



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE
UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER IL LAZIO
Istituto d'Istruzione Superiore "Confalonieri - De Chirico"
Istituto Professionale di Stato per i Servizi Commerciali
Istituto Tecnico Tecnologico Grafica e Comunicazione
Liceo Artistico
Via B. M. de Mattias, 5 - 00183 Roma - Tel. 06121122085/86 – CF
80200610584 Email: rmis09700a@istruzione.it - Pec:
rmis09700a@pec.istruzione.it

Roma, 10/02/23
Prot. Digitale

Agli Atti
Al Sito Web

OGGETTO: AVVISO DI SELEZIONE ESPERTI/TUTOR

Programma Operativo Complementare (POC) "Per la Scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020 finanziato con il Fondo di Rotazione (FdR)– Obiettivi Specifici 10.1, 10.2 e 10.3 – Azioni 10.1.1, 10.2.2 e 10.3.1.

Avviso pubblico prot. n. 33956 del 18/05/2022 – Realizzazione di percorsi educativi volti al potenziamento delle competenze delle studentesse e degli studenti e per la socialità e l'accoglienza

CUP: H84C22000550001 10.2.2A-FDRPOC-LA-2022-27 Titolo: Arti e mestieri 4.0!

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

- VISTO** l'Avviso pubblico prot. n. 33956 del 18/05/2022 – Realizzazione di percorsi educativi volti al potenziamento delle competenze delle studentesse e degli studenti e per la socialità e l'accoglienza
- VISTA** la candidatura n. 1082035 del 27/05/2022 con la quale la scuola secondaria II grado Confalonieri - De Chirico" ha richiesto il finanziamento del progetto "Arti e mestieri 4.0!"
- VISTA** la lettera autorizzativa AOGABMI prot. n. 53714 del 21/06/2022 inviata attraverso piattaforma SIF 2020;
- VISTO** l'art. 125 comma 4 lettera b) del Regolamento UE n. 1303/2013;

- VISTO** il Decreto Interministeriale n. 129/2018;
- VISTA** la delibera di approvazione del progetto da parte del Collegio Docenti del 07/07/22 n° 38 e del Consiglio di Istituto del 30/06/22 n° 5;
- VISTA** la determina di Assunzione in bilancio del finanziamento Prot. 5705 del 14/12/22;
- VISTO** il Programma Annuale per l'esercizio finanziario 2022 approvato il xxxxxxxx;
- VISTO** il Regolamento di Contabilità D.I. n. 129/2018, che attribuisce al Dirigente Scolastico la competenza ad apportare le Variazioni al Programma Annuale conseguenti ad Entrate Finalizzate;
- VISTE** le linee guida emanate il 25/7/2017 con prot. AOODGEFID/31732 dall'Autorità di Gestione per l'affidamento dei contratti pubblici di servizi e forniture di importo alla soglia comunitaria;
- VISTI** i regolamenti UE 1301/2013, 1303/2013 e 1304/2013 del Parlamento Europeo e del Consiglio del 17/12/2013 recanti disposizioni sul Fondo Europeo di sviluppo regionale (FESR) e sul Fondo sociale Europeo (FSE), sul Fondo di Coesione;
- VISTA** la legge 7 agosto 1990, n. 241, "Norme in materia di procedimento amministrativo e di diritto di accesso ai documenti amministrativi";
- VISTO** il d. lgs. 18 aprile 2016, n. 50 (Codice dei Contratti Pubblici);
- 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 DPR 275/99, concernente norme in materia di autonomia delle istituzioni scolastiche
- VISTO** la circolare della Funzione Pubblica n.2/2008;
- VISTO** la circolare n° 2 del 2 febbraio 2009 del Ministero del Lavoro che regola i compensi, gli aspetti fiscali e contributivi per gli incarichi ed impieghi nella P.A.
- RILEVATA** la necessita di reperire figure:
- n. 14 figure per lo svolgimento dell'attività di Esperto
 - n. 14 figure per lo svolgimento dell'attività di Tutor
- VISTA** la determina di avvio procedura di selezione personale esperti/tutor Prot. 548 del 02/02/23

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

EMANA IL PRESENTE AVVISO DI SELEZIONE PER LE FIGURE DI

TUTOR ED ESPERTO

Invita il personale alla partecipazione per il reclutamento di personale interno ed esterno disponibile a svolgere attività inerenti le mansioni del proprio profilo professionale, all'invio della manifestazione di interesse a valere sul progetto PON

CUP: H84C22000550001

10.2.2A-FDRPOC-LA-2022-27

Titolo: Arti e mestieri 4.0!

Art. 1 Oggetto della selezione

Il presente avviso è rivolto al reperimento di Personale disponibile a svolgere le mansioni necessarie all'attivazione dei Progetti PON presso questo istituto.

Le attività partiranno dalla sottoscrizione dell'incarico e dovranno terminare perentoriamente entro il 31/08/23 previo caricamento della documentazione in GPU.

