sfide Pratiche. Problem Solving e Giochi Strategici: risoluzione creativa di problemi attraverso giochi pratici che stimolano il ragionamento logico e la pianificazione Progetto Finale: creazione di un gioco matematico divisi in gruppi.
ENGLISH ADVENTURE VIAGGIO LUDICO NEL MONDO DELLA LINGUA INGLESE 2	30 ore	10 GIUGNO – 16 GIUGNO	Scuola Primaria	<p>Il modulo è dedicato all'esplorazione giocosa e al potenziamento della lingua inglese. Attraverso attività coinvolgenti e divertenti, i discenti si immergeranno in un'avventura stimolante che mira a ispirare una passione per la lingua inglese attraverso un approccio ludico in grado di:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Sviluppare Competenze Linguistiche di Base per aiutare gli allievi a costruire una solida base nell'inglese. 2.Promuovere la Conversazione Spontanea attraverso giochi di ruolo, attività interattive e discussioni strutturate, per migliorare la fluidità e la sicurezza nell'espressione orale. 3.Esplorare la Cultura Inglese per rendere gli alunni più consapevoli e appassionati della cultura inglese. <p>Le attività proposte riguarderanno:</p> <p>Grammatica Giocosa e Vocabolario Colorato: giochi e attività ludiche per imparare e applicare la grammatica di base e arricchire il lessico.</p> <p>English Storytelling e Teatro: racconti interattivi e drammatizzazione di storie e piccole rappresentazioni teatrali.</p> <p>Games & Challenges English-style: giochi a squadre divertenti e sfide pensate per migliorare le abilità linguistiche.</p> <p>Progetto Finale e English Showcase: Lavoro di gruppo su un prodotto finale che preveda la creazione di un breve video</p>

Art. 3 – Requisiti di ammissione, Criteri di selezione e reclutamento per titoli comparativi

REQUISITI DI AMMISSIONE

I candidati, al profilo di Esperto, a pena di esclusione, devono essere in possesso di Laurea attinente al percorso formativo prescelto unitamente, con esclusivo riguardo al seguente modulo, dell'ulteriore titolo di accesso:

NEL GIARDINO DELLE PAROLE: L'ITALIANO COME L2

- Titolo valido per l'insegnamento dell'L2 oppure aver svolto corsi di L2

La graduatoria sarà redatta sulla base delle seguenti griglie di valutazione:

TABELLA DI VALUTAZIONE DEI TITOLI PER GLI ESPERTI

	TITOLI	PUNTEGGIO MAX
1	È' valutato un solo titolo di studio	
	Laurea vecchio ordinamento o specialistica coerente con il profilo richiesto* - Fino a 100/110	5
	- Da 101/105	6
	- Da 106/110	7
	- 110 con lode	9
2	Dottorato di ricerca coerente con la docenza	3
3	Certificazioni informatiche riconosciute (ECDL-EIPASS- uso della LIM) (max 3 titoli valutabili- 1 punto per ogni titolo)	3
	Certificazioni linguistiche livello B1 o superiore (si valuta il titolo più alto)	2
3	Master/Abilitazione all'insegnamento (2 punti per ogni titolo fino a un max di 3 titoli)	6
4	Corsi di formazione coerenti con il profilo richiesto, come formatore** - Da 20 a 50 ore	
	- Oltre 50 ore	

	(max 3 titoli valutabili)	3 (per ogni titolo)
		4 (per titolo)
	Corsi di formazione coerenti con il profilo richiesto, come corsista**	
	- Da 20 a 50 ore	2 (per titolo)
	- Oltre 50 ore	
	(max 3 titoli valutabili)	3 (per titolo)
5	Docenza a T.I. (1 per ogni anno – max. 5 punti)	5
6	Esperienze pregresse in progetti PON in qualità di esperto (3 punti per ogni esperienza – max 15 punti)	15
7	Esperienze pregresse in progetti PON in qualità di tutor (3 punti per ogni esperienza – max 15 punti)	15

I titoli culturali e professionali devono essere relativi all'ambito dell'incarico per cui ci si candida.

* Ciascun corso di formazione o aggiornamento deve rientrare in almeno uno dei seguenti ambiti:

- INERENTE LA PROPRIA DISCIPLINA DI INSEGNAMENTO
- INNOVAZIONE DIDATTICA E DIDATTICA DIGITALE;
- INCLUSIONE SCOLASTICA E SOCIALE;
- GESTIONE DEL GRUPPO CLASSE.

