



UNIONE EUROPEA

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



MIUR

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)



Ministero dell'Istruzione

UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER LA SICILIA

I.C. GIOVANNI XXIII TERRASINI

VIA GIUSEPPE CONSIGLIO, 1
90049 TERRASINI (PA)

Codice Fiscale: 80025710825 Codice Meccanografico: PAIC88700D

Al Personale docente in servizio presso l'I.C. 'Giovanni XXIII' di Terrasini

Al Sito web – Sezione PON 2014-2020

Al Sito web - Sezione Amministrazione trasparente

All'Albo

OGGETTO: Bando reclutamento ESPERTI INTERNI Progetti PON-FSE Obiettivo specifico 10.1- 10.2 Azione 10.1.1-10.2.2 volte alla realizzazione di percorsi educativi volti al potenziamento delle competenze e per l'aggregazione e la socializzazione delle studentesse e degli studenti nell'emergenza Covid -19

Codice identificativo: 10.1.1A-FSEPON-SI-2021-331 Estate insieme! - importo del progetto € 14.205,00

Codice identificativo: 10.2.2A-FSEPON-SI-2021-349 So, faccio, creo - importo del progetto € 85.230,00

CUP F73D21002450007

CUP F73D21002430007

Avviso pubblico prot. 9707 del 27/04/2021

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

VISTA la legge 7 agosto 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 Legislativo 30 marzo 2001, n. 165 recante "Norme generali sull'ordinamento del lavoro alle dipendenze della Amministrazioni Pubbliche" e ss.mm.ii.;

VISTO il D.P.R. 275/1999, concernente norme in materia di autonomia delle istituzioni scolastiche;

VISTO il Programma Operativo Nazionale "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020;

VISTE le linee guida, le norme, le disposizioni e le istruzioni in vigore per la realizzazione degli interventi cofinanziati dai Fondi Strutturali Europei 2014-2020;

VISTO l'Avviso Pubblico MIUR prot. AOODGEFID/9707 del 27/04/2021 Realizzazione di percorsi educativi volti al potenziamento delle competenze e per l'aggregazione e la socializzazione delle studentesse e degli studenti nell'emergenza Covid -19 (Apprendimento e socialità);

VISTA la candidatura presentata da questa Istituzione Scolastica in data 17/05/2021;

VISTA la nota MI prot. n. 17355 del 1/06/2021 con la quale sono state comunicate le graduatorie definitive dei progetti relativi all'Avviso prot. AODGEFID/9707 del 27/04/2021 "Apprendimento e socialità";

VISTA la nota MI prot. AODGEFID/17656 del 7/06/2021 di autorizzazione dei progetti PON-FSE definiti dai codici identificativi: 10.1.1A-FSEPON-SI-2021-331 Estate insieme! importo del progetto € 14.205,00; 10.2.2AFSEPON-SI-2021-349 So, faccio, creo importo del progetto € 85.230,00; CUP F73D21002430007 CUP F73D21002450007

VISTA la delibera n. 8 del 18/05/2021 del Collegio dei Docenti relativa all'approvazione della candidatura presentata da parte di questa Istituzione Scolastica relativamente al progetto PON FSE di cui all'Avviso pubblico prot. AODGEFID/9707 del 27/04/2021;

VISTA la delibera n. 5 del Consiglio d'Istituto del 19/05/2021 relativa all'approvazione della candidatura presentata da parte di questa Istituzione Scolastica relativamente al progetto PON FSE di cui all'Avviso pubblico prot. AODGEFID/9707 del 27/04/2021;

VISTO il Piano Triennale dell'Offerta Formativa dell'Istituto;

CONSIDERATO che il Programma annuale dell'I.C. "Giovanni XXIII" di Terrasini è stato approvato dal Consiglio d'Istituto il 10/02/2021 e che il Collegio dei revisori ha espresso parere favorevole;

VISTO il decreto dirigenziale del 15/06/2021 prot. n. 5695, con il quale è stato assunto nel Programma Annuale per l'Esercizio finanziario 2021 il finanziamento pari a € 99.435,00 dei Progetti PON-FSE definiti dai codici identificativi: 10.1.1A-FSEPON-SI-2021-331 Estate insieme! importo del progetto € 14.205,00; 10.2.2A-FSEPONSI-2021-349 So, faccio, creo importo del progetto € 85.230,00;

ATTESA la necessità, per l'attuazione del progetto, di selezionare e avvalersi di figure professionali aventi competenze specifiche in qualità di Esperti nell'ambito dei progetti PON FSE sopra definiti;

TENUTO CONTO di quanto stabilito nelle "Disposizioni ed istruzioni per l'attuazione delle iniziative cofinanziate dai Fondi Strutturali Europei 2014/2020" e, in particolare, il fatto che "l'istituzione scolastica deve rivolgersi preliminarmente al personale interno e solo una volta accertata l'impossibilità oggettiva di utilizzare risorse umane disponibili al suo interno, rivolgersi al personale esterno";

VISTA la nota MIUR AODGEFID Reg. Uff. 34815 del 2/8/2017, secondo la quale l'iter procedimentale per il conferimento degli incarichi prevede: a) verifica preliminare in merito alla sussistenza di personale interno; b) reperimento di personale esperto presso altre Istituzioni Scolastiche; c) mediante contratti di lavoro autonomo;

CONSIDERATO che l'I.C. "Giovanni XXIII" deve realizzare le attività del progetto di cui all'oggetto entro il 31/08/2022;

VISTO il D.I. n. 129/2018 e il D.A. Regione Sicilia 7753/2018;

VISTO il Regolamento interno per l'attività negoziale, approvato dal Consiglio d'Istituto con delibera n. 4 del 26/02/2019;

VISTE le delibere degli OO.CC. con le quali sono stati individuati i criteri per l'assegnazione di incarichi in qualità di tutor, esperti e referente per la valutazione;

VISTA la nomina del R.U.P. dei Progetti PON FSE in oggetto, prot. 5741 del 16/06/2021;

VISTO il proprio atto prot. n. 5701 del 15/06/2021 con il quale si è dato avvio alle procedure per la selezione e il reclutamento del personale necessario alla realizzazione di percorsi formativi autorizzati nell'ambito dei Progetti PONFSE Obiettivo specifici 10.1-10.2 Azione 10.1.1-10.2.2;

