Cofinanziato dall'Unione europea

Ministero dell'Istruzione e del Merito

ISTITUTO COMPRENSIVO di LONGI
Comuni di Frazzanò, Galati Mamertino, Longi, Mirto e San Salvatore di Fitalia
Via Vittorio Veneto 98070 – LONGI (ME) – Tel. 0941/485153
CODICE MECCANOGRAFICO: MEIC847009 – AMBITO TERRITORIALE: SIC0016
CODICE FISCALE: 84004830836 – CODICE UNIVOCO UFFICIO: UFX2P2

PEO: meic847009@istruzione.it –
PEC: meic847009@pec.istruzione.it
Sito web: www.comprensivolongi.edu.it

Istituto Comprensivo Statale - Longi
Prot. 0009672 del 15/10/2026
VI (Uscita)

All'Albo Amministrazione Trasparente
Al sito web
Agli atti
Al Fascicolo del progetto

OGGETTO: **AVVISO PROCEDURA SELETTIVA INTERNA per il conferimento di incarichi individuali per la realizzazione del progetto con CNP – Fondi Strutturali Europei – Programma Nazionale "Scuola e competenze" 2021-2027. Priorità 01 – Scuola e competenze– Fondo Sociale Europeo Plus (FSE+) – Obiettivo Specifico ESO4.6 – Azione ESO4.6.A1 – Sotto azione ESO4.6.A1.B, interventi di cui al decreto del Ministro dell'istruzione e del merito n.176 del 30/08/2023, Avviso Prot. 9507, 22/01/2025, "Agenda SUD".**

Titolo progetto: Saperi in gioco

Codice progetto: ESO4.6.A1.B-FSEPN-SI-2025-263

CUP: B74D25000460007

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

VISTO l'Avviso di adesione per la seconda annualità in relazione al Decreto del Ministro dell'istruzione e del merito 30 agosto 2023, n. 176 "*Agenda SUD*" contenente anche le Istruzioni operative per la presentazione dei progetti prot. n. 9507 del 22/01/2025;

VISTO l'art. 125, comma 4, lettera b), del Regolamento (UE) n. 1303/2013 che prevede l'utilizzazione di una codificazione contabile di tutte le iniziative cofinanziate con i Fondi Strutturali;

VISTI i Regolamenti UE e tutta la normativa di riferimento per la realizzazione del suddetto progetto;

VISTO il Decreto Legislativo 30 marzo 2001, n. 165 e successive modifiche e integrazioni; il Decreto Interministeriale 28 agosto 2018, n. 129 (ovvero il D.A. della Regione Siciliana n. 7753/2018, se applicabile alle istituzioni scolastiche siciliane);

VISTA la Delibera n. 143 del Consiglio di Istituto del 04.02.2025;

VISTA la Delibera n. 44 del 21.02.2025 di adesione al progetto;

VISTA la Nota autorizzativa M.I.M. Prot. AOOGABMI. n. 0057235 del 15/04/2025 di formale autorizzazione del progetto presentato da questa Istituzione Scolastica, in risposta all'Avviso Prot. 9507 del 22/01/2025, FSE+, "Agenda SUD", emanato nell'ambito dell'Obiettivo ESO4.6 del Programma Nazionale "Scuola e competenze" 2021-2027 prot n. 4787 del 02.05.2025;

VISTO il Decreto di assunzione in bilancio del progetto prot. n. 5175 del 13.05.2025;

VISTA la Disseminazione del progetto *Fondi Strutturali Europei – Programma Nazionale "Scuola e competenze" 2021-2027. Priorità 01 – Scuola e competenze– Fondo Sociale Europeo Plus (FSE+) – Obiettivo Specifico ESO4.6 – Azione ESO4.6.A1 – Sotto azione ESO4.6.A1.B, interventi di cui al decreto del Ministro dell'istruzione e del merito n.176 del 30/08/2023, Avviso Prot. 9507, 22/01/2025, "Agenda SUD" - Titolo progetto: Saperi in gioco - Codice progetto: ESO4.6.A1.B-FSEPN-SI-2025-263 - CUP: B74D25000460007* prot. n. 5177 del 13.05.2025;

VISTO il Decreto di nomina RUP del progetto prot. n. 5179 del 13.05.2025;

VISTA la Dichiarazione sull'insussistenza di situazione di conflitto di interesse e di cause di inconferibilità ed incompatibilità ai sensi dell'art. 53, comma 14 del D.Lgs. 165/2001 e dell'art. 20 del D.Lgs. 39/2013 prot. n. 9621 del 15.10.2026;

VISTO il Programma Annuale 2026 approvato con la Delibera n. 21 nella seduta del Consiglio d'Istituto del 26.01.2026;

CONSIDERATO che l'importo autorizzato per il Progetto "Saperi in gioco" presentato da questa Istituzione Scolastica con codice identificativo ESO4.6.A1.B-FSEPN-SI-2025-263 e CUP B74D25000460007 è pari ad euro 29,982,00;

VISTE le schede finanziarie delle spese previste per singolo modulo;

