



UNIONE EUROPEA

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Direzione Generale per interventi in materia di edilizia
scolastica, per la gestione dei fondi strutturali per
l'istruzione e per l'innovazione digitale
Ufficio IV

MIUR

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

ISTITUTO COMPRENSIVO di SCUOLA dell 'INFANZIA, PRIMARIA e
SECONDARIA di I GRADO

Via Roma – 98061 BROLO (ME)

C. F. 94007200838 C.M. MEIC83900A Fax 0941/562689, Tel. 0941/561503

e-mail: meic83900a@istruzione.it pec: meic83900a@pec.istruzione.it

sito web: www.icbrolo.edu.it Cod. ufficio: UFTDRB



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE-BROLO

Prot. 0005279 del 05/06/2021

(Uscita)

All'Albo online

Al Sito web

OGGETTO: Riapertura termini. Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale “Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento” 2014-2020. Riapertura termini avviso per lo sviluppo del pensiero logico e computazionale e della creatività digitale e delle competenze di “cittadinanza digitale”, Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE), Obiettivo Specifico 10.2 – Azione 10.2.2 sottoazione 10.2.2A “Competenze di base”.

Codice identificativo: 10.2.2A-FSEPON-SI-2018-1086 CUP: E87118001390007

Il Dirigente Scolastico

Visto l'avviso del MIUR prot. n. AOODGEFID/2669 del 03/03/2017, Fondi Strutturali Europei Programma Operativo Nazionale “Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento” 2014- 2020;

Visto l'Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE), Obiettivo Specifico 10.2 – Azione 10.2.2 sottoazione 10.2.2A “Competenze di base”;

Visto il progetto redatto da questa Istituzione Scolastica: denominato “Dal consumo passivo all'uso creativo del digitale” Candidatura n. 45873;

Vista la nota AOODGEFID/28252 del 30/10/2018, trasmessa dal Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca - Autorizzazione progetti;

Viste le linee guida e le norme per l'attuazione delle iniziative finanziate con i Fondi Strutturali Europei;

Vista la delibera del Consiglio di Istituto n. 55 del 24/04/2017 relativa all'adesione alle azioni PON 2014/2020;

Visto il Decreto di Modifica al Programma Annuale prot. n. 1302 del 28/02/2019;

Viste le linee guida e le norme per l'attuazione delle iniziative finanziate con i Fondi Strutturali Europei;

Rilevata l'esigenza di indire, in relazione all'importo finanziario, la procedura per l'acquisizione dei servizi ai sensi dell'art. 36, comma 2, lett b) del D.lgs. n. 50 del 2016.

Ritenuto di procedere alla selezione di figure professionali attraverso l'analisi comparativa dei curricula;

Dato atto di quanto stabilito, in merito alla designazione e alla nomina del Responsabile Unico del Procedimentale (R.U.P.), dalla Delibera ANAC n. 1096 del 26 ottobre 2016, recanti Linee guida n. 3;

Vista la Determina dirigenziale prot. n. 4312 del 10/05/2021 con cui si dà avvio alle procedure per il reclutamento di Figure professionali;

Considerato che l'avviso prot. n. 4777 del 20/05/2021 per quanto riguarda la figura degli Esperti è andato deserto;

Considerato che per l'avvio e la realizzazione dei vari moduli del progetto in oggetto si rende necessari reclutare tutte le figure professionali richieste

EMANA

Il presente avviso pubblico avente ad oggetto selezione, mediante procedura comparativa per titoli, di Esperti.

L'Avviso è rivolto, in ordine di precedenza a:

- PERSONALE IN SERVIZIO PRESSO L'ISTITUZIONE SCOLASTICA;
- PERSONALE IN SERVIZIO PRESSO ALTRE ISTITUZIONE SCOLASTICHE STATALI;
- PERSONALE ESTERNO.

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

Moduli formativi

Modulo	Titolo	Durata	Classi coinvolte	Professionalità richieste
1	<u>APPRENDERE GIOCANDO CON IL CODING</u>	30 h	24 alunni delle classi III e IV di Scuola Primaria	n. 1 Esperto con diploma di perito industriale, con esperienza documentata nella didattica del Coding (frequenza di corsi di formazione o esperienza come formatore).

