



FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO - FSE

pon  
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca  
Dipartimento per la Programmazione e la Gestione delle  
Risorse Umane, Finanziarie e Strutturali  
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

## LICEO SCIENTIFICO STATALE

"G. Bruno"

Liceo Scientifico - Liceo Scienze Umane

Liceo Linguistico – Liceo Artistico ad indirizzo audiovisivo e multimediale

Via Volpicelli 80022 - ARZANO (NA) - tel/fax 081 573 26 25

Cod. Fisc. 93032980638 - Cod. Mecc:NAPS43000T

email: [naps43000t@istruzione.it](mailto:naps43000t@istruzione.it) – pec: [naps43000t@pec.istruzione.it](mailto:naps43000t@pec.istruzione.it)

sito web: [www.liceogiordanobruno.gov.it](http://www.liceogiordanobruno.gov.it)



MIUR



Unione Europea

LICEO SCIENTIFICO STATALE - "G. BRUNO"-ARZANO  
Prot. 0007041 del 14/11/2019  
A-20 (Uscita)

AI DOCENTI - SEDE

### AVVISO INTERNO PER LA SELEZIONE DI N. 1 VALUTATORE

Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale “Per la scuola, competenze e ambienti per l’apprendimento” 2014-2020, Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE) - Obiettivo Specifico 10.2 Avviso pubblico prot. 4396 del 9 marzo 2018 per la realizzazione di progetti di potenziamento delle competenze di base in chiave innovativa, a supporto dell’offerta formativa.

Obiettivo specifico 10.2 Miglioramento delle competenze chiave degli allievi

Sotto Azione 10.2.2.A Competenze di base

Codice progetto 10.2.2.A-FSEPON-CA-2019-539

Codice CUP: B78H18014740007

VISTO	l’Avviso pubblico prot. n. 4396 del 09 marzo 2018, emanato nell’ambito del Programma Operativo Nazionale Plurifondo “Per la scuola - competenze e ambienti per l’apprendimento”, a titolarità del Ministero dell’Istruzione, dell’Università e della Ricerca, approvato da parte della Commissione Europea con Decisione C(2014) n.9952 del 17/12/2014 e successive modifiche e integrazioni;
VISTO	l’inoltro del Piano con protocollo n.18161 del 07/06/2018;
VISTA	la nota MIUR Prot. AOODGEFID/22702 del 01/07/2019 di autorizzazione all’avvio delle attività relative al Piano Operativo Nazionale “Per la scuola – Competenze e ambienti per l’apprendimento 2014-2020. Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE) - Avviso pubblico prot. 4396 del 09/03/2018 - Obiettivo Specifico 10.2, per la realizzazione di progetti di potenziamento delle competenze di base in chiave innovativa, a supporto dell’offerta formativa – Sotto Azione 10.2.2°, Competenze di base. -Codice progetto <b>10.2.2.A-FSEPON-CA-2019-539</b>
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 28 agosto 2018, n.129 “Regolamento recante istruzioni generali sulla gestione amministrativo-contabile delle istituzioni scolastiche, ex art.1, c 143, della L.107/2015”;
VISTA	la delibera del Collegio docenti n.72 Verbale n. 8 DEL 07/05/2018 e del Consiglio di Istituto n. 188 Verbale n. 39 del 07/05/2018 di adesione al progetti PON in oggetto;
VISTI	I Regolamenti (UE) n. 1303/2013 recanti disposizioni comuni sui Fondi strutturali e di investimento europei e 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	il D.P.R. n.275/99 Regolamento dell’Autonomia;
VISTO	il Decreto 28 agosto 2018, n. 129.
VISTA	La circolare AOODGEFID\34815 del 2 agosto 2017 e nota prot. AOODGEFID\ 35926 del 21 settembre 2017 “Attività di formazione – I ter di reclutamento del personale “esperto” e relativi aspetti di natura fiscale, previdenziale e assistenziale”;
VISTA	La circolare prot. AOODGEFID\38115 del 18 dicembre 2017 “Chiarimenti e approfondimenti per l’attuazione dei progetti su FSE”;
VISTO	il regolamento interno per la disciplina degli incarichi agli esperti interni/esterni deliberato dal Consiglio di Istituto;
RILEVATA	La necessità di reperire una figura professionale specializzata, con l’incarico di <b>VALUTATORE</b> , nell’ambito dei progetti <b>Azione 10.2.2A Competenze di base</b> .

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

### COMUNICA

che è aperta la procedura di selezione per il reclutamento di **n. 1 VALUTATORE**, da impiegare nel Progetto di cui all'oggetto, che si svolgerà nel periodo da dicembre 2019 a maggio 2020, in orario post meridiano, secondo un calendario da concordare con il Dirigente Scolastico.