RILEVATA la necessità per questa Istituzione Scolastica, nell'ambito del Progetto "Saperi in gioco" con CNP ESO4.6.A1.B-FSEPN-SI-2025-263 e CUP B74D25000460007, di individuare con una procedura selettiva esclusivamente INTERNA n. 5 Docenti Esperti interni e n. 5 Docenti Tutor interni a questa istituzione scolastica, in possesso di idonei requisiti per l'affidamento degli incarichi individuali previsti per le diverse attività progettuali;

VISTO che ai sensi dell'art. 45 del D.I. n. 129/2018, l'Istituzione scolastica può stipulare contratti di prestazione d'opera con esperti per particolari attività ed insegnamenti, al fine di garantire l'arricchimento dell'offerta formativa, nonché la realizzazione di specifici programmi di ricerca e di sperimentazione;

CONSIDERATO che qualsiasi incarico conferito a personale esterno o interno deve avvenire nel rispetto dei principi di trasparenza e parità di trattamento e deve essere preceduto da specifiche procedure di selezione. Nessun incarico, quindi, può essere conferito direttamente;

PRESO ATTO che per la realizzazione del progetto "Saperi in gioco" con CNP ESO4.6.A1.B-FSEPN-SI-2025-263 e CUP B74D25000460007 occorre selezionare le figure professionali indicate, esclusivamente tra il personale interno;

VISTE la normativa vigente in relazione all'affidamento dei contratti pubblici di servizi e forniture al di sotto della soglia comunitaria;

VISTO il Regolamento conferimento incarichi personale interno ed esterno – A.S. 2025/26 esperti approvato con Delibera n. 213 del Consiglio di Istituto del 30.10.2025;

VISTI i criteri deliberati dal Consiglio di Istituto con la Delibera n.168 del 01.07.2025;

RITENUTO che l'Istituzione scolastica provvederà ad individuare le figure richieste attraverso la seguente procedura: ricognizione del personale interno all'Istituzione;

CONSIDERATO nel caso in cui, all'esito della procedura, si individuino i soggetti idonei a soddisfare il fabbisogno dell'Istituzione Scolastica, si procederà alla stipula, in caso di ricognizione del personale interno all'Istituzione, di una Lettera di Incarico;

RITENUTO che per la presente procedura selettiva è individuato, quale responsabile del procedimento, la prof.ssa Rosaria ADDAMO, in qualità di Dirigente scolastico che risulta pienamente idonea a ricoprire tale incarico e che soddisfa i requisiti richiesti dalla legge n. 241/1990;

VISTO l'art. 6 bis della citata legge n. 241/1990, relativo all'obbligo di astensione dall'incarico del responsabile del procedimento in caso di conflitto di interessi, e all'obbligo di segnalazione da parte dello stesso di ogni situazione di conflitto (anche potenziale);

CONSIDERATO che il Dirigente Scolastico prof.ssa Rosaria ADDAMO ha sottoscritto la dichiarazione di insussistenza di cause di incompatibilità, di conflitto di interessi e di astensione preordinata all'avvio di una procedura di selezione Esperti e Tutor interni di cui all'oggetto;

VISTO il proprio Decreto di avvio procedura selettiva prot.n. 9643 del 15.10.2026;

EMANA

Il presente Avviso avente per oggetto la selezione di ESPERTI e TUTOR rivolto al personale esclusivamente interno a codesta Istituzione scolastica in merito alle specificità e alle

caratteristiche dei percorsi formativi programmati nel progetto.

FINALITÀ DELLA SELEZIONE

La selezione è rivolta a figure interne a codesta Istituzione scolastica per la realizzazione di Moduli Formativi destinatati ad alunni della Scuola Primaria:

TIPOLOGIA MODULO	TITOLO	ORE	PARTECIPANTI	FIGURE RICHIESTE
76759 - Lingua madre (Italiano L1)	**Giochi di parole 1**	30	20	1 Esperto 1 Tutor
76760 - Lingua madre (Italiano L1)	**Giochi di parole 2**	30	20	1 Esperto 1 Tutor
76762 - Lingua inglese	**On stage! 1**	30	18	1 Esperto 1 Tutor
76763 - Lingua inglese	**On stage! 2**	30	18	1 Esperto 1 Tutor
76765 - Matematica	**Break the Code Game!**	30	18	1 Esperto 1 Tutor

DESCRIZIONE DEL PROGETTO

Gli alunni che frequentano l'Istituto Comprensivo di Longi abitano in piccoli centri dei monti Nebrodi e sono penalizzati dall'isolamento geografico e dalla presenza di un'offerta culturale sporadica e occasionale. Il progetto "Saperi in gioco" si propone di rafforzare l'idea che nei piccoli paesi la scuola, fulcro per eccellenza di aggregazione sociale e culturale, è capace di mettere al centro della sua azione i saperi e le competenze anche declinandoli in modo inusuale ma altrettanto coinvolgente ed efficace, ad esempio in chiave ludica.
Coerentemente con i bisogni formativi rilevati dal RAV per il raggiungimento degli obiettivi del contrasto alla dispersione scolastica e dell'inclusione, l'Avviso n. 9507 permette di realizzare Moduli di potenziamento delle competenze di base.

