



ISTITUTO TECNICO ECONOMICO P. Martini

Via S. Eusebio 10 - CAGLIARI

Sede Via Ciusa 4 - CAGLIARI - Tel. 070400551

Sede Via Cabras - MONSERRATO - Tel. 0704674419

Cod. Mec. catd220001 - C.F. 80010310920 - Cod. Univ. UF9XDY

www.itemartini.edu.it - catd220001@istruzione.it



Ministero dell'Istruzione



AVVISO PER LA SELEZIONE TRA IL PERSONALE INTERNO DI UN ESPERTO E UN TUTOR SCOLASTICO NELL'AMBITO DEL PROGETTO

Avviso Prot. 33956 del 18/05/2022

Realizzazione di percorsi educativi volti al potenziamento delle competenze
delle studentesse e degli studenti per la socialità e l'accoglienza"

Programma Operativo Complementare (POC)

MODULO: VIDEOGAME CODING

CODICE PROGETTO: 10.2.2A-FDRPOC-SA-2022-30 – SENZA FRONTIERE

CUP B24C22000520001

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

- 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 Decreto Interministeriale n. 129/2018, concernente "Regolamento concernente le Istruzioni generali sulla gestione amministrativo-contabile delle istituzioni scolastiche";
- VISTO il DPR 275/99, concernente norme in materia di autonomia delle istituzioni scolastiche;
- VISTI i Regolamenti (UE) n. 1303/2013 recanti disposizioni comuni sui Fondi strutturali e di investimento europei, il Regolamento (UE) n. 1301/2013 relativo al Fondo Europeo di Sviluppo Regionale (FESR) e il Regolamento (UE) n. 1304/2013 relativo al Fondo Sociale Europeo;
- VISTO l'Avviso 33956 del 18/05/2022 – per l'ampliamento e il sostegno all'offerta formativa per gli anni scolastici 2021-2022 e 2022- 2023 integrando, in sinergia e in complementarietà, gli interventi definiti a livello nazionale con azioni specifiche volte a migliorare le competenze di base e a ridurre il divario digitale, nonché a promuovere iniziative per gli apprendimenti, l'aggregazione, la socialità, l'accoglienza e la vita di gruppo delle studentesse e degli studenti e degli adulti, anche in coerenza con quanto

previsto nella nota del Capo Dipartimento per il Sistema educativo di istruzione e di formazione n. 994 dell'11 maggio 2022, concernente il Piano Scuola Estate 2022

- VISTA la delibera del Consiglio di Istituto n. 21/17 del 24/04/2017;
VISTA la delibera del Collegio dei docenti n. 5 del 20/05/2021;
VISTA la propria Candidatura n. 1078724 del 28/05/2022
VISTA la lettera prot. n. AOOGABMI-53714 del 21/06/2022 con la quale viene formalmente autorizzato lo svolgimento del progetto;
VISTE le disposizioni e Istruzioni emanate per l'attuazione dei progetti per l'attuazione delle iniziative cofinanziate dai FSE-FESR 2014-2020;
VISTA la variazione al Programma annuale n. 40 prot. N. 15815 del 29.06.2022
VISTA la richiesta presentata all'AdG di variazione del titolo del modulo prot, 7884 del 23/03/1963 e validata il 24/03/2023
VISTO il C.C.N.L. scuola sottoscritto il 29 novembre 2007;

Per i motivi sopra esposti,

INDICE

il seguente avviso per la selezione delle figure di un esperto e un Tutor ai fini della realizzazione del modulo **VIDEOGAME CODING** del progetto Senza Frontiere - CODICE PROGETTO: 10.2.2A-FDRPOC-SA-2022-30 - da realizzarsi presumibilmente tra APRILE 2023 e GIUGNO 2023.

Sottoazione	Codice Progetto	Titolo Modulo	Esperto ore	Tutor ore	Numero alunni destinatari
10.2.2A	10.2.2A-FDRPOC-SA-2022-30	VIDEOGAME CODING	30	30	20

A tal fine

DISPONE

Le premesse fanno parte integrante del presente avviso.