VISTI gli obblighi di pubblicità, trasparenza e diffusione di informazione da parte delle pubbliche amministrazioni ai sensi del D.lgs. n. 33/2013, emanato in attuazione di quanto previsto dalla Legge anticorruzione (L. 190/2012);

CONSIDERATO che per l'attuazione del progetto sopra indicato è necessario avvalersi di n. 21 docenti cui conferire l'incarico di ESPERTO INTERNO;

Tutto ciò visto e rilevato, che costituisce parte integrante del presente avviso

EMANA

il presente avviso, di cui la premessa è parte integrante, riservato ai docenti di questa Scuola per la selezione di n. 21 ESPERTI INTERNI per la realizzazione delle attività formative previste dai Progetti PON FSE definiti dai codici identificativi: 10.1.1A-FSEPON-SI-2021-331 Estate insieme! e 10.2.2AFSEPON-SI-2021-349 So, faccio, creo. Di seguito si elencano i moduli progettati per i quali presentare candidatura:

CODICE IDENTIFICATIVO PROGETTO	TITOLO MODULO	ESPERTO INTERNO (1 figura per ciascun modulo)	PERIODO PREVISTO
10.1.1A-FSEPON-SI-2021-331 E state insieme	Conosciamo il Badminton	30h	Luglio
10.1.1A-FSEPON-SI-2021-331 E state insieme	Gioco imparo mi diverto con lo sport	30h	Luglio
10.1.1A-FSEPON-SI-2021-331 E state insieme	Alla scoperta delle arre naturali protette	30h	Luglio

CODICE IDENTIFICATIVO PROGETTO	TITOLO MODULO	ESPERTO INTERNO (1 figura per ciascun modulo)	PERIODO PREVISTO
10.2.2A-FSEPON-SI-2021-349 So, faccio, creo	Sicuri nella rete	30h	Entro Agosto 2022
10.2.2A-FSEPON-SI-2021-349 So, faccio, creo	Leggendo, Letture ad alta voce	30h	Entro Agosto 2022
10.2.2A-FSEPON-SI-2021-349 So, faccio, creo	Coding Games	30h	Entro Agosto 2022
10.2.2A-FSEPON-SI-2021-349 So, faccio, creo	Let's speak English: we'll be in touch with the world	30h	Entro Agosto 2022
10.2.2A-FSEPON-SI-2021-349 So, faccio, creo	Let's read and have fun	30h	Entro Agosto 2022
10.2.2A-FSEPON-SI-2021-349 So, faccio, creo	La mia costa colori ed odori e suoni	30h	Entro Giugno 2022
10.2.2A-FSEPON-SI-2021-349 So, faccio, creo	Alla scoperta delle emozioni	30h	Entro Agosto 2022
10.2.2A-FSEPON-SI-2021-349 So, faccio, creo	La Matematica? .. un gioco da ragazzi Superiamo le difficoltà	30h	Entro Agosto 2022
10.2.2A-FSEPON-SI-2021-349 So, faccio, creo	La guerra dei colori	30h	Entro Agosto 2022
10.2.2A-FSEPON-SI-2021-349 So, faccio, creo	Scrivo per conoscermi	30h	Entro Agosto 2022
10.2.2A-FSEPON-SI-2021-349 So, faccio, creo	Piccoli lettori crescono	30h	Entro Agosto 2022
10.2.2A-FSEPON-SI-2021-349 So, faccio, creo	W la matematica	30h	Entro Agosto 2022
10.2.2A-FSEPON-SI-2021-349 So, faccio, creo	Imparo la gamification - aprendo apprendo con il lapbook-divento MasterScience	30h	Entro Agosto 2022
102.2A-FSEPON-SI-2021-349 So, faccio, creo	Recupero la Matematica con la gamification	30h	Entro Agosto 2022
10.2.2A-FSEPON-SI-2021-349 So, faccio, creo	Piccoli artisti in erba	30h	Luglio
10.2.2A-FSEPON-SI-2021-349 So, faccio, creo	Trasformiamo il bullismo in bellissimo	30h	Entro Agosto 2022
102.2A-FSEPON-SI-2021-349 So, faccio, creo	Mi preparo per l'esame	30h	Entro Agosto 2022
10.2.2A-FSEPON-SI-2021-349 So, faccio, creo	La geometria alla base dell'arte greca	30h	Entro Agosto 2022

I REQUISITI DI ACCESSO per l'incarico di ESPERTO INTERNO sono:

- Essere docente dell'Istituto.
- Essere in possesso delle competenze informatiche di base per gestire il lavoro di competenza sulla piattaforma.
- Per ogni singolo modulo, di cui sono riportati obiettivi e contenuti, i seguenti requisiti e competenze professionali:

TITOLO MODULI	DESCRIZIONE OBIETTIVI/ATTIVITÀ	REQUISITI/COMPETENZE RICHIESTE	DESTINATARI
Conosciamo il Badminton	Il badminton è lo sport giovane per eccellenza e proprio per questo si adatta alle attività motorie di base. Al progetto non si imprimerà una componente agonistica, bensì una connotazione di gioco sport. Si prevede l'avvio degli alunni a questa pratica sportiva attraverso una preparazione fisica generale di base dei passi in campo e della velocità, abitandoli al rispetto delle regole del gioco e del comportamento. Particolare non trascurabile, la leggerezza degli attrezzi di gioco (la racchetta e il volano) renderà marginale l'elemento forza e sarà più importante invece affinare il gesto tecnico e sviluppare il senso tattico	Diploma/Laurea attinente alle attività da realizzare Competenze informatiche Esperienze didattiche innovative Esperienze professionali nel settore di riferimento	Alunni/e Scuola Secondaria di I grado
Gioco imparo mi diverto con lo sport	Il corso di avviamento allo sport è stato progettato pensando a un'attività fisico-sportiva multilaterale, polivalente e divertente dedicata a bambine e bambini che desiderano sperimentare molteplici attività sportive in forma ludica, quali pallavolo, pallacanestro e pallamano, guidati da educatori esperti. Le proposte variegata e sempre nuove sono all'insegna del divertimento e dello sviluppo delle abilità di ciascun bambino, con un'attenzione particolare all'accessibilità e all'inclusione. Il corso si propone di sviluppare tutte le capacità motorie del bambino, offrendo un'opportunità di gioco e allo stesso tempo essere educati al movimento e allo sport.	Diploma/Laurea attinente alle attività da realizzare Competenze informatiche Esperienze didattiche innovative Esperienze professionali nel settore di riferimento	Alunni/e Scuola Primaria
Alla scoperta delle aree naturali protette	Il progetto intende accompagnare i ragazzi in questo viaggio nella natura che nel nostro territorio e nella nostra isola è particolarmente ricco e affascinante. Si vuole educare e sensibilizzare nel modo più semplice (laboratori, escursioni, reportage fotografici), efficace e naturale al rispetto dell'ambiente e alla tutela del nostro patrimonio, riserva preziosa e insostituibile. Potrà essere prevista la collaborazione con enti territoriali, quali il WWF, Legambiente e il Comune di Terrasini.	Diploma/Laurea attinente alle attività da realizzare Competenze informatiche Esperienze didattiche innovative Esperienze professionali nel settore di riferimento	Alunni/e Scuola Primaria