Per l'attuazione del Piano Integrato degli Interventi specificato in premessa sono richiesti i seguenti profili e professionalità:

Titolo Modulo	Imprenditore di me stesso	Fabbisogno:	1 tutor 1 esperto
Tipo Modulo	Competenza alfabetica funzionale	Ore	30
Descrizione Modulo			
<p>Il titolo del modulo richiama la strategia di rilevare gli elementi salienti e caratteristici di se stessi, la capacità di valorizzarli e di promuoverli. Questo approccio si sta diffondendo anche nella selezione del personale, contesto dove il candidato deve essere in grado di focalizzare i propri aspetti di forza e di valorizzarli in modo da essere facilmente leggibili dalle aziende. La selezione sta sempre più mettendo in risalto le capacità strategiche, le doti di comunicazione e di "fare rete" (intesa come creare dei collegamenti tra strutture ma anche come capacità proattiva del candidato di interessarsi ad ambiti diversi).</p> <p>Attività previste</p> <ul style="list-style-type: none"> • la scelta dell'immagine del profilo, svolta con un fotografo professionista, permette di ragionare su come ci presentiamo agli altri. Il laboratorio prevede 3 ore di public speaking; • prevede l'analisi del processo che porta le aziende a definire il proprio logo e il proprio Pay off. L'attività prevede che anche il candidato si alleni a riconoscere le proprie caratteristiche e farle emergere: l'obiettivo è infatti quello di accompagnare i partecipanti nell'individuazione dei propri punti di forza e di debolezza e nella definizione dei propri profili individuali; • definire e sperimentare le attitudini individuali (linguistiche, logiche, estroversione/introversione, capacità di leadership, gestione dei conflitti, Problem solving) dei partecipanti, attraverso l'introduzione di concetti nuovi per gli studenti, ma di massimo utilizzo nel mondo post diploma e strategici per la realizzazione personale; • l'importanza di creare delle reti di contatti, di informarsi, di "partecipare". Il laboratorio vuole trasferire una modalità attiva e partecipativa, superando il limite barriera del non lo sapevo, nessuno me lo ha detto. 			

Titolo Modulo	Io-copywriting	Fabbisogno:	1 tutor 1 esperto
Tipo Modulo	Competenza alfabetica funzionale	Ore	30
Descrizione Modulo			
<p>Il Programma ha l'obiettivo di illustrare le potenzialità del social media marketing, attraverso la descrizione di moltissimi esempi e casi ma anche la discussione di modelli di management di questa nuova comunicazione con i clienti. L'uso dei social media a fini di marketing è inserito in una prospettiva di digital transformation, nella quale i social media assumono un ruolo strategico di creazione di opportunità di nuovo business, a partire dal ridisegno della digital experience del cliente.</p> <p>Al termine del programma gli studenti saranno in grado di applicare i principi del social media marketing ai diversi progetti e nel disegno delle campagne, analizzandone le performance e ridisegnando le strategie per</p>			

ottimizzare i risultati sia di branding che commerciali.

Un buon copywriter non si limita solo ad essere creativo e accattivante nel suo modo di scrivere il testo, ma tiene conto delle tecniche di scrittura SEO applicate a immagini e altri contenuti multimediali.

Argomenti del corso:

- I principi di SEO copywriting
- L'importanza della SEO copywriting
- Come un web copywriter sceglie i contenuti
- Titoli e SEO
- Immagini e contenuti multimediali

AREA SOCIAL MEDIA MARKETING

- Facebook Community Marketing
- Youtube & Online Video Marketing
- LinkedIn Marketing
- Digital Storytelling
- WordPress for Blogging & Seo Copywriting
- Digital PR
- Web Reputation & Social Media Monitoring
- Personal Branding & Professional Success
- Instagram & Influencer Marketing
- Content Marketing & Blogging
- Twitter, Telegram, Whatsapp, Messenger Marketing

Titolo Modulo	English for marketing, advertising and business promotion	Fabbisogno:	1 tutor 1 esperto
Tipo Modulo	Competenza multilinguistica	Ore	30

Descrizione Modulo

La pratica didattica della lingua straniera è più efficace quando si basa su un approccio “comunicativo”, a partire da una situazione, da un contenuto, con obiettivi realistici, motivanti rispetto a interessi, capacità e contesto degli studenti. In quest’ottica la lingua diventa strumento veicolare di comunicazione in situazioni reali, dove lo studente non è solamente il discente ma l’utente della lingua inglese: Mobile, social networks, community permettono interazioni con native speaker, attività collaborative di lettura e scrittura sono possibili con blog ed editor condivisi. A tal proposito diventa necessario promuovere una didattica in cui l’attuazione dell’approccio comunicativo sia potenziato dal mobile e dal web 2.0.