DESCRIZIONE DEI MODULI

Lingua madre (Italiano L1)
76759 Giochi di parole 1
76760 Giochi di parole 2

Il nostro Istituto è inserito in un contesto periferico, per cui il progetto rappresenta una risposta concreta ai segni di disagio scolastico rilevati. Nella scuola dell'obbligo, la dispersione scolastica assume, per i ragazzi che si trovano in situazioni di difficoltà e/o di fragilità, le forme del rifiuto (delle regole, del lavoro scolastico, dell'interesse per l'apprendimento), rischiando di sfociare in ulteriori comportamenti antisociali.
Il mondo del teatro, dove il copione si fa vivo attraverso il corpo, la voce e l'espressività degli attori, grazie al meccanismo del transfert riveste una funzione di costruzione personale e di socializzazione.
Sarà privilegiata una didattica pratica, di tipo multisensoriale con il coinvolgimento di una molteplicità di linguaggi (verbale e non verbale: mimico-gestuale, iconico, musicale, etc.), con i seguenti obiettivi:
- consolidamento e potenziamento delle competenze linguistiche;
- rinforzo delle potenzialità espressive, curando il livello di dizione e intonazione;
- sviluppo delle abilità psicomotorie e della gestualità;
- acquisizione delle abilità di esecuzione vocale e corale;
- maturazione di un maggiore livello di sicurezza e/o di autocontrollo;

- valorizzazione delle differenze e inclusività;
- lavoro in team;
- apertura al territorio.

Lingua inglese

76762 On stage! 1

76763 On stage! 2

Il modulo mira a sviluppare le competenze di base della lingua inglese attraverso l'arte del teatro. La rappresentazione di favole o piccoli musical costituiranno reali occasioni di uso della lingua inglese. Agli alunni sarà data occasione di sviluppare e potenziare la competenza comunicativa in modo da affrontare uno scambio dialogico del tutto naturale.

Obiettivi:

- Migliorare la comprensione e la pronuncia dei partecipanti utilizzando un contesto d'apprendimento stimolante e divertente.
- Aumentare la loro consapevolezza interculturale.
- Motivarli ad esprimersi in inglese.
- Coinvolgere la globalità emotiva e affettiva dello studente.
- Formare un atteggiamento positivo nell'apprendimento della lingua straniera.
- Rendere cosciente che la lingua inglese è un ulteriore strumento di comunicazione.
- Fare acquisire abilità linguistiche per la comprensione della lingua orale. Il modulo mira a sviluppare le competenze di base della lingua inglese attraverso l'arte del teatro. La rappresentazione di favole o piccoli musical costituiranno reali occasioni di uso della lingua inglese. Agli alunni sarà data occasione di sviluppare e potenziare la competenza comunicativa in modo da affrontare uno scambio dialogico del tutto naturale.

Obiettivi:

- Migliorare la comprensione e la pronuncia dei partecipanti utilizzando un contesto d'apprendimento stimolante e divertente.
- Aumentare la loro consapevolezza interculturale.
- Motivarli ad esprimersi in inglese.
- Coinvolgere la globalità emotiva e affettiva dello studente.
- Formare un atteggiamento positivo nell'apprendimento della lingua straniera.
- Rendere cosciente che la lingua inglese è un ulteriore strumento di comunicazione.
- Fare acquisire abilità linguistiche per la comprensione della lingua orale.Il modulo mira a sviluppare le competenze di base della lingua inglese attraverso l'arte del teatro. La rappresentazione di favole o piccoli musical costituiranno reali occasioni di uso della lingua inglese. Agli alunni sarà data occasione di sviluppare e potenziare la competenza comunicativa in modo da affrontare uno scambio dialogico del tutto naturale.

Obiettivi:

- Migliorare la comprensione e la pronuncia dei partecipanti utilizzando un contesto d'apprendimento stimolante e divertente.
- Aumentare la loro consapevolezza interculturale.
- Motivarli ad esprimersi in inglese.
- Coinvolgere la globalità emotiva e affettiva dello studente.
- Formare un atteggiamento positivo nell'apprendimento della lingua straniera.
- Rendere cosciente che la lingua inglese è un ulteriore strumento di comunicazione.
- Fare acquisire abilità linguistiche per la comprensione della lingua orale.

Matematica

76765 Break the Code Game!

Nelle Linee Guida per le Discipline STEM del 2023 si afferma che le "attività legate al pensiero computazionale con macchine (robot, computer, ecc.) o senza (cosiddetto coding unplugged), soprattutto nella scuola dell'infanzia e del primo ciclo, consentono di affrontare le situazioni scomponendole nei vari aspetti che le caratterizzano e pianificando per ognuno le soluzioni più idonee". Alla luce di tali considerazione, le procedure e gli algoritmi alla base del coding e del pensiero computazionale sono alla radice dello sviluppo delle strategie operative legate alle competenze STEM.