TITOLO MODULI	DESCRIZIONE OBIETTIVI/ATTIVITÀ	REQUISITI/COMPETENZE RICHIESTE	DESTINATARI
Sicuri nella rete	Gli alunni saranno guidati alla scoperta dei lati positivi e negativi della rete tramite attività differenti (visione di filmati inerenti la tematica, incontri con specialisti del settore, giochi di ruolo). Si procederà poi alla progettazione e realizzazione di uno o più video a carattere informativo e sociale che trattino le diverse tematiche affrontate e possano servire anche a sensibilizzare gli altri alunni. Il progetto mira ad aiutare i ragazzi a vivere il web in modo responsabile, ad educarli a un suo utilizzo in sicurezza, a promuovere le cittadinanza digitale fra i più giovani.	Laurea attinente alle attività da realizzare Competenze informatiche Esperienze didattiche innovative Esperienze professionali nel settore di riferimento	Alunni/e Scuola Secondaria di I grado
Leggerendo, Letture ad alta voce	Il modulo prevede l'approfondimento delle diverse tecniche di lettura e l'analisi dei vari registri espressivi, finalizzati all'interpretazione di alcune tipologie testuali che spaziano dal giornale al romanzo, dal saggio al testo teatrale, dalla poesia al fumetto. I destinatari del progetto reciteranno dunque i ruoli dei generi letterari, interpretando teatralmente le caratteristiche di ciascun genere. Intento del progetto è pertanto quello di potenziare le conoscenze linguistiche e grammaticali degli alunni; rinnovare la passione per la lettura; allenare la dizione; imparare la corretta emissione vocale; distinguere le diverse forme letterarie e differenziarle nella lettura; arricchire il patrimonio lessicale; migliorare la comunicazione verbale. I destinatari apprenderanno elementi di dizione, affabulazione, declamazione, lettura espressiva e in rima. Impareranno altresì la corretta respirazione per la giusta interpretazione del testo. Rinoveranno le nozioni di analisi logica ai fini della corretta esposizione dei brani proposti. Durante il percorso formativo s'impiegherà il metodo laboratoriale dedicando particolare attenzione all'aspetto comunicativo - volto ad abbattere le distanze sociali e a favorire l'inclusione - e alla padronanza delle tecniche oratorie. Si praticherà il movimento scenico, il metodo delle azioni fisiche e gestuali, l'arte declamatoria. A conclusione del modulo gli alunni parteciperanno ad una presentazione spettacolarizzata al pubblico, per trasmettere l'importanza della lettura ad alta voce	Laurea attinente alle attività da realizzare Competenze informatiche Esperienze didattiche innovative Esperienze professionali nel settore di riferimento	Alunni/e Scuola Secondaria
Coding Games	Il modulo è mirato alla diffusione e acquisizione delle competenze matematiche ed informatiche, verso lo studio del pensiero	Laurea attinente alle attività da realizzare	Alunni/e Scuola Primaria e