Per lo svolgimento dell’attività laboratoriale saranno utilizzati:

- Lezione frontale resa attiva, attraverso l’uso di internet, utilizzando tecniche di Brainstorming, che possono integrare la trattazione del docente.
- Utilizzo dei più diffusi Social Network con lo scopo di trasmettere e/o rinforzare le capacità dello studente nell’utilizzo della lingua
- Role playing ovrerosia, nella riproduzione di un caso articolato, in cui i comportamenti da mettere in atto non sono limitati alla semplice applicazione di una procedura, ma riguardano in maniera più ampia le relazioni sociali che si vengono a creare in determinate situazioni, con particolare riferimento al mondo dei social.
- Esercitazioni operative aventi lo scopo di trasmettere e/o rinforzare le capacità necessarie per lo svolgimento di una specifica attività fortemente proceduralizzata.

- Problem solving

Titolo Modulo	INGLESE BASE	Fabbisogno:	1 tutor 1 esperto
Tipo Modulo	Competenza multilinguistica	Ore	30
Descrizione Modulo			
<p>Il laboratorio si propone di migliorare le competenze linguistico-comunicative e le conoscenze dei contesti culturali delle lingue di riferimento in un'ottica transazionale. Si propone di rafforzare negli studenti il multilinguismo consentendo loro il raggiungimento di maggiori competenze utilizzabili e spendibili a livello europeo. Il laboratorio viene progettato per aumentare la qualità e la quantità delle ore di studio nella lingua inglese nella consapevolezza che il miglioramento della sua conoscenza può avvantaggiare l'adattamento alle esigenze del futuro e facilitare la mobilità in Europa.</p>			

Titolo Modulo	3D artist	Fabbisogno:	1 tutor 1 esperto
Tipo Modulo	Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)	Ore	30
Descrizione Modulo			
<p>Il mondo della stampa 3D si sta prepotentemente affacciando nel "mondo scuola"; è in atto una rivoluzione del modo di pensare alla produzione di oggetti: tecniche e tecnologie una volta appannaggio del mondo industriale, ora diventano sempre più alla portata di ognuno.</p> <p>Ma la vera novità sta nella possibilità, per chiunque, di mettere in pratica le proprie idee, di trasformare in oggetti le proprie invenzioni, artistiche o tecniche che siano.</p> <p>Obiettivo principale del corso è imparare ad usare gli strumenti di AutoCAD 3D acquisendone la logica di funzionamento, attraverso una formula che privilegia l'esercitazione pratica senza trascurare la spiegazione teorica. Attraverso il corso lo studente sarà in grado di realizzare un progetto tridimensionale completo e di grande impatto visivo.</p> <p>Un aspetto da non sottovalutare sono le opportunità professionali che questi software di progettazione generano. La modellazione 3D, ed in particolare questo software AutoCAD, sono competenze molto richieste dalle aziende ed i disegnatori CAD sono tra le figure più ricercate nel mondo digitale.</p> <p>Il modulo formativo di 30 ore avrà come obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apprendere le tecniche di modellazione tridimensionale con tecniche CAD e di Modellazione per la realizzazione di alcuni oggetti • Esercitarsi in modo guidato per apprendere le principali procedure per la rappresentazione tridimensionale e per la relativa renderizzazione, anche fotorealista • Familiarizzare con gli strumenti cognitivi per la gestione degli elementi caratterizzanti ciascuna scena, sia in riferimento alla rappresentazione del singolo oggetto, che a scene più complesse di spazi interni ed esterni, con focus all'impiego delle luci e dei materiali <p>Conoscere le procedure di base delle tecniche di prototipazione degli elementi rappresentati</p>			

Titolo Modulo	Media education	Fabbisogno:	1 tutor 1 esperto
Tipo Modulo	Competenza digitale	Ore	30
Descrizione Modulo			
<p>Il corso intende fornire competenze digitali finalizzate all'arte e alla comunicazione digitale. Con esempi pratici verranno mostrate attività capaci di stimolare la fantasia e l'acquisizione di competenze tecnologiche che sfruttano la metodologia STEAM mediante attività pittoriche, musicali e fotografiche. Per essere creativi, bisogna essere in grado di vedere le cose da una diversa prospettiva utilizzando strumenti che favoriscono la creazione di alternative e possibilità espressive nuove.</p> <p>La tecnologia può concorrere allo sviluppo della creatività attraverso la realizzazione di strumenti espressivi fortemente interattivi che permettono di giungere allo sviluppo di nuovi percorsi esperienziali in cui realtà aumentata, intelligenza artificiale e tecnologie digitali mutano il paradigma didattico.</p> <p>Si partirà da opere di artisti importanti e dai loro modi di fare arte per costruire dispositivi interattivi che, attraverso il Coding permettano agli studenti la realizzazione delle proprie opere artistiche in modo divertente.</p> <p>Il modulo formativo di 30 ore avrà come obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fornire strumenti metodologici e critici di competenza del linguaggio della comunicazione visiva, nella sua accezione classica ed in quella contemporanea di natura digitale, sino alla sperimentazione delle più innovative pratiche tecnologiche e multimediali. • Offrire ai discenti un metodo di lettura fenomenologico dell'opera, che permetta loro di spaziare all'interno della storia dell'arte, intrecciando relazioni inedite e sviluppando capacità critiche di confronto tra stili e linguaggi espressivi anche talvolta molto diversi tra loro. Esercitarsi sui concetti e sulle tecniche affrontate durante il corso. 			