Obiettivi didattico/formativi:

Imparare ad imparare
 Collaborare e comunicare positivamente
 Agire in modo autonomo e responsabile
 Risolvere problemi
 Individuare collegamenti e relazioni
 Acquisire ed interpretare l'informazione
 Organizzare in forma logica e sequenziale le proprie idee.

Contenuti:

Tramite CodyRoby e CodeWay, due giochi "unplugged" (cioè senza dispositivi elettronici) con apposite carte, basati sulla programmazione e sull'interpretazione di semplici sequenze di istruzioni elementari, si proporrà l'approccio ai seguenti concetti/contenuti di base del coding e del pensiero computazionale:

Oggetto programmabile – Autonoma – Istruzione – Repertorio delle istruzioni – Sequenza di istruzioni – Procedimento e algoritmo – Programma – Programmazione ed esecuzione – Ripetizione – Sensori ed input – Condizione – Ripetizione condizionata – Evento – Procedura – Variabile – Parametro – Digitale – Debugging – Sorgente aperto e riuso del codice.

Metodologie:

Learning by doing and by creating, Peer-tutoring, Debate, Reflective learnig.

Risorse e strumenti:

Cody-Roby starter kit, carta e cartoncino A4, foglio colorati per etichette PC e/o tablet con connessione internet, LIM e/o videoproiettori, TV, Piattaforma gratuita coding Code.org.

Risultati attesi:

Potenziamento delle capacità di attenzione, concentrazione e di memoria, consolidamento dell'orientamento spaziale e della relatività del punto di vista, miglioramento delle abilità di lettura, comprensione e calcolo, riconoscere e utilizzare istruzioni per descrivere semplici procedure, creazione di un semplice gioco applicando istruzioni di coding.

Verifiche e valutazione:

Tramite griglie di osservazione, portfolio dei lavori ed altri strumenti specifici forniti dall'Università di Urbino.

Modulo	Titolo	Durata	Classi coinvolte	Professionalità richieste
2	<u>SMART CODING 1</u>	30 h	20 alunni (10 delle classi V di scuola primaria e 10 delle classi I di scuola secondaria di I grado)	n. 1 Esperto con diploma di perito informatico con esperienza documentata nella didattica del Coding (frequenza di corsi di formazione o esperienza come formatore).

Obiettivi didattico/formativi:

Imparare ad imparare
 Collaborare e comunicare positivamente
 Agire in modo autonomo e responsabile
 Risolvere problemi
 Procedere con metodo rigoroso
 Individuare collegamenti e relazioni
 Acquisire ed interpretare l'informazione
 Organizzare in forma logica e sequenziale le proprie idee
 Scomporre un sistema complesso in più sistemi semplici
 Trovare soluzioni per approssimazioni, tentativi ed errori
 Valutare il proprio operato e quello degli altri in modo costruttivo
 Imparare a riflettere sui modi alternativi e più efficaci di procedere, acquisendo consapevolezza del valore costruttivo degli errori.

Contenuti:

Tramite CodyRoby e CodeWay, due giochi "unplugged" (cioè senza dispositivi elettronici) con apposite carte, basati sulla programmazione e sull'interpretazione di semplici sequenze di istruzioni elementari, si introdurrà alla comprensione dei seguenti concetti/contenuti di base del coding e del pensiero computazionale, per applicarli e sperimentarli in parallelo sulla piattaforma Code.org, fino ad utilizzarli nella produzione di algoritmi e semplici giochi: Oggetto programmabile – Autonoma – Istruzione – Repertorio delle istruzioni – Sequenza di istruzioni – Procedimento e algoritmo – Linguaggio di Programmazione - Programma – Programmazione ed esecuzione – Ripetizione – Sensori ed input – Condizione – Ripetizione condizionata – Evento – Esecuzione concorrente –

Sincronizzazione - Procedura – Variabile – Parametro – Struttura Dati – Digitale – Codifica – Funzione – Ricorsione – Debugging – Sorgente aperto e riuso del codice – Complessità – Applicazione - Specifica.

Metodologie:

Learning by doing and by creating, Peer-tutoring, Debate, Reflective learnig.