A parità di punteggio si prediligerà il titolo di studio più coerente con il modulo richiesto, qualora ci sia ancora parità, prevarrà l'età anagrafica minore.

I candidati, al profilo di Tutor, a pena di esclusione, devono essere in possesso di Laurea attinente al percorso formativo prescelto.

La graduatoria sarà redatta sulla base delle seguenti griglie di valutazione:

TABELLA DI VALUTAZIONE DEI TITOLI PER I TUTOR

	TITOLI	PUNTEGGIO MAX
1	È valutato un solo titolo di studio	
	Laurea vecchio ordinamento o specialistica coerente con il profilo richiesto* - Fino a 100/110	5
	- Da 101/105	6
	- Da 106/110	7
	- 110 con lode	9
2	Dottorato di ricerca coerente con la docenza	3
3	Certificazioni informatiche riconosciute (ECDL-EIPASS- uso della LIM) (max 3 titoli valutabili- 1 punto per ogni titolo)	3
	Certificazioni linguistiche livello B1 o superiore (si valuta il titolo più alto)	2
3	Master/Abilitazione all'insegnamento (2 punti per ogni titolo fino a un max di 3 titoli)	6
4	Corsi di formazione coerenti con il profilo richiesto, come formatore** - Da 20 a 50 ore - Oltre 50 ore (max 3 titoli valutabili)	3 (per ogni titolo)
		4 (per titolo)

	<p>Corsi di formazione coerenti con il profilo richiesto, come corsista**</p> <p>- Da 20 a 50 ore</p> <p>-</p> <p>Oltre 50 ore</p> <p>(max 3 titoli valutabili)</p>	<p>2 (per titolo)</p> <hr/> <p>3 (per titolo)</p>
5	Docenza a T.I. (1 per ogni anno – max. 5 punti)	5
6	Esperienze pregresse in progetti PON in qualità di esperto (3 punti per ogni esperienza – max 15 punti)	15
7	Esperienze pregresse in progetti PON in qualità di tutor (3 punti per ogni esperienza – max 15 punti)	15

I titoli culturali e professionali devono essere relativi all'ambito dell'incarico per cui ci si candida.

* Ciascun corso di formazione o aggiornamento deve rientrare in almeno uno dei seguenti ambiti:

- INNOVAZIONE DIDATTICA E DIDATTICA DIGITALE;
- INCLUSIONE SCOLASTICA E SOCIALE;
- GESTIONE DEL GRUPPO CLASSE.

A parità di punteggio si prediligerà il titolo di studio più coerente con il modulo richiesto, qualora ci sia ancora parità, prevarrà l'età anagrafica minore.

Art. 4 – Compiti dell'Esperto e del Tutor

L'Esperto avrà i seguenti compiti:

Progettare in collaborazione con il tutor della struttura pedagogica/organizzativa del modulo formativo (obiettivi, competenze, attività, prove di verifica) percorsi operativi e traguardi;

Predisporre in collaborazione i materiali didattici;

Svolgere attività di docenza;

Predisporre, in collaborazione con il tutor, almeno un modulo didattico replicabile nelle classi di appartenenza dei corsisti;

Predisporre la relazione finale sull'intervento svolto e consegnare ogni documentazione;

Inserire la documentazione delle attività nel "Sistema di gestione e monitoraggio informatizzato";

Ogni altro adempimento connesso al ruolo e alle funzioni.

Il tutor è figura di supporto agli studenti e all'esperto, nell'ambito dei moduli richiesti, inoltre dovrà:

Predisporre, in collaborazione con l'esperto, una programmazione dettagliata dei contenuti dell'intervento;

Affiancare l'esperto durante gli incontri formativi;

Supportare i corsisti nel processo di sviluppo delle competenze, nell'elaborazione di project work;

Inserire i dati richiesti sulla piattaforma GPU (anagrafiche, valutazione iniziale, valutazione finale)

Compilare quotidianamente il registro delle presenze all'incontro di ciascun corsista ai fini dell'attestazione finale con l'inserimento dei dati in piattaforma GPU;

segnalare in tempo reale se il numero dei partecipanti scende di oltre un terzo del minimo o dello standard previsto;

Supportare l'esperto alla sorveglianza degli alunni e allo svolgimento dell'attività;

Mantenere il contatto con i Consigli di Interclasse /Classe di appartenenza dei corsisti per monitorare la ricaduta dell'intervento sul curricolare;

Compilare il report finale e/o eventuali altri documenti richiesti ai fini della documentazione delle azioni formative, compresi eventuali questionari proposti dal MIUR

Art. 5 – Periodo di svolgimento delle attività e assegnazione dell'incarico

I moduli verranno svolti, presumibilmente, come da tabella.