Per Pensiero Computazionale si intende un processo mentale che consente di risolvere problemi di varia natura seguendo

metodi e strumenti specifici pianificando una strategia. È un processo logico creativo che, più o meno consapevolmente, viene messo in atto nella vita quotidiana per affrontare e risolvere problemi (Indicazioni nazionali e nuovi scenari del 2018).

Obiettivo del Modulo è pertanto far apprendere, step by step, il linguaggio di programmazione (ossia il "Coding") che permette di interagire con una macchina o meglio i comandi/le istruzioni da dare alla macchina stessa. Il progetto è basato sulla consapevolezza che l'approccio ludico dinamico e interattivo intercetti la motivazione del bambino stimolandolo alla ricerca di strategie, ragionamenti e percorsi mentali, Il gioco matematico-logico-strategico, infatti, lancia una sfida alla mente il bambino che la raccoglie proprio perché nel gioco il coinvolgimento della dimensione emozionale è molto forte. Saranno utilizzati diversi giochi quali strumenti educativi in grado di coinvolgere aspetti metacognitivi, cognitivi, affettivi, relazionali, etici e sociali.

Le azioni sono relative a:
- Coding e pensiero computazionale;
- Competenze digitali (DigComp 2.2) e di innovazione;
- Giochi strategici (Scacchi)

Obiettivi:
- Stimolare la curiosità scientifico-matematica, anche applicando le esperienze pratiche (Learning by doing);
- Usare in modo creativo e anche stimolante concetti scientifici e matematici (problem solving);
- Incoraggiare il pensiero strategico riflettendo sulle eventuali conseguenze di determinate scelte (ad es. nel gioco degli scacchi o usando determinate righe di comando);
- Usare il corpo e app per l'apprendimento dei concetti logico-spaziali;
- In modo appropriato rispetto all'età ed ai livelli di competenza, integrare gli strumenti digitali nelle attività formative e di orientamento STEM, anche allo scopo di fare una riflessione critica sull'uso delle tecnologie digitali.

Metodologie:
- Insegnare attraverso l'esperienza;
- Favorire la didattica inclusiva;
- Promuovere la creatività e la curiosità;
- Sviluppare l'autonomia degli alunni;
- Utilizzare attività laboratoriali.

FIGURE PROFESSIONALI RICHIESTE E COMPITI

FIGURE	COMPITI
ESPERTO	- Predisposizione di un adeguato progetto aderente alle tematiche inerenti al corso; - Analisi delle competenze dei corsisti in ingresso, in itinere e finali; - Verifica e valutazione degli obiettivi con definizione delle competenze in uscita; - Collaborazione con il tutor nei modi indicati dal Dirigente Scolastico e/o dal Tutor del corso secondo le Linee Guida; - Uso del sistema informativo https://pn20212027 per l'inserimento di dati, materiali e documenti relativi all'attività, verifica, valutazione e altri aspetti inerenti al laboratorio; - Impegno a svolgere l'incarico secondo il calendario predisposto dall'Istituto, assicurando la propria presenza, se necessario, agli incontri propedeutici all'inizio delle attività e nelle manifestazioni conclusive.

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 del progetto: - Coordina le diverse risorse umane che partecipano al progetto e assicura il collegamento generale con la didattica istituzionale; - Assicura la proficuità dell'intervento formativo nei percorsi laboratoriali; - È responsabile del materiale documentario del corso (registri di presenza, materiale didattico, schede allievo, ecc.), soggetto a ispezioni interne, della Direzione Regionale, del MIUR e della Comunità Europea; - Assicura la correttezza di tutte le procedure della gestione del progetto indicate sul sito https://pn20212027.istruzione.it/ Il Tutor, in particolare: - cura che nel registro didattico e di presenza vengano annotate le presenze e le firme dei partecipanti, degli - esperti e la propria, l'orario d'inizio e fine della lezione; - cura l'immissione dei dati generali e la compilazione del registro elettronico nella piattaforma PN 2021- 2027 avendo cura di inserire anche la motivazione dell'assenza; - accerta l'avvenuta compilazione della scheda allievo; - segnala al Dirigente Scolastico in tempo reale se il numero dei partecipanti scende di oltre lo standard previsto; - cura il monitoraggio fisico del corso, contattando gli alunni in caso di assenza ingiustificata; - mantiene il contatto con i Consigli di Classe di appartenenza dei corsisti per monitorare la ricaduta dell'intervento sui percorsi curriculari, utilizzando gli strumenti predisposti dal referente della valutazione; 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.

CRITERI DI AMMISSIONE ALLA PROCEDURA SELETTIVA INTERNA

Costituisce titolo di ammissione alla presente procedura selettiva per gli aspiranti Docenti Esperti:

1) nei Moduli di Lingua madre (Italiano L1): Essere Docente di Scuola Primaria.

2) nei Moduli di Lingua inglese: aver esperienza di docenza pluriennale di Lingua Inglese nella Scuola Primaria (minimo 2 anni) o aver maturato un'esperienza certificabile come Docente Esperto di Inglese in progetti PON, PN 2021-2027 o PNRR.