Art. 1 Finalità del Progetto

Il laboratorio sarà dedicato all'apprendimento dei principi di base della programmazione orientata agli oggetti, ai comportamenti, agli eventi. Di seguito alcuni degli argomenti previsti:

- Lo spazio di gioco
 - I tre assi x,y,z
 - La camera
 - I gameobjects
- Importazione di assets
- Eventi di gioco
 - Input dell'utente
 - Collisioni
 - Temporizzazione
- La fisica

- Effetti particellari
- Effetti sonori
- Graphical User Interface (Interfaccia utente)
- Il Game Manager
 - Gestione partita
 - punteggio
 - Condizioni di vittoria e sconfitta

L'obiettivo del modulo non è solo quello di introdurre i principi, le metodologie e gli strumenti applicativi per lo sviluppo di video game ma anche incoraggiare la creatività consentendo agli studenti di dare forma e sostanza alle proprie idee e passioni.

Art. 2 Caratteristiche e durata dell'incarico

I Docenti individuati come Esperto e Tutor svolgeranno l'incarico per le ore indicate per il modulo **VIDEOGAME CODING**. Gli incarichi di Esperto e di Tutor sono incompatibili.

Art.3 Retribuzione

Il compenso orario del docente Esperto è di € 70,00 lordo stato, onnicomprensivi di qualsivoglia ritenuta prevista dalla normativa vigente a carico del dipendente e del datore di lavoro. Il compenso orario del docente Tutor è di € 30,00 lordo stato, onnicomprensivi di qualsivoglia ritenuta prevista dalla normativa vigente a carico del dipendente e del datore di lavoro. I compensi saranno corrisposti al termine delle attività, dopo l'accertamento del numero di ore complessive di lavoro certificato e, comunque, successivamente all'effettiva erogazione dei finanziamenti da parte dell'autorità di competenza.

Art. 4 Compiti

Al fine di acquisire candidature consapevoli delle responsabilità e degli impegni nelle diverse figure si riportano qui di seguito i compiti attribuiti (vedi anche: Linee Guida consultabile sul sito www.istruzione.it -Fondi Strutturali 2014-2020).

-Il Tutor ha il compito di facilitare i processi di apprendimento degli allievi e di collaborare con l'esperto nella conduzione delle attività formative. Svolge funzioni di coordinamento fra le diverse figure che partecipano all'azione e mansioni di collegamento generale con la didattica istituzionale.

Il tutor deve possedere competenze di tipo relazionale e sociale, capacità di motivare gli alunni anche attraverso dinamiche di ascolto attivo nonché attitudine alla ricerca, alla progettazione e sperimentazione e al lavoro di gruppo.

In caso di attribuzione dell'incarico sulla base delle sue competenze documentate, il tutor dovrà:

- curare la compilazione della scheda allievo nonché la stesura e la firma del patto formativo;
- curare l'inserimento delle anagrafiche degli alunni nella piattaforma on-line di gestione dei progetti PON;
- curare la tenuta puntuale del registro delle attività;
- per ogni singola lezione, scaricare dalla piattaforma di gestione il foglio firma, raccogliere le firme dei presenti in ingresso e in uscita dell'esperto, del tutor e degli studenti, e eseguire l'upload del file nella stessa piattaforma.
- accompagnare, assistere e supportare gli alunni durante il percorso formativo;
- provvedere alla stampa e consegna agli alunni degli attestati finali di partecipazione;

- curare ogni forma di relazione e/o verbalizzazione resa necessaria dalle attività del progetto;
- consegnare, al termine delle attività formative, la relazione sul lavoro svolto esull'andamento complessivo del progetto.

Si precisa che: il tutor è tenuto come obbligo contrattuale ad inserire nell'area "Gestione Progetti PON" del sito del MIUR tutti i dati di sua competenza, pena la decurtazione del compenso. A tal fine, risultano indispensabili per l'assunzione dell'incarico le competenze informatiche per la gestione informatizzata del progetto relativamente alla parte di propria competenza.

L'Esperto ha il compito di:

- sviluppare tutti i contenuti previsti dal modulo
- utilizzare tecniche formative e di gestione dell'aula quali la didattica laboratoriale per agevolare e facilitare la partecipazione attiva agli incontri con apporto di contributi tratti dall'esperienza personale dei ragazzi ed arricchita dalla condivisione e dal confronto, il Cooperative Learning, in gruppi eterogenei o omogenei secondo le diverse fasi, , la lezione frontale per favorire il rapporto diretto con i ragazzi
- partecipare alle riunioni periodiche di carattere didattico-organizzativo che richiedano la presenza del Referente per la valutazione;
- garantire, di concerto con Tutor, esperti e altri soggetti coinvolti nel progetto, la presenza di momenti di valutazione secondo le diverse esigenze e facilitarne l'attuazione;
- curare la tenuta puntuale del registro delle attività in collaborazione con il Tutor del Modulo;
- accompagnare, assistere e supportare gli alunni durante il percorso formativo; collaborare con il DS ed il Tutor al fine di garantire la fattibilità di tutte le attività didattiche e il rispetto della temporizzazione prefissata, degli spazi, delle strutture, degli strumenti e la loro efficacia in termini di risultati attesi.