Risorse e strumenti:

Cody-Roby starter kit, carta e cartoncino A4, foglio colorati per etichette PC e/o tablet con connessione internet, LIM e/o videoproiettori, TV, Piattaforma gratuita coding Code.org.

Risultati attesi:

Potenziamento delle capacità di attenzione, concentrazione e di memoria, miglioramento delle abilità di lettura, comprensione e calcolo, riconoscere e utilizzare istruzioni per descrivere semplici procedure, consapevolezza della possibilità di utilizzo creativo delle tecnologie digitali, individuare e correggere errori in algoritmi o programmi tramite un ragionamento, prevedere col ragionamento il comportamento di un algoritmo, programmare utilizzando semplici variabili per raggiungere uno specifico obiettivo, creazione di un semplice gioco applicando istruzioni di coding.

Verifiche e valutazione:

Tramite griglie di osservazione, portfolio dei lavori ed altri strumenti specifici forniti dall'Università di Urbino.

Modulo	Titolo	Durata	Classi coinvolte	Professionalità richieste
3	<u>SMART CODING 2</u>	30 h	20 alunni (10 delle classi V di scuola primaria e 10 delle classi I di scuola secondaria di I grado)	n. 1 Esperto con diploma di perito informatico con esperienza documentata nella didattica del Coding (frequenza di corsi di formazione o esperienza come formatore).

Obiettivi didattico/formativi:

Imparare ad imparare

Collaborare e comunicare positivamente

Agire in modo autonomo e responsabile

Risolvere problemi

Procedere con metodo rigoroso

Individuare collegamenti e relazioni

Acquisire ed interpretare l'informazione

Organizzare in forma logica e sequenziale le proprie idee

Scomporre un sistema complesso in più sistemi semplici

Trovare soluzioni per approssimazioni, tentativi ed errori

Valutare il proprio operato e quello degli altri in modo costruttivo

Imparare a riflettere sui modi alternativi e più efficaci di procedere, acquisendo consapevolezza del valore costruttivo degli errori.

Contenuti:

Tramite CodyRoby e CodeWay, due giochi "unplugged" (cioè senza dispositivi elettronici) con apposite carte, basati sulla programmazione e sull'interpretazione di semplici sequenze di istruzioni elementari, si introdurrà alla comprensione dei seguenti concetti/contenuti di base del coding e del pensiero computazionale, per applicarli e sperimentarli in parallelo sulla piattaforma Code.org, fino ad utilizzarli nella produzione di algoritmi e semplici giochi: Oggetto programmabile – Autonoma – Istruzione – Repertorio delle istruzioni – Sequenza di istruzioni – Procedimento e algoritmo – Linguaggio di Programmazione - Programma – Programmazione ed esecuzione – Ripetizione – Sensori ed input – Condizione – Ripetizione condizionata – Evento – Esecuzione concorrente – Sincronizzazione - Procedura – Variabile – Parametro – Struttura dei Dati – Digitale – Codifica – Funzione – Ricorsione – Debugging – Sorgente aperto e riuso del codice.

Metodologie:

Learning by doing and by creating, Peer-tutoring, Debate, Reflective learnig.

Risorse e strumenti:

Cody-Roby starter kit, carta e cartoncino A4, foglio colorati per etichette PC e/o tablet con connessione internet, LIM e/o videoproiettori, TV, Piattaforma gratuita coding Code.org.

Risultati attesi:

Potenziamento delle capacità di attenzione, concentrazione e di memoria, miglioramento delle abilità di lettura, comprensione e calcolo, riconoscere e utilizzare istruzioni per descrivere semplici procedure, consapevolezza della possibilità di utilizzo creativo delle tecnologie digitali, individuare e correggere errori in algoritmi o programmi tramite un ragionamento, prevedere col ragionamento il comportamento di un algoritmo, programmare utilizzando semplici variabili per raggiungere uno specifico obiettivo, creazione di un semplice gioco applicando istruzioni di coding.

Verifiche e valutazione:

Tramite griglie di osservazione, portfolio dei lavori ed altri strumenti specifici forniti dall'Università di Urbino.