	<p>computazionale attraverso i linguaggi di programmazione (coding) in un contesto di gioco. Questo modulo aiuterà i discenti nella risoluzione di problemi logico matematici ma che verranno estesi anche agli altri ambiti disciplinari. Le attività previste nel modulo comprenderanno:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Introduzione al coding e partecipazione attiva alla piattaforma Code.org 2) Utilizzo delle funzionalità del programma Scratch di base e avanzato; 3) Creazione di algoritmi che permettano ai personaggi (sprite) di superare ostacoli. 4) Realizzazione di giochi interattivi con quiz tematici inventati dagli alunni. 	<p>Competenze informatiche Esperienze didattiche innovative Esperienze professionali nel settore di riferimento</p>	<p>Secondaria di I grado</p>
<p>Let's speak English: we'll be in touch with the world</p>	<p>Il progetto si configura come strumento ideale per facilitare il futuro inserimento sociale e professionale degli studenti nella Comunità Europea, dal momento che, al termine delle attività laboratoriali, gli studenti sosterranno degli esami che certificheranno, secondo standard linguistici riconosciuti a livello internazionale, le competenze raggiunte. Tali esami sono autorizzati e riconosciuti dal Ministero dell'Istruzione e il loro criterio di valutazione è lo stesso in tutto il mondo. Le prove orali saranno condotte e valutate da specialisti di madrelingua altamente qualificati. Il set di test linguistici che testano le abilità di ascolto, lettura e scrittura, saranno inviate all'Università di Cambridge per essere corrette. Sarà rilasciato un certificato attestante il livello di competenza raggiunto che corrisponde al primo livello dei Cambridge Young Learners English Tests - Livello PRE A1 del Framework delle lingue europee</p>	<p>Diploma/Laurea attinente alle attività da realizzare Competenze informatiche Esperienze didattiche innovative Esperienze professionali nel settore di riferimento</p>	<p>Alunni/e Scuola Primaria</p>
<p>Let's read and have fun</p>	<p>Il modulo mira ad implementare due laboratori di story telling, che prevede la lettura creativa da parte di insegnanti di madrelingua. Un modo creativo e soddisfacente per sviluppare la consapevolezza della lingua inglese nei bambini da 5 a 7 anni è proprio la lettura ad alta voce. La lettura animata di una storia, che può essere illustrata da immagini vivide e piacevoli, ma anche dal tono di voce, dalla mimica facciale e dai gesti del corpo, permette al docente di passare ai bambini una serie importante di informazioni. La lettura di un libro, rispetto ad altre importanti attività proprie dell'insegnamento della lingua, consente ai bambini di ascoltare ripetutamente frasi magari brevi ma compiute, che aiutano i piccoli a crearsi nella mente una mappa della lingua che stanno ascoltando. Ascoltare una storia significa ascoltare una serie ordinata di frasi che formano una sequenza logica e vanno a comporre una trama che il bambino può seguire. Questo lo aiuta molto nella costruzione e ricostruzione del significato dei termini pronunciati in una lingua straniera, anche senza passare dalla traduzione</p>	<p>Diploma/Laurea attinente alle attività da realizzare Competenze informatiche Esperienze didattiche innovative Esperienze professionali nel settore di riferimento</p>	<p>Alunni/e Scuola Primaria</p>
<p>La mia costa colori ed odori e suoni</p>	<p>Il tema del modulo è l'ambiente costiero, inteso come l'insieme di spiaggia e sedimenti che la compongono, di rocce, di storia e di interventi antropici che ne hanno determinato l'attuale aspetto e conformazione. Il percorso educativo mira ad approfondire la conoscenza e il rispetto del territorio e a sensibilizzare verso un uso sostenibile di esso e delle sue risorse, stimolando il senso di responsabilità e la consapevolezza sul significato delle azioni umane e delle loro ripercussioni sull'ambiente. Per la realizzazione del progetto, ci si avvarrà della collaborazione del WWF Caporama, del polo museale di Palazzo D'Aumale e del supporto logistico della Guardia Costiera.</p>	<p>Laurea attinente alle attività da realizzare Competenze informatiche Esperienze didattiche innovative Esperienze professionali nel settore di riferimento</p>	<p>Alunni/e Scuola Primaria e Scuola Secondaria</p>
<p>Alla scoperta delle emozioni</p>	<p>Il modulo propone un laboratorio esperienziale sulle emozioni che attraverso la didattica del fare possa dare ai bambini consapevolezza (colore, forma, nome) dei propri vissuti emotivi. Sarà istituito un setting formativo inclusivo e accogliente e sarà indispensabile utilizzare un approccio metodologico basato sul gioco (il gioco psicologico). Le attività si svolgeranno per lo più all'aria aperta, a contatto con la natura e più in generale in spazi ampi. Potrà essere prevista la collaborazione con enti territoriali e in particolare l'ASP n.6 di Palermo distretto di Carini e con il Comune di Terrasini</p>	<p>Diploma/Laurea attinente alle attività da realizzare Competenze informatiche Esperienze didattiche innovative Esperienze professionali nel settore di riferimento</p>	<p>Alunni/e Scuola Primaria</p>
<p>La Matematica? .. un gioco da ragazzi Superiamo le difficoltà</p>	<p>I contenuti e le attività da svolgere mireranno al recupero delle attività logico matematiche, allo scopo di diminuire il divario negli esiti scolastici tra gli studenti, far acquisire autostima e nuove motivazioni allo studio della matematica "ragionata" imparata attraverso la scoperta, consentire di affrontare con maggiore sicurezza la Prova Invalsi.</p>	<p>Diploma/Laurea attinente alle attività da realizzare Competenze informatiche Esperienze didattiche innovative Esperienze professionali nel settore di riferimento</p>	<p>Alunni/e Scuola Primaria</p>
<p>La guerra dei colori</p>	<p>Il modulo si pone l'obiettivo di aiutare i bambini a lavorare sulla gestione delle proprie emozioni e della propria identità, vissuta anche attraverso l'uso più consapevole del corpo e della voce. Inoltre, lavorando su diversi ruoli attraverso il gioco delle parti, si vuole favorire nei bambini una complicità e una curiosa apertura alla diversità, promuovendo la solidarietà e la collaborazione come importante elemento di confronto e di crescita. Il modulo darà ampio spazio, attraverso il gioco teatrale, a specifici esercizi ludici dedicati all'educazione emotiva. Si prevede la</p>	<p>Diploma/Laurea attinente alle attività da realizzare Competenze informatiche Esperienze didattiche innovative Esperienze professionali nel settore di riferimento</p>	<p>Alunni/e Scuola Primaria</p>