Art.5 Requisiti di accesso alla selezione

Alla selezione per l'incarico di Esperto e Tutor potrà accedere solo personale in servizio presso l'Istituto.

Art. 6 Presentazione candidatura

Gli interessati alla candidatura di Esperto e Tutor dovranno far pervenire la richiesta (Allegato D) tramite mail all'indirizzo istituzionale catd220001@istruzione.it con la Scheda punteggio (Allegato S), e allegando il *curriculum vitae* in formato europeo con oggetto della mail: "Candidatura esperto/tutor" "Progetto PON 10.2.2A-FDRPOC-SA-2022-30
- **MODULO "VIDEOGAME CODING"** entro e non oltre le **ore 14.00 del giorno 29/03/2023.**

Art. 7 Valutazione delle candidature

L'istruttoria per la valutazione dell'ammissibilità delle candidature sotto il profilo formale, per l'attribuzione dei punteggi e la stesura della graduatoria degli aspiranti all'incarico, sarà effettuata da una Commissione, nominata dal Dirigente Scolastico che la presiede, o dallo stesso Dirigente scolastico, così come previsto dalla Nota MIUR n. 1588 del 13.01/2016 Linee Guida – Pag. 50 punto F.

Esperto

TITOLI CULTURALI E PROFESSIONALI		
Diploma/Laurea coerente con area di intervento		20
Corsi di formazione afferenti la tipologia di intervento	Punti 2 per ogni corso (Max 10)	10
Certificazione informatica rilasciata a seguito di esami: ECDL, ECDL Advanced, CISCO, Microsoft,	Punti 4 per ogni corso (Max 20)	20
Svolgimento della funzione di esperto in corsi videogaming coding	Punti 4 per ogni corso (Max 20)	20
totale		70
In caso di parità di punteggio avrà precedenza il candidato più giovane.		

Tutor

Diploma/Laurea		20
Corsi di formazione afferenti la tipologia di intervento	Punti 2 per ogni corso (Max 10)	10
Certificazione informatica rilasciata a seguito di esami: ECDL, ECDL Advanced, CISCO, Microsoft,	Punti 4 per ogni corso (Max 20)	20
Svolgimento della funzione di tutor o assistente d'aula in corsi ECDL, CISCO, Microsoft, PON o afferenti la tipologia di intervento.	Punti 4 per ogni corso (Max 20)	20
totale		70
In caso di parità di punteggio avrà precedenza il candidato più giovane.		

Art. 8 Pubblicazione risultati - conferimento incarichi

I risultati dell' avviso saranno pubblicati all'albo online dell'Istituto Tecnico Economico P. Martini di Cagliari. Avverso la graduatoria è ammesso reclamo al Dirigente Scolastico entro 5 (cinque) giorni dalla pubblicazione, decorsi i quali in assenza di contrapposizione le graduatorie saranno definitive. L'incarico sarà conferito successivamente dalla data di pubblicazione della graduatoria definitiva. Questa Istituzione Scolastica si riserva di procedere al conferimento dell'incarico anche in presenza di una sola domanda di disponibilità per gli incarichi oggetto del presente avviso. A parità di punteggio avrà precedenza il candidato più giovane.

Art. 9 Trattamento dei dati personali

Ai sensi del D.lgs.196/2003 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 D.Lgs. 196/2003.

Art. 10 Pubblicazione

Il presente Avviso è pubblicato all'albo dell'Istituto Tecnico Economico "Pietro Martini" di Cagliari.

Allegati al presente avviso e parte integrate dello stesso:

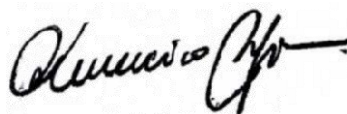
All. D – DOMANDA DI ADESIONE

All. S–SCHEDA VALUTAZIONE

Cagliari, 24/03/2023

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Prof. Domenico Ripa

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Domenico Ripa", with a stylized flourish at the end.