Modulo	Titolo	Durata	Classi coinvolte	Professionalità richieste
4	<u>ESPLORIAMO LA DIMENSIONE DIGITALE</u>	30h	18 alunni delle classi II di scuola secondaria di I grado	n. 1 Esperto con diploma di perito informatico con esperienza documentata nella didattica del Coding (frequenza di corsi di formazione o esperienza come formatore).

Obiettivi didattico/formativi:

Imparare ad imparare

Collaborare e comunicare positivamente

Agire in modo autonomo e responsabile

Risolvere problemi

Individuare collegamenti e relazioni

Acquisire ed interpretare l'informazione

Organizzare in forma logica e sequenziale le proprie idee

Scomporre un sistema complesso in più sistemi semplici

Trovare soluzioni per approssimazioni, tentativi ed errori

Valutare il proprio operato e quello degli altri in modo costruttivo

Imparare a riflettere sui modi alternativi e più efficaci di procedere, acquisendo consapevolezza del valore costruttivo degli errori.

Contenuti:

Tramite CodyRoby e CodeWay, due giochi "unplugged" (cioè senza dispositivi elettronici) con apposite carte, basati sulla programmazione e sull'interpretazione di semplici sequenze di istruzioni elementari, si introdurrà alla comprensione dei seguenti concetti/contenuti di base del coding e del pensiero computazionale, per applicarli e sperimentarli in parallelo sulla piattaforma Code.org, fino ad utilizzarli nella produzione di algoritmi e semplici giochi: Oggetto programmabile – Autonoma – Istruzione – Repertorio delle istruzioni – Sequenza di istruzioni – Procedimento e algoritmo – Linguaggio di Programmazione - Programma – Programmazione ed esecuzione – Ripetizione – Sensori ed input – Condizione – Ripetizione condizionata – Evento – Esecuzione concorrente – Sincronizzazione - Procedura – Variabile – Parametro – Struttura dei Dati – Digitale – Codifica – Funzione – Ricorsione – Debugging – Sorgente aperto e riuso del codice.

Metodologie:

Learning by doing and by creating, Peer-tutoring, Debate, Reflective learnig.

Risorse e strumenti:

Cody-Roby starter kit, carta e cartoncino A4, foglio colorati per etichette PC e/o tablet con connessione internet, LIM e/o videoproiettori, TV, Piattaforma gratuita coding Code.org.

Risultati attesi:

Potenziamento delle capacità di attenzione, concentrazione e di memoria, consolidamento dell'orientamento spaziale e della relatività del punto di vista, miglioramento delle abilità di lettura, comprensione e calcolo, riconoscere e utilizzare istruzioni per descrivere semplici procedure, creazione di un semplice gioco applicando istruzioni di coding.

Verifiche e valutazione:

Tramite griglie di osservazione, portfolio dei lavori ed altri strumenti specifici forniti dall'Università di Urbino.

Modulo	Titolo	Durata	Classi coinvolte	Professionalità richieste
5	COMUNICARE NELLA SOCIETA' DIGITALE	30 h	18 allievi secondaria inferiore (primo ciclo) Brolo-Ficarra - Sant'Angelo di Brolo	n. 1 Esperto con diploma di perito informatico con esperienza documentata nella didattica del Coding (frequenza di corsi di formazione o esperienza come formatore).

Obiettivi didattico/formativi:

Imparare ad imparare

Collaborare e comunicare positivamente

Agire in modo autonomo e responsabile

Risolvere problemi

Individuare collegamenti e relazioni

Acquisire ed interpretare l'informazione

Organizzare in forma logica e sequenziale le proprie idee

Scomporre un sistema complesso in più sistemi semplici

Trovare soluzioni per approssimazioni, tentativi ed errori

Valutare il proprio operato e quello degli altri in modo costruttivo

Imparare a riflettere sui modi alternativi e più efficaci di procedere, acquisendo consapevolezza del valore costruttivo degli errori.