Le attività previste riguarderanno i progetti suddivisi in moduli formativi indicati nelle seguenti tabelle:

Tipologia modulo	Titolo	DESCRIZIONE MODULO	Ore
LINGUA MADRE	INTORNO AL TAVOLO 1	Il modulo richiama l'idea dei giochi intorno al tavolo, prima che la rivoluzione digitale cambiasse notevolmente ma per fortuna non definitivamente le abitudini della "socializzazione" prima degli adulti ma soprattutto dei giovani in formazione. I giochi da tavolo ci piacciono per tanti motivi e uno di questi è stare insieme. Il loro lato analogico che ci spinge a staccarci da computer e smartphone per incontrare persone, è cosa buona e giusta. I corsisti saranno guidati da un esperto in giochi di socializzazione e di espressione e dovrà avere soprattutto specifiche competenze nel campo della manipolazione e manualità creativa non solo per guidare gli alunni normodotati ma anche nell'eventualità di corsisti diversamente abili e, ancor di più, per dotare gli stessi corsisti di strumenti adatti in quanto gli stessi staranno 'creando' il grande gioco per fruitori più giovani (gli scolari di una scuola elementare del territorio) dalle normali e diverse abilità.	30
LINGUA MADRE	INTORNO AL TAVOLO 2	Il modulo richiama l'idea dei giochi intorno al tavolo, prima che la rivoluzione digitale cambiasse notevolmente ma per fortuna non definitivamente le abitudini della "socializzazione" prima degli adulti ma soprattutto dei giovani in formazione. I giochi da tavolo ci piacciono per tanti motivi e uno di questi è stare insieme. Il loro lato analogico che ci spinge a staccarci da computer e smartphone per incontrare persone, è cosa buona e giusta. I corsisti saranno guidati da un esperto in giochi di socializzazione e di espressione e dovrà avere soprattutto specifiche competenze nel campo della manipolazione e manualità creativa non solo per guidare gli alunni normodotati ma anche nell'eventualità di corsisti diversamente abili e, ancor di più, per dotare gli stessi corsisti di strumenti adatti in quanto gli stessi staranno "creando" il grande gioco per fruitori più giovani (gli scolari di una scuola elementare del territorio) dalle normali e diverse abilità.	30
MATEMATICA	A COSA SERVE LA MATEMATICA 1	Il modulo è legato all'idea dei giochi intorno al tavolo o di società, prima che la rivoluzione digitale cambiasse notevolmente ma per fortuna non definitivamente le abitudini della "socializzazione" prima ancora degli adulti soprattutto dei giovani in formazione. I giochi da tavolo ci piacciono per tanti motivi e uno di questi è stare insieme. Il loro lato analogico che ci spinge a staccarci da computer e smartphone per incontrare persone, è cosa buona e giusta, ma cosa fare quando non ci sono altri giocatori e siamo a casa da soli? Bé, la risposta è nelle nuove tecnologie. I corsisti saranno guidati da un esperto che dovrà rendere la disciplina matematica qualcosa di "reale" e "tangibile" per i corsisti che spesso in orario curricolare giustificano la loro inadeguatezza nei confronti di questa disciplina, liquidandola con un deprimente "a cosa serve?" I corsisti, guidati attraverso un percorso che parte a ritroso, scopriranno grazie ad una loro "invenzione" (un' app collegata ai giochi di società/tavolo prodotti nei moduli "Intorno al tavolo", "Around the table", "Alrededor de la mesa" e "Autour de la table", motivo per cui il	30