Titolo Modulo	Da passione a professione	Fabbisogno:	1 tutor 1 esperto
Tipo Modulo	Competenza digitale	Ore	30
Descrizione Modulo			
<p>Il Game Design è il vero e proprio cuore del videogioco, l'atto più creativo, innovativo e complesso alla base del suo sviluppo.</p> <p>La figura del game designer, pertanto, è forse la più poetica e completa, in quanto richiede conoscenze tecnico-artistiche, una propensione al pensiero critico e analitico, doti di team working, creatività e team building, che lo rendono in grado di interfacciarsi in maniera efficace con il project manager, il narrative designer, il level designer, i team di grafica e di programmazione.</p> <p>Il game designer è la mente dietro l'idea è colui che dà vita alle proprie idee ed ha il compito di assicurarsi di creare una connessione a livello emozionale e psicologico con i giocatori.</p> <p>Il rigging è il processo mediante quale si crea lo scheletro e i controlli di personaggi, creature e oggetti realizzati dal 3D artist, in modo che sia possibile animarli.</p> <p>Specialmente in questo campo, tanto il mondo dei videogiochi quanto quello cinematografico condividono conoscenze e strumenti necessari.</p> <p>Autodesk Maya sarà lo strumento che verrà utilizzato principalmente insieme a due degli engine maggiormente diffusi Unity e Unreal, con l'obiettivo di illustrare le metodologie di ogni step del progetto, partendo da un modello statico fino ad arrivare ad implementare le animazioni in engine.</p>			

Grande attenzione verrà data allo sviluppo delle più importanti soft skill per questa professione, ossia le capacità di problem solving e di team work. Durante il corso, infatti, le classi dei vari percorsi di studi collaboreranno in team, applicando le rispettive skill nella realizzazione di demo tecniche che valorizzino il proprio portfolio.

Titolo Modulo	DIGITAL SKILL	Fabbisogno:	1 tutor 1 esperto
Tipo Modulo	Competenza digitale	Ore	30
Descrizione Modulo			
<p>Possedere competenze digitali significa affacciarsi al mondo del lavoro con molte più possibilità di chi, invece, non ha sviluppato alcun tipo di abilità informatica. Al fine di potenziare le abilità e le conoscenze degli studenti e offrire un approfondimento sui programmi, le applicazioni e la Digital Literacy, ovvero l'alfabetizzazione digitale, si proporrà un corso utile al conseguimento della certificazione EIPASS (Europea Informatics Passport). Si tratta di una certificazione valida a livello internazionale, esattamente come un passaporto, che costituisce un titolo valido per la ricerca di lavoro all'estero, nonché un titolo spendibile per il curriculum e un'azione di orientamento.</p> <p>Perché fare se può farlo qualcun altro più velocemente e senza errori? Il corso prevede di insegnare l'utilizzo del pacchetto office, in particolare Word ed Excel non solo come videoscrittura e foglio di calcolo ma come potenti strumenti per l'automazione e lo snellimento delle attività d'ufficio e nel contempo aumentare l'affidabilità di quanto elaborato.</p> <p>All'interno del percorso formativo verranno affrontate la maggior parte delle problematiche che regolarmente emergono in ambiente lavorativo ecco perché il percorso sarà, prima di tutto, stimolante e molto pratico!</p> <p>Nello specifico verranno forniti gli strumenti per individuare come impiegare le competenze per sfruttare al meglio tutte le risorse che è in grado di offrirti la suite di Microsoft.</p> <p>Argomenti del corso:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● strumenti base di Word ed Excel. ● Utilizzo efficiente e consapevole della tastiera e relative scorciatoie. ● Salvataggio dei file in vari formati come ad esempio pdf, csv, odt, xml. ● utilizzo di funzionalità avanzate e tabelle per il layout, l'inserimento di dati e grafici interattivi. 			