Contenuti:

Tramite CodyRoby e CodeWay, due giochi "unplugged" (cioè senza dispositivi elettronici) con apposite carte, basati sulla programmazione e sull'interpretazione di semplici sequenze di istruzioni elementari, si introdurrà alla comprensione dei seguenti concetti/contenuti di base del coding e del pensiero computazionale, per applicarli e sperimentarli in parallelo sulla piattaforma Code.org, fino ad utilizzarli nella produzione di algoritmi e semplici giochi: Oggetto programmabile – Autonoma – Istruzione – Repertorio delle istruzioni – Sequenza di istruzioni – Procedimento e algoritmo – Linguaggio di Programmazione - Programma – Programmazione ed esecuzione – Ripetizione – Sensori ed input – Condizione – Ripetizione condizionata – Evento – Esecuzione concorrente – Sincronizzazione - Procedura – Variabile – Parametro – Struttura dei Dati – Digitale – Codifica – Funzione – Ricorsione – Debugging – Sorgente aperto e riuso del codice.

Metodologie:

Learning by doing and by creating, Peer-tutoring, Debate, Reflective learnig.

Risorse e strumenti:

Cody-Roby starter kit, carta e cartoncino A4, foglio colorati per etichette PC e/o tablet con connessione internet, LIM e/o videoproiettori, TV, Piattaforma gratuita coding Code.org.

Risultati attesi:

Potenziamento delle capacità di attenzione, concentrazione e di memoria, consolidamento dell'orientamento spaziale e della relatività del punto di vista, miglioramento delle abilità di lettura, comprensione e calcolo, riconoscere e utilizzare istruzioni per descrivere semplici procedure, creazione di un semplice gioco applicando istruzioni di coding.

Verifiche e valutazione:

Tramite griglie di osservazione, portfolio dei lavori ed altri strumenti specifici forniti dall'Università di Urbino.

Durata dell'incarico

Tutte le attività previste decorreranno dalla data di conferimento dell'incarico e dovranno essere concluse entro e non oltre il corrente anno scolastico.

Funzioni e Compiti**L'Esperto:**

E' un operatore della formazione, 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:

1. 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.
2. 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.
3. Nella fase di realizzazione, 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.
4. 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, la predisposizione del materiale didattico da utilizzare in sede di formazione è parte integrante del suo contratto/incarico.
5. ha 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.
6. 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.

I compensi orari sono quelli previsti dall'Avviso Pubblico del M.I.U.R. prot. numero AOODGEFID/4427 del 02 maggio 2017, che di seguito si riportano:

Compenso	Ore per modulo	Misura oraria
Esperto	30	70,00 lordo stato

Modalità di partecipazione e inoltro candidature

Gli aspiranti al provvedimento di incarico devono far pervenire l'istanza al Dirigente Scolastico dell'Istituto Comprensivo di Brolo **entro le ore 13.00 del 14 giugno 2021** brevi manu in busta chiusa, oppure tramite Peo all'indirizzo meic83900a@istruzione.it o Pec all'indirizzo meic83900a@pec.istruzione.it, redatta in carta semplice, utilizzando l'allegato 1 al presente avviso, corredata di curriculum vitae in formato europeo (allegato 3) nel quale devono essere indicati esclusivamente i titoli e le esperienze formative e professionali valutabili secondo il presente avviso.

Commissione giudicatrice e valutazione comparativa dei titoli

La Commissione giudicatrice sarà nominata con decreto dal Dirigente Scolastico dell'I.C. di Brolo, una volta scaduto il termine di presentazione delle domande.

La commissione, tenuto conto dei requisiti citati nel presente bando e del curriculum vitae di ciascun concorrente, formulerà delle graduatorie di merito per ciascun modulo richiesto, utilizzando la griglia di valutazione di cui all'allegato 2. A parità di punteggio prevarrà la minore età anagrafica.

A seguito della valutazione svolta dalla Commissione di cui sopra, saranno pubblicate sul sito della scuola, <http://www.icbrolo.edu.it>, in prima istanza le graduatorie provvisorie e successivamente quelle definitive avverso le quali saranno esperibili gli ordinari rimedi amministrativi e giurisdizionali.

Limiti e Criteri di selezione delle candidature pervenute

Gli aspiranti al conferimento degli incarichi saranno selezionati, con provvedimento Dirigenziale, sulla base delle istanze pervenute, ai titoli e alle esperienze pregresse possedute dai singoli, nonché con le modalità relative alla determinazione dei criteri e dei limiti deliberati dal Consiglio di Istituto, nella seduta del 14 dicembre 2018 delibera n. 10, con la quale, ai sensi dell'art.45 del Decreto Interministeriale n.129, sono stati definitivamente approvati i criteri da utilizzare per la selezione delle figure necessarie per l'espletamento del Progetto.