3) Nel Modulo di Matematica: aver esperienza di docenza pluriennale di Matematica nella Scuola Primaria (minimo 2 anni) o aver maturato un'esperienza certificabile come Docente Esperto di percorsi CODING e/o STEM in progetti PON, PN 2021-2027 o PNRR.

CRITERI DI VALUTAZIONE FIGURE PROFESSIONALI PER D.M. PN 2021-2027

PROGETTO "AGENDA SUD" II ANNUALITA'

Fondi Strutturali Europei – Programma Nazionale "Scuola e competenze" 2021-2027. Priorità 01 – Scuola e competenze– Fondo Sociale Europeo Plus (FSE+) – Obiettivo Specifico ESO4.6 – Azione ESO4.6.A1 – Sotto azione ESO4.6.A1.B, interventi di cui al decreto del Ministro dell'istruzione e del merito n.176 del 30/08/2023, Avviso Prot. 9507, 22/01/2025, "Agenda SUD" – CRITERI SELETTIVI FIGURE PROFESSIONALI (Esperti, Tutor, altre figure di gestione) Progetto "Saperi in gioco" con CNP ESO4.6.A1.B-FSEPN-SI-2025-263 e CUP B74D25000460007 (DELIBERA n. 168 del 01.07.2025)

a) Figure professionali per la realizzazione delle attività formative

TABELLA DI VALUTAZIONE DEI TITOLI PER ESPERTI

	TITOLI CULTURALI	Punti	Max punti
A 1	Laurea vecchio ordinamento/magistrale	20	20
A 2	Laurea triennale *(non cumulabile con A1 o A3)*	15	15
A 3	Diploma di istruzione superiore *(non cumulabile con A1 e A2)*	12	12
A4	Seconda Laurea ovvero titolo aggiuntivo a quello di accesso al ruolo di insegnamento	5	5
	TITOLI PROFESSIONALI	**Punti**	**Max punti**
B1	Dottorato di ricerca certificato e svolto per conto di Università di durata non inferiore ad un anno e coerente alla tipologia del progetto	3	3
B2	Master, corsi di specializzazione, corsi di perfezionamento universitario specifici e coerenti alla tipologia del progetto	2	2
B3	Corsi di formazione/aggiornamento professionale attinenti all'incarico presso Enti Formatori pubblici o riconosciuti	1	5
B4	Pregresse esperienze in progetti PON – POR (Progettista, collaudatore, valutatore, docente, tutor o discente)	2	10
B5	Anni di Docenza in questo istituto nel profilo inerente l'incarico richiesto	1	10
B6	Competenze certificate nell'area psicopedagogica e relazionale	1	5
B7	Esperienze pregresse di didattica innovativa e/o ludo-didattica inerenti al modulo	1	5
	COMPETENZE	**Punti**	**Max punti**
C 1	Conoscenza e uso della piattaforma GPU dichiarata nel curriculum, in relazione ad attività documentate di Tutor/Esperto in Progetti PON-POR	5	20
C 2	Conoscenza e uso della piattaforma GPU dichiarata nel curriculum, in relazione ad attività di Facilitatore, Valutatore, Collaudatore in Progetti PON-POR	5	15
C 3	Competenze informatiche di base certificate (AICA, ECDL, Eipass, Cisco, Microsoft, etc.)	2,5	10

TABELLA DI VALUTAZIONE DEI TITOLI PER TUTOR

	TITOLI CULTURALI	Punti	Max punti
A 1	Laurea vecchio ordinamento/magistrale	20	20
A 2	Laurea triennale *(non cumulabile con A1 o A3)*	15	15
A 3	Diploma di istruzione superiore *(non cumulabile con A 1 e A 2)*	12	12
A4	Seconda Laurea ovvero titolo aggiuntivo a quello di accesso al ruolo di insegnamento	5	5
	TITOLI PROFESSIONALI	**Punti**	**Max punti**
B1	Dottorato di ricerca certificato e svolto per conto di Università di durata non inferiore ad un anno e coerente alla tipologia del progetto	3	3
B2	Master, corsi di specializzazione, corsi di perfezionamento universitario specifici e coerenti alla tipologia del progetto	2	2
B3	Corsi di formazione/aggiornamento professionale attinenti all'incarico presso Enti	1	5

	Formatori pubblici o riconosciuti		
B4	Pregresse esperienze in progetti PON – POR (Progettista, collaudatore, valutatore, docente, tutor o discente)	2	10
B5	Anni di Docenza in questo istituto nel profilo inerente l'incarico richiesto	1	10
B6	Per ogni incarico annuale di Funzione Strumentale	1	3
B7	Competenze certificate nell'area psicopedagogica e relazionale	1	5
B8	Esperienze pregresse di didattica innovativa e/o ludo-didattica inerenti al modulo	1	5
	COMPETENZE	**Punti**	**Max punti**
C 1	Conoscenza e uso della piattaforma GPU dichiarata nel curriculum, in relazione ad attività documentate di Tutor/Esperto in Progetti PON-POR	5	20
C 2	Conoscenza e uso della piattaforma GPU dichiarata nel curriculum, in relazione ad attività di Facilitatore, Valutatore, Collaudatore in Progetti PON-POR	5	15
C 3	Competenze informatiche di base certificate (AICA, ECDL, Eipass, Cisco, Microsoft, etc.)	2,5	10

Ai sensi del DPR 445/2000, le dichiarazioni rese e sottoscritte nel curriculum vitae o in altra documentazione hanno valore di autocertificazione. Potranno essere effettuati idonei controlli sulla veridicità delle dichiarazioni rese dal candidato.