Titolo Modulo	Photoshop base	Fabbisogno:	1 tutor 1 esperto
Tipo Modulo	Competenza digitale	Ore	30
Descrizione Modulo			
<p>Corso base per conoscere gli strumenti principali di Photoshop per il fotoritocco, per manipolare immagini raster, per apprendere basi di fotomontaggio.</p> <p>Impari a uniformare le immagini con correzioni di luci e colori, a gestire i tuoi lavori attraverso i livelli, ad utilizzare filtri artistici e correttivi, a correggere aberrazioni cromatiche, a importare file vettoriali.</p> <p>All'interno del modulo saranno approfondite le seguenti tematiche:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Introduzione all'interfaccia e agli strumenti di Photoshop ● Il colore ● Uso delle scelte rapide da tastiera ● Come risolvere aberrazioni cromatiche, distorsioni, problematiche delle lenti 			

- Gli stili o effetti di livello
- Strumenti di trasformazione
- Strumenti di ritocco
- Strumento testo e gestione paragrafi
- Filtri artistici e filtri correttivi
- Importazioni, esportazioni, formati di salvataggio

Titolo Modulo	Photoshop avanzato	Fabbisogno:	1 tutor 1 esperto
Tipo Modulo	Competenza digitale	Ore	30

Descrizione Modulo

Il modulo è rivolto a chi ha già una conoscenza approfondita e professionale di Adobe Photoshop e vuole elaborare immagini e fotografie con interventi complessi di fotoritocco tramite Camera Raw, ottimizzare il workflow creativo, effettuare selezioni avanzate con maschere di livello, vettoriali e di ritaglio, fare interventi di correzione su ritratti e figure umane, realizzare correzioni cromatiche complesse e conoscere l'interazione di Photoshop con il video.

Argomenti del corso:

- Uso di Camera Raw direttamente in Photoshop
- Formati Immagine ad alta profondità di bit
- Uso evoluto degli oggetti avanzati
- Riduzione effetto mosso e nitidezza avanzata
- Gestione avanzata della sfocatura
- Gestione avanzata dell'effetto movimento
- Regolazione di esposizione e tinta parametrica
- Selezione avanzata con maschere di livello, vettoriali e di ritaglio
- Correzione avanzata del ritratto e della figura umana
- Metodi di fusione avanzati
- Photoshop e il video

Titolo Modulo	Illustrator base	Fabbisogno:	1 tutor 1 esperto
Tipo Modulo	Competenza digitale	Ore	30

Descrizione Modulo

La grafica vettoriale è una tecnica utilizzata in computer grafica per descrivere un'immagine. Un'immagine descritta con la grafica vettoriale è chiamata immagine vettoriale. Adobe Illustrator è il software standard industriale per la creazione di grafica vettoriale per la stampa e il Web. Questo corso pratico è progettato per essere utilizzato su entrambe le piattaforme Windows e Macintosh, sia nella teoria che nella pratica.

Durante il corso si utilizzerà il software Adobe Illustrator dedicato al disegno e la stampa professionale. Il programma offre, inoltre, strumenti che consentono ai designer di grafica un livello di produttività senza precedenti, con pagine master, nuove interfacce utente e sofisticati strumenti di illustrazione vettoriali, per aumentare il flusso di lavoro creando una sola volta e pubblicando quindi attraverso svariati supporti, tra i quali stampa e Web.

Durante il corso saranno utilizzati tutti gli strumenti messi a disposizione dal programma, una serie di esercitazioni saranno seguite dall'istruttore al fine di ottimizzare l'apprendimento e lo sviluppo dei progetti.

Argomenti del corso:

- Introduzione: La grafica vettoriale
- L'uso degli strumenti di disegno
- Il colore
- Elaborazione del testo
- La creazione di oggetti
- Altri strumenti a disposizione
- Esportazione e stampa

Titolo Modulo	Illustrator avanzato	Fabbisogno:	1 tutor 1 esperto
Tipo Modulo	Competenza digitale	Ore	30
Descrizione Modulo			
<p>Il modulo di Illustrator avanzato permette di approfondire composizioni grafiche complesse ed effetti artistici d'impatto e di acquisire padronanza di flussi avanzati per sfumature, distorsioni, pittura dinamica. Questo modulo pratico è progettato per saper usare Illustrator in modo più avanzato.</p> <p>Con il presente modulo saranno approfondite le tecniche avanzate di modifica dell'illustrazione digitale.</p> <p>Argomenti del corso:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Creare pattern ● Lo strumento Fusione ● Creare e utilizzare pennelli ● Effetti e filtri ● Le distorsioni ● Gli strumenti "altera" ● Pittura dinamica e colore dinamico ● Pannello ricolore grafica ● La maschera di opacità ● Esportazione multipla di tavole da disegno in formati per il web ● Importare ed esportare in formato .PSD ● Integrazione con Adobe Photoshop 			

Titolo Modulo	Start up me	Fabbisogno:	1 tutor 1 esperto
Tipo Modulo	Competenza imprenditoriale	Ore	30
Descrizione Modulo			
<p>I diplomandi e neo diplomati hanno la possibilità di conoscere il mondo dell'Open Innovation partendo dalla creazione di una startup.</p> <p>Le opportunità di crescita professionale del futuro passeranno da percorsi all'interno di aziende strutturate oltre che da percorsi di autoapprendimento e imprenditorialità per testare nuove idee e modelli di business.</p> <p>Il corso accompagnerà lo studente dalla creazione dell'idea all'individuazione del giusto team di cofounder e collaboratori sino alla definizione del modello di business e creazione di business plan che possano permettere la creazione dell'azienda e la raccolta di capitale a debito e di ventura. Il percorso permetterà all'allievo di approfondire le metodologie e i principali attori del mercato dell'open innovation che vede aziende, fondi di</p>			

investimento, acceleratori/incubatori, e settore pubblico interagire e rappresentare i principali interlocutori per rendere l'idea imprenditoriale un successo.