	realizzazione di una performance finale che possa restituire un feedback dell'esperienza.		
Scrivo per conoscermi	La lingua italiana è caratterizzata da una trasversalità intrinseca in quanto veicolo per lo studio delle altre discipline e condizione indispensabile per l'accesso critico a tutti gli ambiti culturali. L'apprendimento mnemonico di regole, tipico dell'insegnamento della grammatica tradizionale e normativa, può essere superato a favore di pratiche in classe di riflessione e confronto sul meccanismo di funzionamento della lingua. In questo senso l'attività didattica prevede l'adozione di un modello esplicativo della struttura e del funzionamento del sistema della lingua come quello della "grammatica valenziale" e lo svolgimento di giochi linguistici, che possono rendere l'apprendimento dinamico e stimolante.	Diploma/Laurea attinente alle attività da realizzare Competenze informatiche Esperienze didattiche innovative Esperienze professionali nel settore di riferimento	Alunni/e Scuola Primaria
Piccoli lettori crescono	Le attività laboratoriali offriranno agli alunni la possibilità di consolidare, potenziare ed ampliare le conoscenze e le abilità linguistiche già costruite e giungere con entusiasmo e motivazione all'apprendimento, all'acquisizione delle abilità, delle competenze e dei requisiti richiesti dalla classe di appartenenza e all'elaborazione di una personale 'Teoria Linguistica'. Verranno proposte attività motivanti e coinvolgenti utilizzando nuove tecnologie e l'uso di molteplici codici e metodologie.	Diploma/Laurea attinente alle attività da realizzare Competenze informatiche Esperienze didattiche innovative Esperienze professionali nel settore di riferimento	Alunni/e Scuola Primaria
W la matematica	Le attività laboratoriali offriranno agli alunni la possibilità di consolidare, potenziare ed ampliare le conoscenze e le abilità matematiche già costruite per giungere con gioia, entusiasmo e motivazione all'apprendimento, all'acquisizione delle abilità, delle competenze e dei requisiti richiesti dalla classe di appartenenza e all'elaborazione di una personale "teoria matematica". Saranno proposte attività motivanti e coinvolgenti utilizzando nuove tecnologie, l'uso di molteplici codici e le metodologie didattiche del cooperative learning e peer tutoring.	Diploma/Laurea attinente alle attività da realizzare Competenze informatiche Esperienze didattiche innovative Esperienze professionali nel settore di riferimento	Alunni/e Scuola Primaria
Imparo la gamification - aprendo apprendo con il lapbook-divento MasterScience	Il modulo si propone di realizzare delle azioni di recupero delle conoscenze e delle abilità di base dello studio delle scienze, tramite esercitazioni, lettura/comprendimento di testi, memorizzazione di vocaboli, creazione di lapbook, esperimenti di laboratorio, applicazioni di schemi operativi, attività di gruppo e individuali, miranti ad acquisire contenuti con crescente livello di difficoltà. Queste diverse attività saranno anche "rinforzate" con l'uso di giochi didattici realizzati con Learning App, Kahoot, Wordwall. Si indirizzeranno gli alunni anche alla creazione (tramite App come Miro, Disegni Google, Canva) di mappe mentali che possano costituire strumenti utili per lo studio a casa e a scuola, alla creazione di lapbook per sintetizzare qualsiasi argomento proposto. I lapbook una volta completati, diventeranno una mappa tridimensionale personalizzata, a cui ricorrere per ricordare quanto studiato e sperimentato in aula. Il Laboratorio scientifico servirà per diventare MasterScience	Laurea attinente alle attività da realizzare Competenze informatiche Esperienze didattiche innovative Esperienze professionali nel settore di riferimento	Alunni/e Scuola Secondaria di I grado
Recupero la Matematica con la gamification	Il modulo si propone di realizzare delle azioni di recupero delle conoscenze e delle abilità di base della matematica tramite esercitazioni, applicazioni di schemi operativi e attività individualizzate, miranti ad acquisire contenuti con crescente livello di difficoltà. Queste diverse attività saranno anche "rinforzate" con l'uso di giochi didattici realizzati con Learning App, Kahoot, Wordwall. Si indirizzeranno gli alunni anche alla creazione (tramite App come Miro, Disegni Google, Canva) di mappe mentali che possano costituire strumenti utili per lo studio a casa e a scuola.	Laurea attinente alle attività da realizzare Competenze informatiche Esperienze didattiche innovative Esperienze professionali nel settore di riferimento	Alunni/e Scuola Secondaria di I grado
Piccoli artisti in erba	Il modulo intende sviluppare le potenzialità nel campo artistico-visivo degli alunni, creando così un ambiente favorevole alla creatività con l'utilizzo di diversi materiali e con diverse tecniche applicative. Il progetto prevede come prodotto finale la realizzazione di un murales nella facciata del plesso "Padre Cataldo" e la produzione di manufatti pittoriche.	Diploma/Laurea attinente alle attività da realizzare Competenze informatiche Esperienze didattiche innovative Esperienze professionali nel settore di riferimento	Alunni/e Scuola Primaria
Trasformiamo il bullismo in bellismo	Il modulo costituisce un percorso didattico per riflettere sul tema del bullismo e del Cyberbullismo attraverso la proposta di spunti di discussione, video, articoli di cronaca al fine di lavorare su tre piani: Piano cognitivo: stimolo del senso critico Piano emotivo: promozione della consapevolezza emotiva e dell'empatia Piano etico: promozione del senso di responsabilità e giustizia.	Diploma/Laurea attinente alle attività da realizzare Competenze informatiche Esperienze didattiche innovative Esperienze professionali nel settore di riferimento	Alunni/e Scuola Primaria
Mi preparo per l'esame	Il modulo si propone di fornire agli alunni delle classi terze gli strumenti per affrontare il colloquio finale con maggiore sicurezza, fornendo un aiuto nella realizzazione di un elaborato conclusivo originale, coerente con la tematica assegnata e realizzato con l'utilizzo di Web App per la didattica (Genially, Thinglink, Book Creator). In una fase iniziale del corso gli alunni saranno guidati nella scelta e nell'organizzazione di contenuti coerenti con la tematica assegnata per il colloquio finale. Si procederà quindi con attività volte a migliorare le competenze digitali dei ragazzi e a scoprire le potenzialità dei più comuni strumenti come Google	Laurea attinente alle attività da realizzare Competenze informatiche Esperienze didattiche innovative Esperienze professionali nel settore di riferimento	Alunni/e Scuola Secondaria di I grado

	Documenti, Drive, GMail. Infine i ragazzi verranno seguiti nella strutturazione dei contenuti che saranno raccolti in un prodotto multimediale, tramite l'utilizzo di una Web App a scelta tra quelle proposte.		
La geometria alla base dell'arte greca	Il progetto proposto prende spunto dalle antiche nozioni di arte e di architettura per potenziare le conoscenze di Geometria, Fisica, Storia, Storia dell'arte. Verranno trattati gli argomenti teorici relativi alle tecniche di geometria e fisica che utilizzavano gli antichi Greci per la realizzazione dei Templi; si affronterà quindi la storia ellenica e l'ubicazione dei templi nel nostro territorio. Verranno effettuate escursioni mirate in luoghi di interesse archeologico e saranno approfondite e potenziate le conoscenze di geometria e fisica applicate alle antiche tecniche di costruzione. È prevista un'escursione finale al Parco archeologico di Selinunte.	Laurea attinente alle attività da realizzare Competenze informatiche Esperienze didattiche innovative Esperienze professionali nel settore di riferimento	Alunni/e Scuola Secondaria di I grado

Il candidato ESPERTO INTERNO dovrà altresì presentare la proposta didattica progettuale (progetto esecutivo) che intende realizzare; tale proposta sarà valutata da un'apposita commissione che attribuirà alla stessa un punteggio che si cumulerà con quello relativo ai titoli posseduti.

Il numero delle ore di attività di ESPERTO INTERNO previsto è pari a 30 ore per ciascun modulo. Per l'attività svolta è previsto un compenso orario pari a 70,00 euro/ora onnicomprensivi di ogni onere contribuito e IVA se dovuta.

Nulla sarà dovuto all'ESPERTO INTERNO per la eventuale partecipazione alle riunioni programmate dall'Istituzione scolastica in merito alla realizzazione del progetto, in quanto tale attività rientra nell'incarico. Il compenso sarà erogato solo a seguito della verifica delle ore effettive, dietro presentazione di registro, di relazione conclusiva delle attività svolte e in seguito all'effettivo accreditamento dei fondi. Per quanto non previsto nel presente bando, si fa espresso riferimento alla vigente normativa nazionale e comunitaria.

I docenti interessati potranno presentare la domanda di partecipazione esclusivamente mediante la compilazione del modulo predisposto da questa Istituzione Scolastica a pena di esclusione, al quale dovrà essere allegata copia del documento di identità in corso di validità e il *curriculum vitae* in formato europeo debitamente firmato. Il *curriculum* dovrà riportare le esperienze, i titoli professionali e di servizio attinenti al ruolo di ESPERTO INTERNO di cui alla candidatura.