Altre informazioni

L'attribuzione degli incarichi avverrà tramite contratto di prestazione d'opera professionale occasionale. La durata dell'incarico è stabilita in ore.

Le ore da retribuire dovranno risultare dai registri delle firme e da altro documento che attesti l'impegno orario. Resta comunque convenuto che il pagamento della somma pattuita con i provvedimenti di incarico sarà effettuato solo ed esclusivamente dopo l'esatta corrispondenza tra gli obblighi assunti e quanto effettivamente agli atti dell'Istituto, previo accertamento del diritto dei creditori, come previsto dall'articolo 16, comma 1, del Decreto Interministeriale numero 129 del 28 agosto febbraio 2018.

Il provvedimento di incarico potrà essere revocato in qualunque momento e senza preavviso ed indennità di sorta per fatti e/o motivi organizzativi, tecnico operativi e finanziari che impongano l'annullamento dell'attività progettuale.

In quest'ultimo caso il provvedimento dovrà essere annullato e non potranno essere riconosciute spese ad esso inerenti se non quelle rispondenti all'attività effettivamente svolta fino al momento dell'annullamento, atteso anche che l'Autorità di Gestione si riserva, comunque, di valutare l'ammissibilità e la congruità di tali spese.

Nulla sarà dovuto, invece, alle figure individuate nel caso di mancata prestazione d'opera a causa di fenomeni non imputabili all'Amministrazione Scolastica.

Essendo, inoltre, la prestazione in argomento da effettuare effettuata in un Progetto realizzato con finanziamenti pubblici, ed essendo l'Istituto solo gestore e non finanziatore, il pagamento verrà effettuato entro giorni trenta dalla disponibilità reale delle erogazioni da parte del Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca a prescindere dalla data in cui ciò avvenga.

Trattamento dati

Ai sensi del Decreto Legislativo 30 giugno 2003 numero 196, i dati personali forniti dagli aspiranti saranno raccolti presso l'Istituto per le finalità strettamente connesse alla sola gestione della selezione. I medesimi dati potranno essere comunicati unicamente alle amministrazioni pubbliche direttamente interessate a controllare lo svolgimento della selezione o a verificare la posizione giuridico-economica dell'aspirante. L'interessato gode dei diritti di cui al citato Decreto Legislativo 30 giugno 2003 numero 196.

Responsabile del Procedimento

Ai sensi dell'art. 125 comma 2 e dell'art. 10 del D.Lgs 163/2006 e dell'art. 5 della legge 241/1990, viene individuato quale Responsabile del Procedimento il Dirigente scolastico pro tempore, Dott. Bruno Lorenzo Castrovinci.

Pubblicità e Trasparenza

Il presente Avviso viene reso pubblico mediante affissione all'Albo on-line e pubblicato sul sito dell'Istituto, Sezione PON.

Il Responsabile per la Trasparenza, ai sensi e per gli effetti dell'articolo 43 del D.L.vo 20 aprile 2013 numero 33, è il Dirigente dell'Istituzione Scolastica.

Il Responsabile del Sito web è invitato a pubblicare i dati essenziali previsti dal D.L.vo 20 aprile 2013 numero 33 per quanto oggetto del presente disposto nella Sezione Amministrazione Trasparente.

L'attività oggetto della presente Avviso è cofinanziata dal Fondo Sociale Europeo nell'ambito del Programma Operativo Nazionale 2014IT05M2OP001 *"Per la Scuola: competenze e ambienti per l'apprendimento"*, Programmazione 2014-2020 FSE e FESR, annualità 2017, a titolarità del Ministero dell'Istruzione, dell'Università e Ricerca - Direzione Generale interventi in materia di Edilizia Scolastica, per la gestione dei Fondi Strutturali e per l'innovazione digitale, Ufficio IV, programmazione e gestione dei fondi strutturali europei e nazionali per lo sviluppo e la coesione sociale.

Il Dirigente Scolastico
Dott. Bruno Lorenzo Castrovinci
Firma autografa omessa ai sensi dell'art. 3 D. Lgs. n. 39/1993