Tutte le lezioni saranno interattive: i partecipanti verranno coinvolti in confronti con i docenti, esercitazioni, ma anche in altri lavori che permetteranno di imparare sul campo. Inoltre, verrà richiesto di preparare un business plan, un'analisi di mercato o creare un piano per presentare le proprie idee ad eventuali investitori. Quindi il taglio sarà attuale e molto pratico.

Titolo Modulo	I nuovi mestieri digitali	Fabbisogno:	1 tutor 1 esperto
Tipo Modulo	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	Ore	30
Descrizione Modulo			
<p>I neo diplomati hanno la possibilità di intraprendere dei percorsi formativi innovativi con la certezza di trovare un lavoro soddisfacente, che cavalca il profondo cambiamento che la nostra società sta vivendo.</p> <p>Le professioni legate al digital marketing e all'IT (Information Technology, ovvero quell'insieme di metodi che sono utilizzati per archiviare, trasmettere ed elaborare le informazioni attraverso l'uso di reti e attrezzature di telecomunicazione), infatti, sono figlie di un mondo digitale, smart, iperconnesso.</p> <p>La comunicazione, ad esempio, si sta spostando in modo evidente verso l'online prediligendo l'elemento visivo a quello testuale. Per questo motivo, lavori come il Programmatore di app, il Copywriter, il Social Media Manager, il Video maker sono sempre più richiesti dalle aziende, che hanno bisogno di stare al passo con i tempi, raggiungere più persone possibile ed incrementare i loro business.</p> <p>Il corso si propone di essere una "vetrina" rispetto ai possibili mestieri, a volte sconosciuti, del mondo digital quali lead generator, seo expert, data analytics expert, etc..</p>			

Art. 2 ONERI E OBBLIGHI DELL'AGGIUDICATARIO

Gli ESPERTI reclutati dovranno:

- partecipare alle riunioni organizzative pianificate;
- predisporre le lezioni e i moduli;
- espletare le attività di predisposizione, somministrazione e tabulazione di materiali didattici, di esercitazione, di verifica;
- predisporre, in sinergia con i tutor, le verifiche previste e la valutazione periodica del percorso formativo;
- coadiuvare il personale individuato nel predisporre il materiale necessario per la rilevazione delle competenze anche ai fini della certificazione finale interna ed esterna ove prevista;
- documentare la piattaforma informatica "Gestione dei Piani" PON scuola;
- Predisporre tutto il materiale richiesto nell'ambito del "Manuale Operativo di Gestione" (MOG) relativo al progetto in oggetto.

I TUTOR reclutati dovranno:

- partecipare alle riunioni organizzative pianificate;
- predisporre le lezioni e i moduli;
- espletare le attività di predisposizione, somministrazione e tabulazione di materiali didattici, di esercitazione, di verifica;
- provvedere all'individuazione in piattaforma del gruppo-classe e alla selezione degli allievi-corsisti secondo i criteri stabiliti, raccogliere le iscrizioni, disbrigare ogni formalità relativa all'iscrizione ai corsi;
- predisporre, in sinergia con gli esperti, le verifiche previste e la valutazione periodica del percorso formativo;
- coadiuvare il personale individuato nel predisporre il materiale necessario per la rilevazione delle competenze anche ai fini della certificazione finale interna ed esterna ove prevista;
- Predisporre tutto il materiale richiesto nell'ambito del "Manuale Operativo di Gestione" (MOG) relativo al progetto in oggetto. trasmettere in formato digitale tutta la documentazione relativa al corso per l'archiviazione;
- inserire per quanto di competenza tutti i dati relativi al corso nell'area online destinata dall'Autorità di Gestione ai progetti PON;
- raccogliere, insieme al docente esperto, il materiale prodotto dai corsisti e curarne l'allegato in piattaforma;
- segnalare in tempo reale se il numero dei partecipanti scende di oltre un terzo del minimo o dello standard previsto;
- curare il monitoraggio fisico del corso, contattando gli alunni in caso di assenza ingiustificata;
- interfacciarsi con gli esperti che svolgono azione di monitoraggio o di bilancio di competenza, accertando che l'intervento venga effettuato;

Tutor ed Esperti potranno programmare il calendario delle attività sulla base degli impegni istituzionali ed in base alle esigenze scolastiche comunicate dal Dirigente Scolastico.

Art. 3 Requisiti generali di ammissione

Prerequisito inderogabile sarà il possesso delle competenze per il settore specifico a cui l'incarico si riferisce.

Il presente avviso ha per oggetto il reperimento delle figure di TUTOR ED ESPERTI.