La domanda, indirizzata al Dirigente Scolastico dell'Istituto Comprensivo "Giovanni XXIII" di Terrasini (PA), dovrà essere trasmessa improrogabilmente **ENTRO LE ORE 24:00 DEL 25 GIUGNO 2021** a mezzo PEC all'indirizzo paic88700d@pec.istruzione.it. Nell'oggetto della mail DOVRÀ essere riportata la seguente dicitura: "Candidatura ESPERTO Progetto PON FSE – codice 10.1.1A-FSEPON-SI-2021-331 oppure 10.2.2A-FSEPON-SI-2021-349".

MODALITÀ DI VALUTAZIONE DELLA CANDIDATURA

Non saranno prese in considerazione domande incomplete, compilate su modello diverso da quello allegato, prive del *curriculum vitae* firmato o pervenute oltre la data di scadenza fissata. La selezione delle istanze sarà effettuata da apposita commissione, attraverso la comparazione dei *curricula* e la valutazione della proposta progettuale, sulla base della tabella di valutazione dei titoli riportata nel modello di partecipazione allegato; in caso di parità di punteggi l'incarico sarà conferito al candidato più giovane d'età.

A conclusione delle operazioni di comparazione, il Dirigente Scolastico provvederà a pubblicare la graduatoria di merito provvisoria, che diverrà definitiva trascorsi 7 giorni dalla sua pubblicazione nell'albo della Scuola e sul sito istituzionale della stessa. Trascorsi sette giorni senza che siano stati proposti reclami, verranno pubblicati gli esiti della presente selezione e sarà conferito l'incarico di ESPERTO INTERNO mediante apposito provvedimento del Dirigente Scolastico. La selezione avverrà anche qualora ci sia un'unica candidatura, purché rispondente ai requisiti richiesti. A parità di punteggio sarà data precedenza al più giovane d'età.

La documentazione, relativa ai titoli aggiuntivi dichiarati, dovrà essere esibita solo a richiesta dell'Istituzione Scolastica.

Si precisa inoltre che:

- Il calendario e gli orari degli incontri saranno fissati dall'Istituzione scolastica e comunicati agli esperti (la mancata accettazione o inosservanza del calendario comporterà l'immediata decadenza dell'incarico eventualmente già conferito).

Costituiscono motivo di revoca dell'incarico:

- La non veridicità delle dichiarazioni rese nella fase di partecipazione al bando.
- La frode o la grave negligenza nell'esecuzione degli obblighi e delle conduzioni contrattuali.
- La soppressione dell'azione formativa per assenza del numero minimo di alunni previsto.

L'esito definitivo della presente selezione sarà reso pubblico sull'Albo pretorio on line di questa Istituzione Scolastica e tale pubblicazione avrà valore di notifica a tutti gli effetti di legge, nonché sul sito istituzionale di questa Istituzione Scolastica, nella sezione Amministrazione trasparente sezione personale e "consulenti e collaboratori". Le sezioni di Amministrazione trasparente e Albo pretorio on line sono raggiungibili dagli appositi link presenti sul sito istituzionale.

COMPITI DELL'ESPERTO

L'ESPERTO ha il compito di realizzare le attività formative ed è responsabile del processo di apprendimento finalizzato a migliorare le conoscenze, le competenze e le abilità specifiche dei partecipanti. Organizza l'offerta formativa sulla base di un'analisi dei livelli di partenza dei destinatari e coerentemente con le finalità, i tempi e le risorse disponibili. Ha il compito di accertarsi dei requisiti richiesti in ingresso ai partecipanti ed approfondire la conoscenza dei singoli allievi, al fine di modulare il proprio intervento e ottenere i massimi risultati formativi. L'ESPERTO è incaricato di realizzare l'offerta didattica, rispondendo ai diversi bisogni di formazione dei corsisti e lavorando sulle competenze dei partecipanti. Il suo compito principale, dunque, è lo svolgimento pratico delle azioni formative, in presenza o, ove previsto dallo specifico avviso, a distanza, per le quali elabora dettagliatamente contenuti e modalità specifiche (lezioni classiche in aula, attività laboratoriali, ricerche, esercitazioni, lavoro di gruppo, studio di casi, simulazioni, formazione a distanza, e così via). Si occupa, altresì, della verifica degli obiettivi stabiliti in fase di progettazione. Sulla base del programma definito, l'ESPERTO articola le varie fasi e i tempi dell'apprendimento, definendo l'organizzazione e la scansione di ogni modulo formativo. Nella fase di realizzazione, l'ESPERTO gestisce il gruppo e i singoli, in aula o in altra sede, attuando il programma stabilito per raggiungere gli obiettivi formativi. Il suo intervento deve essere flessibile e può subire rielaborazioni in corso d'opera, in base agli esiti della valutazione in itinere. Partecipa anche all'elaborazione delle valutazioni, in itinere e finali, delle diverse attività nonché del/dei, modulo/moduli riferiti al suo incarico. Gli strumenti e i metodi di verifica dei risultati sono stabiliti nella pianificazione dei corsi; l'ESPERTO può eventualmente introdurre ulteriori dispositivi di accertamento delle competenze/conoscenze acquisite. La partecipazione alle riunioni relative al modulo di sua competenza e la predisposizione del materiale didattico da utilizzare in sede di formazione sono parte integrante del suo contratto/incarico. È richiesta una preparazione nelle materie specifiche ma anche nelle tecniche di comunicazione e d'insegnamento. Deve conoscere le modalità per trasmettere le proprie conoscenze agli utenti del corso e le metodologie specifiche per la valutazione del processo di apprendimento. Fondamentali risultano le capacità di gestione dei rapporti interpersonali e dei meccanismi di conduzione di gruppi e dell'aula.

L'ESPERTO deve saper creare ambienti favorevoli all'auto-apprendimento e al collaborative learning. È necessario che sappia motivare gli allievi e sappia trasmettere la voglia e la volontà di apprendere. L'adesione dell'allievo al processo formativo è, infatti, condizione fondamentale per il buon esito dello stesso. Il ruolo dell'ESPERTO comporta un continuo aggiornamento dei contenuti didattici e un'attenzione alle evoluzioni in materia di strategia e metodologie d'insegnamento.