REQUISITI DI PARTECIPAZIONE

Gli aspiranti all'incarico devono essere in possesso dei sottoelencati requisiti di ammissione, posseduti e comprovati alla data di scadenza del termine utile per la presentazione delle domande di partecipazione; l'accertamento della mancanza anche di uno solo dei requisiti prescritti, sarà motivo di esclusione dalla selezione.

1. Cittadinanza italiana o di uno degli Stati membri dell'Unione europea;
2. godimento dei diritti civili e politici;
3. non siano stati esclusi dall'elettorato politico attivo;
4. non abbiano riportato condanne penali e non siano destinatari di provvedimenti che riguardano l'applicazione di misure di prevenzione, di decisioni civili e di provvedimenti amministrativi iscritti nel casellario giudiziale;
5. non siano sottoposti a procedimenti penali;
6. non siano stati destituiti o dispensati dall'impiego presso una Pubblica Amministrazione;
7. non siano stati dichiarati decaduti o licenziati da un impiego statale;
8. non si trovino in situazione di incompatibilità, ovvero, nel caso in cui sussistano cause di incompatibilità, si impegnano a comunicarle espressamente e tempestivamente, al fine di consentire l'adeguata valutazione delle medesime;
9. non si trovino in situazioni di conflitto di interessi, neanche potenziale, che possano interferire con l'esercizio dell'incarico.

PRESENTAZIONE DOMANDA DI PARTECIPAZIONE

- Domanda di partecipazione (Allegato A) debitamente sottoscritta con firma olografa o digitale e allegata copia carta identità.
- Autodichiarazione dei titoli (Allegato B).
- Curriculum vitae in formato europeo, numerato e debitamente sottoscritto con firma olografa o digitale.
- Eventuale proposta formativa (solo Esperto).

La domanda con i relativi allegati, dovrà essere inviata **entro e non oltre le ore 10.00 del 20 ottobre 2026** tramite posta elettronica ai seguenti indirizzi:,

1. tramite peo, all'indirizzo meic847009@istruzione.it
2. tramite pec, all'indirizzo meic847009@pec.istruzione.it

indicando in oggetto:

Candidatura Esperto o Tutor – AVVISO Avviso Prot. 9507, 22/01/2025, "Agenda SUD

Non saranno prese in considerazione le istanze incomplete o pervenute oltre il termine fissato.

La scuola declina ogni responsabilità per le istanze pervenute oltre il termine indicato dal presente Avviso, per qualsiasi tipo di motivazione.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DELLA PROCEDURA DI SELEZIONE

La presente procedura è espletata nel rispetto dei principi di trasparenza, pubblicità, imparzialità, parità di trattamento, non discriminazione, buon andamento, economicità, efficacia e tempestività dell'azione amministrativa.

La selezione è effettuata mediante procedura comparativa dei curricula e dei titoli posseduti dai candidati, sulla base dei criteri di valutazione indicati nel presente Avviso.

La valutazione delle candidature è effettuata da un'apposita Commissione nominata dal Dirigente Scolastico successivamente alla scadenza del termine per la presentazione delle domande. La Commissione procede alla verifica dell'ammissibilità delle candidature, alla valutazione dei titoli e delle esperienze professionali dichiarate e alla predisposizione della graduatoria di merito.

L'Amministrazione si riserva la facoltà di procedere al conferimento dell'incarico anche in presenza di una sola candidatura, purché ritenuta idonea e rispondente ai requisiti richiesti dal presente Avviso.

Qualora nessuna candidatura risulti idonea o adeguata rispetto ai requisiti richiesti, l'Istituzione scolastica si riserva di non procedere all'affidamento dell'incarico, nonché di prorogare, riaprire o revocare la presente procedura, ovvero di indire una nuova selezione, senza che ciò comporti pretese o diritti da parte dei candidati.

Gli esiti della procedura saranno pubblicati all'Albo on line e nella sezione «Amministrazione Trasparente» del sito istituzionale della scuola, con valore di notifica a tutti gli effetti.

VALUTAZIONE DELLE ISTANZE E GRADUATORIA

La selezione della figura richiesta, da parte della Commissione nominata dal Dirigente Scolastico, avverrà tramite comparazione dei curricula vitae, secondo la seguente tabella di valutazione, meglio dettagliata nell'Allegato C.