Possono partecipare alla selezione coloro che sono in possesso dei seguenti pre-requisiti:

- titoli culturali necessari all'espletamento dell'incarico;
- coerenza del curriculum personale con le caratteristiche del progetto;
- pregresse esperienze professionali nel settore.

È ammesso alla selezione il Personale con contratto a tempo indeterminato/determinato. Così come disposto dallo “Schema di regolamento per il conferimento di incarichi individuali ai sensi dell’art. 45, comma 2, lett. h) del d.i. 129/2018”, la fase di selezione seguirà il seguente iter:

- i. personale interno;
- ii. personale di altre Istituzioni Scolastiche;
- iii. personale esterno appartenente ad altre PA;
- iv. personale esterno.

Le candidature pervenute nei tempi previsti dalla presente selezione, complete della documentazione richiesta e ritenute valide dalla commissione di valutazione nominata dal dirigente scolastico, andranno a costituire diverse graduatorie, suddivise tra progettista e collaudatore:

- Graduatoria A costituita da candidati interni all’istituto scolastico
- Graduatoria B costituita da candidati di altri istituti scolastici
- Graduatoria C costituita da candidati di altre PA
- Graduatoria D costituita da candidati esterni alla PA

con il seguente ordine di precedenza per il conferimento dell’incarico, precedenza al candidato in prima posizione nella graduatoria A, in caso di selezione deserta di candidati interni all’istituto la precedenza andrà al candidato in prima posizione della graduatoria B; in caso di selezione deserta di candidati di altri istituti scolastici la precedenza andrà al candidato in prima posizione della graduatoria C; in caso di selezione deserta di candidati di altre PA la precedenza andrà al candidato in prima posizione della graduatoria C.

Si fa presente che le attività di TUTOR e ESPERTO sono incompatibili se svolti sul medesimo modulo.

È POSSIBILE PRESENTARE LA PROPRIA CANDIDATURA PER MASSIMO 4 MODULI.

Restano ferme le incompatibilità previste dalla normativa vigente.

Art. 4 Compenso

Per lo svolgimento dell’incarico, conferito da questa Istituzione Scolastica, l’importo orario onnicomprensivo conferibile, come stabilito nell’avviso dell’AdG per le due figure professionali è:

- Tutor € 30,00/ora
- Esperto € 70,00/ora

I compensi s’intendono comprensivi di ogni eventuale onere, fiscale e previdenziale ecc a totale carico dei beneficiari.

Le attività prestate dal personale interno all’istituto scolastico dovranno essere svolte sempre e solo al di fuori del normale orario di lavoro, a tal fine le presenze verranno rilevate mediante timesheet da presentare al termine del progetto.

L’istituto scolastico provvederà al pagamento del corrispettivo dopo la conclusione totale delle attività affidate agli incaricati. La mancata implementazione della piattaforma GPU potrà essere motivo di revoca dell’incarico anche in presenza di attività già svolte.

In attuazione del DPR n. 62/2013 – Regolamento recante codice di comportamento dei dipendenti pubblici – l'incaricato si impegna a leggere e conoscere gli obblighi derivanti dal DPR n. 62/2013 la cui violazione costituisce causa di risoluzione o decadenza del contratto.

In caso di annullamento in itinere di uno o più moduli, per presenza di studenti inferiore al numero previsto, o variazione in diminuzione dell'importo erogato da parte del MI, le ore ed il relativo compenso a ciascuno spettante potranno essere rimodulate senza alcuna pretesa da parte dell'incaricato.

L'Amministrazione si riserva la facoltà di revocare l'incarico in caso di mancata prestazione del servizio per assenze o per mancato svolgimento dell'incarico per qualsiasi causa, anche in caso di mancata implementazione della GPU.

Art. 5 Requisiti per la partecipazione e criteri di selezione

La comparazione dei Curricula sarà curata dal Comitato di valutazione all'uopo nominato in base ai titoli, alle competenze e alle esperienze maturate, sulla base dei criteri di valutazione e dei punteggi previsti dalla griglia di valutazione. A parità di merito è preferito il candidato più giovane.

Titoli valutabili	Punteggi Max 100 punti
Laurea specialistica (vecchio/nuovo ordinamento di 2° livello): Votazione inferiore a 80 Punti 3 Votazione da 81 a 90 Punti 5 Votazione da 91 a 100 Punti 7 Votazione da 101 a 110 Punti 9 Votazione da 110 Lode Punto 10	Max 10 punti
Dottorato di ricerca e/o seconda laurea specialistica: Punti 4 per ogni titolo	Max 8 punti
Master universitari e/o corsi di specializzazione universitari riconosciuti, pertinenti all'area prescelta: Punti 3 per ogni titolo	Max 6 punti
Corsi di specializzazione post-laurea riconosciuti: Punti 1,5 per ogni titolo	Max 3 punti
Esperienza di docenza nel settore di pertinenza: inferiore a 5 anni Punti 5 superiore a 5 anni Punti 10	Max 10 punti
Esperienza di docenza in progetti nazionali e/o regionali Punti 4 per ogni esperienza	Max 20 punti