Ai sensi del D.lgs.196/2003 e RUE 679/2016, i dati personali forniti dagli aspiranti saranno raccolti presso l'Istituto per le finalità strettamente connesse alla sola gestione della selezione. L'interessato gode dei diritti di cui al citato D.lgs. 196/200 e ss.mm.ii.

Responsabile del procedimento è il Dirigente Scolastico, prof. Attilio Grisafi.

Il presente avviso viene reso pubblico sul sito ufficiale della scuola all'indirizzo web www.icgiovanni23terrasini.edu.it in ottemperanza agli obblighi di legge ed agli obblighi di pubblicità delle azioni PON finanziate con i Fondi FSE.

Si allega:

- Modello domanda di partecipazione con tabella valutazione titoli (Allegato A)
- Informativa privacy

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Prof. Attilio Grisafi

Il documento è firmato digitalmente ai sensi del D.Lgs. 82/2005 s.m.i. e norme collegate e sostituisce il documento cartaceo e la firma autografa



UNIONE EUROPEA

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI **pon**
2014-2020



MIUR

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)



Ministero dell'Istruzione

UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER LA SICILIA

I.C. GIOVANNI XXIII TERRASINI

VIA GIUSEPPE CONSIGLIO, 1
90049 TERRASINI (PA)

Codice Fiscale: 80025710825 Codice Meccanografico: PAIC88700D

Allegato A

Al Dirigente Scolastico
dell'Istituto Comprensivo
"Giovanni XXIII" Terrasini

DOMANDA DI PARTECIPAZIONE PER LA SELEZIONE DI ESPERTO INTERNO

Il/La sottoscritto/a _____ nato/a _____
prov. _____ il _____ e residente in _____
prov. _____ CAP _____ Tel. cellulare _____
Cod. Fiscale _____
e-mail _____

CHIEDE

di essere ammesso/a alla procedura di selezione per la figura di ESPERTO INTERNO prevista dal relativo Avviso per i moduli previsti dai Progetti PON FSE "Apprendimento e socialità", codice 10.1.1A-FSEPON-SI-2021-331 e 10.2.2A-FSEPON-SI-2021-349 (barrare il/i modulo/i di proprio interesse):

CODICE IDENTIFICATIVO PROGETTO	TITOLO MODULI	ESPERTO INTERNO (1 figura per ciascun modulo)	SCELTA DEL/DEI MODULO/I
10.1.1A-FSEPON-SI-2021-331 E state insieme	Conosciamo il Badminton	30h	<input type="checkbox"/>
10.1.1A-FSEPON-SI-2021-331 E state insieme	Gioco imparo mi diverto con lo sport	30h	<input type="checkbox"/>
10.1.1A-FSEPON-SI-2021-331 E state insieme	Alla scoperta delle arre naturali protette	30h	<input type="checkbox"/>

CODICE IDENTIFICATIVO PROGETTO	TITOLO MODULI	ESPERTO INTERNO (1 figura per ciascun modulo)	SCELTA DEL/I MODULO/I
10.2.2A-FSEPON-SI-2021-349 So, faccio, creo	Sicuri nella rete	30h	<input type="checkbox"/>
10.2.2A-FSEPON-SI-2021-349 So, faccio, creo	Leggerendo, Letture ad alta voce	30h	<input type="checkbox"/>
10.2.2A-FSEPON-SI-2021-349 So, faccio, creo	Coding Games	30h	<input type="checkbox"/>
10.2.2A-FSEPON-SI-2021-349 So, faccio, creo	Let's speak English: we'll be in touch with the world	30h	<input type="checkbox"/>
10.2.2A-FSEPON-SI-2021-349 So, faccio, creo	Let's read and have fun	30h	<input type="checkbox"/>
10.2.2A-FSEPON-SI-2021-349 So, faccio, creo	La mia costa colori ed odori e suoni	30h	<input type="checkbox"/>
10.2.2A-FSEPON-SI-2021-349 So, faccio, creo	Alla scoperta delle emozioni	30h	<input type="checkbox"/>
10.2.2A-FSEPON-SI-2021-349 So, faccio, creo	La Matematica? .. un gioco da ragazzi Superiamo le difficoltà	30h	<input type="checkbox"/>
10.2.2A-FSEPON-SI-2021-349 So, faccio, creo	La guerra dei colori	30h	<input type="checkbox"/>
10.2.2A-FSEPON-SI-2021-349 So, faccio, creo	Scrivo per conoscermi	30h	<input type="checkbox"/>
10.2.2A-FSEPON-SI-2021-349 So, faccio, creo	Piccoli lettori crescono	30h	<input type="checkbox"/>
10.2.2A-FSEPON-SI-2021-349 So, faccio, creo	W la matematica	30h	<input type="checkbox"/>
10.2.2A-FSEPON-SI-2021-349 So, faccio, creo	Imparo la gamification - aprendo apprendo con il lapbook-divento MasterScience	30h	<input type="checkbox"/>
102.2A-FSEPON-SI-2021-349 So, faccio, creo	Recupero la Matematica con la gamification	30h	<input type="checkbox"/>
10.2.2A-FSEPON-SI-2021-349 So, faccio, creo	Piccoli artisti in erba	30h	<input type="checkbox"/>
10.2.2A-FSEPON-SI-2021-349 So, faccio, creo	Trasformiamo il bullismo in bellismo	30h	<input type="checkbox"/>
102.2A-FSEPON-SI-2021-349 So, faccio, creo	Mi preparo per l'esame	30h	<input type="checkbox"/>
10.2.2A-FSEPON-SI-2021-349 So, faccio, creo	La geometria alla base dell'arte greca	30h	<input type="checkbox"/>

Il/La sottoscritto/a dichiara di essere in possesso dei titoli di ammissione previsti, ossia:

- Essere docente dell'Istituto.
- Essere in possesso delle competenze informatiche di base per gestire il lavoro di competenza sulla piattaforma.
- Il/la sottoscritto/a dichiara, sotto la propria responsabilità, di avere preso visione del bando e di essere a conoscenza che le dichiarazioni dei requisiti, qualità e titoli riportati nella domanda e nel curriculum vitae allegato sono soggette alle disposizioni del Testo Unico in materia di documentazione amministrativa emanate con DPR 28.12.2000 n. 445.

- Il/la sottoscritto/a, ai sensi dell'articolo 13 del D.Lgs.196/2003 e RUE 679/2016, esprime il consenso al trattamento, alla comunicazione e alla diffusione dei dati personali contenuti nella presente autocertificazione in relazione alle finalità istituzionali o ad attività ad essa strumentali. A tal fine autocertifica i punteggi riportati nella tabella di valutazione.