La partecipazione alla selezione comporta l'accettazione, da parte del candidato, ad assicurare la propria disponibilità in tale periodo.

Art. 6 – Compensi

Il compenso orario massimo per le attività di Esperto (n. 30 ore) è stabilito in € 70,00 (Euro settanta/00). Il suddetto importo è da considerarsi Lordo Stato.

Il compenso orario massimo per le attività di Tutor (n. 30 ore a modulo) è stabilito in € 30,00 (Euro trenta/00). Il suddetto importo è da considerarsi Lordo Stato.

Il compenso sarà erogato, per le ore effettivamente svolte, dopo la chiusura del progetto sulla piattaforma GPU.

Le attività del presente bando si svolgeranno in orario extrascolastico.

Art. 7 – Modalità di presentazione della domanda e scadenza

La domanda di partecipazione dovrà essere redatta, autocertificando in maniera dettagliata i requisiti essenziali di ammissione, secondo il Modello A (Allegato 1)

Alla domanda, debitamente sottoscritta, dovranno essere allegati, pena esclusione, i seguenti documenti:

- scheda di autovalutazione secondo il Modello B (Allegato 2)
- copia di un documento di identità valido;
- curriculum vitae in formato Europeo.

La presentazione della domanda obbliga espressamente all'accettazione di quanto esplicitato nel presente avviso.

La domanda di partecipazione dovrà pervenire mediante consegna diretta a mano all'Ufficio protocollo in busta chiusa o tramite posta elettronica (teic83000p@istruzione.it) **entro e non oltre le ore 08.00 del giorno 03/04/2024.**

La domanda dovrà riportare l'oggetto "Domanda partecipazione alla selezione di Esperto/Tutor - progetto Agenda SUD"

Si raccomanda la compilazione del modulo di adesione in ogni sua parte, con l'indicazione puntuale della pagina del CV in cui è riportato il titolo indicato, pena la non valutazione del titolo stesso. Qualora i documenti vengano inviati via email devono necessariamente essere sottoscritti di proprio pugno, scanditi digitalmente e inviati in pdf (non sono ammesse fotografie e/o file di testo editabili).

Non saranno prese in considerazione domande incomplete o pervenute oltre la data di scadenza del bando, anche se i motivi del ritardo sono imputabili a disguidi non della segreteria o a errato invio e/o ricezione della mail.

Si procederà alla valutazione anche in presenza di una sola domanda ritenuta valida.

Art. 8 – Valutazione comparativa e pubblicazione della graduatoria

La valutazione comparativa sarà effettuata da una commissione nominata dal Dirigente Scolastico dopo la scadenza del presente avviso.

Le graduatorie provvisorie saranno pubblicate sul sito internet della Scuola www.iocprimolevi.edu.it

La pubblicazione della graduatoria ha valore di notifica agli interessati che, nel caso ne ravvisino gli estremi, potranno produrre reclamo entro 7 giorni dalla pubblicazione.

Trascorso tale termine, la graduatoria diventerà definitiva.

Art. 9 – Validità temporale della selezione

Le graduatorie predisposte tramite il presente avviso avranno validità fino al termine del modulo prescelto.

Art. 10 – Responsabile del procedimento

Il Responsabile del procedimento è il Dirigente Scolastico Prof.ssa Lucia Condolo

Art. 11 – Trattamento dati personali

I dati raccolti saranno trattati per le finalità connesse all'espletamento dei corsi ai sensi del D. L.vo n. 196 del 30 giugno 2003 e del Regolamento Europeo 679/2016. Il responsabile del trattamento dei dati è il Dirigente Scolastico Prof.ssa Lucia Condolo

Art. 12 – Pubblicità

Il presente Avviso e le relative graduatorie (provvisoria e definitiva) verranno pubblicati all'albo dell'Istituto e pubblicizzati sul sito web dell'istituto www.iocprimolevi.edu.it



IL DIRIGENTE SCOLASTICO
PROF.SSA LUCIA CONDOLO
Documento informatico
firmato digitalmente
D.Lgs. 82/2005 s.m.i