Altre esperienze in progetti PON o similari (progettazione e profili diversi dalla docenza): Punti 4 per ogni esperienza	Max 20 punti
Certificazioni informatiche ECDLo simili Punti 5 per ogni esperienza	Max 10 punti
Conoscenza della piattaforma GPU e della normativa applicata ai progetti PON Punti 3	Max 3 punti
Nomina Coordinamento/Referente/Direzione di attività scolastiche (ad esempio PCTO-Bullismo-orientamento ecc...) Punti 2 per ogni esperienza	Max 10 punti
	Totale 100

Art. 6 Modalità di partecipazione

La manifestazione di interesse dovrà essere redatta compilando il modello di candidatura (Allegato A) ed inviata entro e non oltre **le ore 09:00 del 22/02/2023** nelle seguenti modalità, alternative fra loro:

- 1) consegna a mano della documentazione in formato cartaceo, presso l'ufficio protocollo dell'Istituto d'Istruzione Superiore "Confalonieri - De Chirico";
Per la documentazione consegnata in formato cartaceo farà fede la data e l'orario di accettazione (protocollo) della Scuola;
- 2) via posta elettronica, il candidato dovrà allegare alla e-mail, la scansione, in formato PDF, della documentazione necessaria, inclusa una copia del documento di identità in corso di validità.

Per la documentazione inviata tramite e-mail, farà fede la data e l'orario di arrivo agli indirizzi Indicati e il candidato si assume la responsabilità di eventuali problemi di ricezione.

La candidatura va inviata a:

- a) rmis09700a@istruzione.it, se posta elettronica ordinaria;

LE DOMANDE DOVRANNO AVERE CON OGGETTO: "CANDIDATURA ARTI E MESTIERI 4.0!"

Art. 7 Esclusione dalla selezione

I candidati sono ammessi con riserva alla selezione. L'esclusione dalla selezione per difetto dei requisiti può essere disposta in ogni momento con provvedimento motivato del Dirigente

Scolastico. Saranno, altresì, escluse dalla selezione le domande:

- non pervenute entro i termini prescritti;
- prive dell'autorizzazione al trattamento dei dati personali;
- prive di firma;
- prive della copia di un documento di identità valido;

- prive di curriculum vitae in formato europeo;
- redatte secondo un modello diverso da quello allegato al presente bando.

Art. 8 Formulazione delle graduatorie

La Commissione Valutazione, tenuto conto dei requisiti citati, provvederà alla formulazione di graduatorie di merito, e provvederà all'individuazione del personale da nominare.

I risultati della selezione saranno pubblicati all'Albo della scuola sezione PON.

L'incarico sarà attribuito anche in presenza di un solo curriculum pienamente rispondente alle esigenze progettuali.

Gli incarichi non saranno attribuiti ove un numero minimo di fruitori non ne consenta l'attivazione.

Art. 9 Rinuncia e surroga

In caso di rinuncia alla nomina si procederà alla surroga utilizzando la graduatoria di merito.

Art. 10 Incarichi

L'attribuzione degli incarichi avverrà tramite incarico del Dirigente Scolastico.

La durata dei contratti sarà determinata in ore effettive di prestazioni lavorative al termine di ciascun modulo.

L'istituto scolastico provvederà al pagamento del corrispettivo dopo la conclusione totale delle attività, previa ricezione dei fondi da parte delle Autorità competenti.

Ripetute assenze o rinvii dell'intervento possono essere causa di immediata risoluzione del contratto.

In attuazione del DPR n. 62/2013 – Regolamento recante codice di comportamento dei dipendenti pubblici – il dipendente si impegna a leggere e conoscere gli obblighi derivanti dal DPR n. 62/2013 la cui violazione costituisce causa di risoluzione o decadenza del contratto.

Art. 11 Trattamento dei dati personali

Ai sensi del GDPR 679/2016 i dati personali forniti dai candidati saranno raccolti dall'Istituto d'Istruzione Superiore "Confalonieri - De Chirico"

per le finalità di gestione della selezione.

I medesimi dati potranno essere comunicati unicamente alle amministrazioni pubbliche direttamente interessate allo svolgimento della selezione o alla posizione giuridico-economica del candidato.

Art. 12 Pubblicazione

Publicizzazione Il presente avviso viene reso pubblico mediante: pubblicazione sul sito web.

Art. 13 Disposizioni finali

Per quanto non esplicitamente previsto nel presente bando, si applicano le disposizioni previste dal disciplinare relativo al conferimento dei contratti di prestazione d'opera e le linee guida richiamate in premessa, nonché, per quanto compatibile, la normativa vigente in materia di concorsi pubblici.



Ministero dell'Istruzione



UNIONE EUROPEA
Fondo sociale europeo

IL DIRIGENTE SCOLASTICO