Allega alla presente domanda i seguenti documenti:

1. *Tabella di valutazione dei titoli*
2. *Curriculum vitae su modello europeo sottoscritto*
3. *Copia documento di identità*

Firma

TABELLA VALUTAZIONE ESPERTO

Requisiti di accesso

- Essere docente dell'Istituto.
- Essere in possesso delle competenze informatiche di base per gestire il lavoro di competenza sulla piattaforma.

		PUNTEGGIO MASSIMO	NOTE	DICHIARATI DAL DOCENTE	ASSEGNATI DALLA COMMISSIONE
TITOLI CULTURALI					
a	➤ Diploma istr. Secondaria/Laurea triennale (si valuta in mancanza del titolo di Laurea magistrale, specialistica o v.o.)	4	Si valuta un solo titolo		
	➤ Laurea magistrale, specialistica o vecchio ordinamento.	8 (max.)	Si valuta un solo titolo. Voto finale fino a 100: 4 punti Voto finale 101-105: 5 punti. Voto finale 106-108: 6 punti. Voto finale 109-110: 7 punti. Voto finale 110 e lode: 8 punti.		
	➤ Dottorato di ricerca.	4	Si valuta un solo titolo		
	➤ Corso di perfezionamento universitario (almeno annuale) o master universitario (almeno annuale) di I o II livello.	4	2 punti per ogni titolo fino a un massimo di 2 titoli.		
	➤ Attestati di esperienze formative coerenti con il profilo richiesto (corsi di aggiornamento, workshop, laboratori, etc.) rilasciati da scuole, reti di scuole, USR o enti certificati dal MIUR.	2	0,5 punti per ogni esperienza fino a un massimo di 4 titoli.		
	➤ Certificazioni informatiche.	2	1 punto per ogni certificazione fino a un massimo di 2 titoli.		
TITOLI DI SERVIZIO					
b	➤ Incarichi di insegnamento nell'ambito di progetti PON FSE (per tematiche coerenti con quelle del modulo posto a bando).	9	3 punto per ogni incarico fino a un massimo di 3 titoli		
	➤ Incarichi di insegnamento nell'ambito di progetti di ampliamento dell'offerta formativa (per tematiche coerenti con quelle del modulo posto a bando)	6	2 punti per ogni incarico fino a un massimo di 3 titoli		

➤ Incarichi di insegnamento nell'ambito di progetti PON FSE (per tematiche non coerenti con quelle del modulo posto a bando).	3	1 punto per ogni incarico fino a un massimo di 3 titoli		
➤ Incarichi di insegnamento nell'ambito di progetti di ampliamento dell'offerta formativa (per tematiche non coerenti con quelle del modulo posto a bando)	3	1 punto per ogni incarico fino a un massimo di 3 titoli		
➤ Incarichi di facilitatore, referente per la valutazione o tutor nell'ambito di progetti PON FSE Istruzione.	3	1 punto per ogni incarico fino a un massimo di 3 titoli		
➤ Incarichi relativi all'organizzazione delle istituzioni scolastiche e al miglioramento dell'offerta formativa (Funzione strumentale, Animatore digitale, ref. Valutazione, etc.)	3	1 punto per ogni incarico fino a un massimo di 3 titoli.		
➤ Anzianità di servizio nel ruolo di docente (escluso il servizio prestato con contratti a tempo determinato).	3	Fino a 3 anni di anzianità: 1 punto. Da 4 a 8 anni: 2 punti. Oltre 8 anni di anzianità: 3 punti. Non si calcola l'anno in corso.		
TITOLI PROFESSIONALI				
➤ Esperienze professionali relative a tematiche coerenti con quelle del modulo posto a bando.	10	2 punti per ogni 6 mesi di esperienza professionale fino a un massimo di 30 mesi		
PROPOSTA PROGETTUALE				
➤ Valutazione della proposta progettuale presentata dal candidato in base ai seguenti criteri: 1) Coerenza della proposta in rapporto al grado d'istruzione degli studenti. 2) Coerenza della proposta con gli obiettivi progettuali del modulo 3) Attrattività della proposta rispetto ai centri di interesse degli studenti. 4) Fattibilità della proposta in base alle risorse a disposizione.	10	Punti max. per criterio: 1) 1-2 punti 2) 1-3 punti 3) 1-3 punti 4) 1-2 punti.		

Punteggio massimo totale: 20 (Titoli culturali) + 30 (Titoli di servizio) + 10 (Titoli professionali) + 10 (Proposta progettuale) = 70

Data _____

Firma _____

INFORMATIVA

Informiamo che l'Istituto Comprensivo "Giovanni XXIII" di Terrasini (PA), in riferimento alle finalità istituzionali dell'istruzione e della formazione e ad ogni attività ad esse strumentale, raccoglie, registra, elabora, conserva e custodisce dati personali identificativi dei soggetti con i quali entra in relazione nell'ambito delle procedure per l'erogazione di servizi formativi.

In applicazione del D. Lgs. 196/2003 e RUE 679/2016, i dati personali sono trattati in modo lecito, secondo correttezza e con adozione di idonee misure di protezione relativamente all'ambiente in cui vengono custoditi, al sistema adottato per elaborarli, ai soggetti incaricati del trattamento.

Titolare del Trattamento dei dati è il Dirigente Scolastico, quale Rappresentante Legale dell'Istituto.

Autorizzato al Trattamento dei dati è la DSGA Dott.ssa Maria Grazia Sansone.

Incaricati del Trattamento dei dati sono gli addetti all'Ufficio di Segreteria.

I dati possono essere comunque trattati in relazione ad adempimenti relativi o connessi alla gestione del progetto.

I dati in nessun caso vengono comunicati a soggetti privati senza il preventivo consenso scritto dell'interessato. Al soggetto interessato sono riconosciuti il diritto di accesso ai dati personali e gli altri diritti definiti dall'art. 7 del D.lgs. 196/03 e RUE 679/2016.

__/__/__ sottoscritt__, ricevuta l'informativa di cui all'art. 13 del D.lgs. 196/03 e RUE 679/2016, esprime il proprio consenso affinché i dati personali forniti con la presente richiesta possano essere trattati nel rispetto del D.Lgs. per gli adempimenti connessi alla presente procedura.

Data _____

Firma