Fondi Strutturali Europei – Programma Nazionale "Scuola e competenze" 2021-2027. Priorità 01 – Scuola e competenze– Fondo Sociale Europeo Plus (FSE+) – Obiettivo Specifico ESO4.6 – Azione ESO4.6.A1 – Sotto azione ESO4.6.A1.B, interventi di cui al decreto del Ministro dell'istruzione e del merito n.176 del 30/08/2023, Avviso Prot. 9507, 22/01/2025, "Agenda SUD" – CRITERI SELETTIVI FIGURE PROFESSIONALI (Esperti, Tutor, altre figure di gestione) Progetto "Saperi in gioco" con CNP ESO4.6.A1.B-FSEPN-SI-2025-263 e CUP B74D25000460007 (DELIBERA n. 168 del 01.07.2025)

TABELLA DI VALUTAZIONE DEI TITOLI PER ESPERTI

Costituisce titolo preferenziale di accesso: **1) nei Moduli di Lingua madre (Italiano L1): Essere Docente di Scuola Primaria.** **2) nei Moduli di Lingua inglese: aver esperienza di docenza pluriennale di Lingua Inglese nella Scuola Primaria (minimo 2 anni) o aver maturato un'esperienza certificabile come Docente Esperto di Inglese in progetti PON, PN 2021-2027 o PNRR.** **3) Nel Modulo di Matematica: aver esperienza di docenza pluriennale di Matematica nella Scuola Primaria (minimo 2 anni) o aver maturato un'esperienza certificabile come Docente Esperto di percorsi CODING e/o STEM in progetti PON, PN 2021-2027 o PNRR.**				**Autovalutazione del/la candidato/a con indicazione numero esperienza nel C.V.**	**Riservato alla Comm.ne**
	TITOLI CULTURALI	**Punti**	**Max punti**		
A 1	Laurea vecchio ordinamento/magistrale	20	20		
A 2	Laurea triennale *(non cumulabile con A1 o A3)*	15	15		
A 3	Diploma di istruzione superiore *(non cumulabile con A1 e A2)*	12	12		
A4	Seconda Laurea ovvero titolo aggiuntivo a quello di accesso al ruolo di insegnamento	5	5		
	TITOLI PROFESSIONALI	**Punti**	**Max punti**		
B1	Dottorato di ricerca certificato e svolto per conto di Università di durata non inferiore ad un anno e coerente alla tipologia del progetto	3	3		
B2	Master, corsi di specializzazione, corsi di perfezionamento universitario specifici e coerenti alla tipologia del progetto	2	2		
B3	Corsi di formazione/aggiornamento professionale attinenti all'incarico presso Enti Formatori pubblici o riconosciuti	1	5		
B4	Pregresse esperienze in progetti PON – POR (Progettista, collaudatore, valutatore, docente, tutor o discente)	2	10		
B5	Anni di Docenza in questo istituto nel profilo inerente l'incarico richiesto	1	10		
B6	Competenze certificate nell'area psicopedagogica e relazionale	1	5		
B7	Esperienze pregresse di didattica innovativa e/o ludo-didattica inerenti al modulo	1	5		
	COMPETENZE	**Punti**	**Max punti**	**Autovalutazione del/la candidato/a con indicazione numero esperienza nel C.V.**	**Riservato alla Comm.ne**
C 1	Conoscenza e uso della piattaforma GPU dichiarata nel curriculum, in relazione ad attività documentate di Tutor/Esperto in Progetti PON-POR	5	20		
C 2	Conoscenza e uso della piattaforma GPU dichiarata nel curriculum, in relazione ad attività di Facilitatore, Valutatore, Collaudatore in Progetti PON-POR	5	15		
C 3	Competenze informatiche di base certificate (AICA, ECDL, Eipass, Cisco, Microsoft, etc.)	2,5	10		

TOTALE			

TABELLA DI VALUTAZIONE DEI TITOLI PER TUTOR

	TITOLI CULTURALI	**Punti**	**Max punti**	**Autovalutazione del/la candidato/a con indicazione numero esperienza nel C.V.**	**Riservato alla Commne**
A 1	Laurea vecchio ordinamento/magistrale	20	20		
A 2	Laurea triennale *(non cumulabile con A1 o A3)*	15	15		
A 3	Diploma di istruzione superiore *(non cumulabile con A 1 e A 2)*	12	12		
A4	Seconda Laurea ovvero titolo aggiuntivo a quello di accesso al ruolo di insegnamento	5	5		
	TITOLI PROFESSIONALI	**Punti**	**Max punti**		
B1	Dottorato di ricerca certificato e svolto per conto di Università di durata non inferiore ad un anno e coerente alla tipologia del progetto	3	3		
B2	Master, corsi di specializzazione, corsi di perfezionamento universitario specifici e coerenti alla tipologia del progetto	2	2		
B3	Corsi di formazione/aggiornamento professionale attinenti all'incarico presso Enti Formatori pubblici o riconosciuti	1	5		
B4	Pregresse esperienze in progetti PON – POR (Progettista, collaudatore, valutatore, docente, tutor o discente)	2	10		
B5	Anni di Docenza in questo istituto nel profilo inerente l'incarico richiesto	1	10		
B6	Per ogni incarico annuale di Funzione Strumentale	1	3		
B7	Competenze certificate nell'area psicopedagogica e relazionale	1	5		
B8	Esperienze pregresse di didattica innovativa e/o ludo-didattica inerenti al modulo	1	5		
	COMPETENZE	**Punti**	**Max punti**		
C 1	Conoscenza e uso della piattaforma GPU dichiarata nel curriculum, in relazione ad attività documentate di Tutor/Esperto in Progetti PON-POR	5	20		
C 2	Conoscenza e uso della piattaforma GPU dichiarata nel curriculum, in relazione ad attività di Facilitatore, Valutatore, Collaudatore in Progetti PON-POR	5	15		
C 3	Competenze informatiche di base certificate (AICA, ECDL, Eipass, Cisco, Microsoft, etc.)	2,5	10		
		TOTALE			

TRATTAMENTO ECONOMICO PREVISTO

Per l'incarico conferito è previsto un compenso orario lordo onnicomprensivo pari a € 70,00 per ciascuna ora di attività svolta dall'Esperto ed € 30,00 per ciascuna ora di attività svolta dal Tutor.

Il compenso è da intendersi omnicomprensivo di ogni onere fiscale, previdenziale e assistenziale previsto dalla normativa vigente, nonché di ogni altro onere a carico del prestatore e dell'Amministrazione, ove dovuto.

Il compenso sarà corrisposto esclusivamente per le ore di attività effettivamente svolte, documentate mediante i registri e la documentazione prevista dal Programma Nazionale "Scuola e Competenze" 2021-2027 e validate dall'Istituzione scolastica.

Il pagamento sarà effettuato previa verifica dell'effettivo svolgimento delle attività, dell'acquisizione della documentazione richiesta e nei limiti delle risorse assegnate al progetto, subordinatamente all'effettiva erogazione dei finanziamenti da parte dell'Autorità di Gestione.

Non sono previsti rimborsi per spese di viaggio, vitto, alloggio o altre spese comunque sostenute per l'espletamento dell'incarico.

CONFERIMENTO INCARICO

L'incarico sarà conferito dal Dirigente Scolastico ai candidati utilmente collocati nella graduatoria di merito, mediante stipula di apposito contratto, nel rispetto della normativa vigente.
La durata dell'incarico sarà determinata in funzione del calendario delle attività progettuali e delle esigenze organizzative dell'Istituzione scolastica e, comunque, dovrà concludersi entro il 31 agosto 2027, salvo eventuali proroghe autorizzate dall'Autorità di Gestione.
L'accettazione dell'incarico comporta l'obbligo di svolgere le attività previste dal progetto, secondo il calendario predisposto dall'Istituzione scolastica, nonché di curare la compilazione della documentazione e dei registri richiesti dal Programma Nazionale "Scuola e Competenze" 2021-2027.
Per quanto non espressamente contenuto nel presente Avviso valgono le disposizioni e le istruzioni per l'attuazione delle iniziative cofinanziate dal Fondo sociale europeo plus (FSE+) nell'ambito del PN Scuola 21 – 27.

CODICE DI COMPORTAMENTO DEI DIPENDENTI PUBBLICI

I soggetti individuati a seguito della presente procedura di selezione sono tenuti, per quanto compatibili con la natura dell'incarico conferito, al rispetto degli obblighi di comportamento previsti dal Codice di comportamento dei dipendenti del Ministero dell'Istruzione, adottato con D.M. 26 aprile 2022, n. 105, nonché delle disposizioni di cui al D.P.R. 16 aprile 2013, n. 62, come modificato dal D.P.R. 13 giugno 2023, n. 81.
L'inosservanza degli obblighi derivanti dal predetto Codice di comportamento potrà costituire causa di risoluzione del contratto, nei casi e con le modalità previste dalla normativa vigente.

TUTELA DELLA PRIVACY

I dati personali dei quali l'Istituto entrerà in possesso a seguito del presente Avviso pubblico saranno trattati nel rispetto del D. Lgs.196/2003, così come modificato dal D. Lgs. 101/2018 e dal Regolamento europeo 679/2016. Titolare del trattamento dei dati è il Dirigente Scolastico, in qualità di Rappresentante legale dell'Istituto.

TRATTAMENTO DATI

https://www.comprensivolongi.edu.it/documento/informative-privacy/

RESPONSABILE DEL PROCEDIMENTO

Ai sensi di quanto disposto dall'art. 5 della legge 7 Agosto1990, n. 241, il responsabile unico del procedimento di cui al presente Avviso di selezione è il Dirigente Scolastico Prof.ssa Rosaria Addamo.

PUBBLICIZZAZIONE DELL'AVVISO

Il presente Avviso viene pubblicato in data odierna all'albo pretorio dell'Istituto all'indirizzo www.iclongi.edu.it.

Allegati

Gli aspiranti devono utilizzare la modulistica allegata composta da:

Allegato A - Domanda di partecipazione

Allegato B – Autodichiarazione dei titoli

Allegato C – Tabella di valutazione dei titoli.

IL DIRIGENTE SCOLASTICO
Prof.ssa Rosaria Addamo
Documento firmato digitalmente
ai sensi del c.d. Codice dell'Amministrazione Digitale
e normativa connessa

ROSARIA ADDAMO
15.10.2026 19:49:10
CEST