		modulo di matematica parte successivamente agli altri ) finalmente "A COSA SERVE LA MATEMATICA".	
MATEMATICA	A COSA SERVE LA MATEMATICA 2	Il modulo richiama l'idea dei giochi intorno al tavolo, prima che la rivoluzione digitale cambiasse notevolmente ma per fortuna non definitivamente le abitudini della "socializzazione" prima degli adulti ma soprattutto dei giovani in formazione. I giochi da tavolo ci piacciono per tanti motivi e uno di questi è stare insieme. Il loro lato analogico che ci spinge a staccarci da computer e smartphone per incontrare persone, è cosa buona e giusta, ma cosa fare quando non ci sono altri giocatori? Bé, la risposta è nelle nuove tecnologie. I corsisti saranno guidati da un esperto che dovrà rendere la disciplina matematica qualcosa di "reale" e "tangibile" per i corsisti che spesso in orario curricolare giustificano la loro inadeguatezza nei confronti di questa disciplina, liquidandola con un deprimente "a cosa serve?" I corsisti, guidati attraverso un percorso che parte a ritroso, scopriranno grazie ad una loro "invenzione" (un' app collegata ai giochi di società/tavolo prodotti nei moduli "Intorno al tavolo", "Around the table", "Alrededor de la mesa" e "Autour de la table", motivo per cui il modulo di matematica parte successivamente agli altri) finalmente "A COSA SERVE LA MATEMATICA".	30
LINGUA STRANIERA	AROUND THE TABLE 1	Il modulo richiama l'idea dei giochi intorno al tavolo, prima che la rivoluzione digitale cambiasse notevolmente ma per fortuna non definitivamente le abitudini della "socializzazione" prima degli adulti ma soprattutto dei giovani in formazione. I giochi da tavolo ci piacciono per tanti motivi e uno di questi è stare insieme. Il loro lato analogico che ci spinge a staccarci da computer e smartphone per incontrare persone, è cosa buona e giusta. I corsisti saranno guidati da un esperto in giochi di socializzazione e di espressione e dovrà avere soprattutto specifiche competenze nel campo della manipolazione e manualità creativa non solo per guidare gli alunni normodotati ma anche nell'eventualità di corsisti diversamente abili e, ancor di più, per dotare gli stessi corsisti di strumenti adatti in quanto gli stessi staranno 'creando' il grande gioco, utilizzando la LS inglese ad un livello A2/B1, per fruitori più giovani (gli scolari di una scuola elementare del territorio) dalle normali e diverse abilità.	30
LINGUA STRANIERA	AROUND THE TABLE 2	Il modulo richiama l'idea dei giochi intorno al tavolo, prima che la rivoluzione digitale cambiasse notevolmente ma per fortuna non definitivamente le abitudini della "socializzazione" prima degli adulti ma soprattutto dei giovani in formazione. I giochi da tavolo ci piacciono per tanti motivi e uno di questi è stare insieme. Il loro lato analogico che ci spinge a staccarci da computer e smartphone per incontrare persone, è cosa buona e giusta. I corsisti saranno guidati da un esperto in giochi di socializzazione e di espressione e dovrà avere soprattutto specifiche competenze nel campo della manipolazione e manualità creativa non solo per guidare gli alunni normodotati ma anche nell'eventualità di corsisti diversamente abili e, ancor di più, per dotare gli stessi corsisti di strumenti adatti in quanto gli stessi staranno 'creando' il grande gioco, utilizzando la LS inglese ad un livello A2/B1, per fruitori più giovani (gli scolari di una scuola elementare del territorio) dalle normali e diverse abilità.	30
LINGUA STRANIERA	ALREDEDOR DE LA MESA	Il modulo richiama l'idea dei giochi intorno al tavolo, prima che la rivoluzione digitale cambiasse notevolmente ma per fortuna non definitivamente le abitudini della "socializzazione" prima degli adulti ma soprattutto dei giovani in formazione. I giochi da tavolo ci piacciono per tanti motivi e uno di questi è stare insieme. Il loro lato analogico che ci spinge a staccarci da computer e smartphone per incontrare persone, è cosa buona e giusta. I corsisti saranno guidati da un esperto in giochi di socializzazione e di espressione e dovrà avere soprattutto specifiche competenze nel campo della manipolazione e manualità creativa non solo per guidare gli alunni normodotati ma anche nell'eventualità di corsisti diversamente abili e, ancor di più, per dotare gli stessi corsisti di strumenti adatti	30

		in quanto gli stessi staranno 'creando' il grande gioco, utilizzando la LS spagnolo ad un livello A2/B1, per fruitori più giovani (gli scolari di una scuola elementare del territorio) dalle normali e diverse abilità.	
LINGUA STRANIERA	ALREDEDOR DE LA TABLE	Il modulo richiama l'idea dei giochi intorno al tavolo, prima che la rivoluzione digitale cambiasse notevolmente ma per fortuna non definitivamente le abitudini della "socializzazione" prima degli adulti ma soprattutto dei giovani in formazione. I giochi da tavolo ci piacciono per tanti motivi e uno di questi è stare insieme. Il loro lato analogico che ci spinge a staccarci da computer e smartphone per incontrare persone, è cosa buona e giusta. I corsisti saranno guidati da un esperto in giochi di socializzazione e di espressione e dovrà avere soprattutto specifiche competenze nel campo della manipolazione e manualità creativa non solo per guidare gli alunni normodotati ma anche nell'eventualità di corsisti diversamente abili e, ancor di più, per dotare gli stessi corsisti di strumenti adatti in quanto gli stessi staranno 'creando' il grande gioco, utilizzando la LS francese ad un livello A2/B1, per fruitori più giovani (gli scolari di una scuola elementare del territorio) dalle normali e diverse abilità	30

#### OGGETTO DELL'INCARICO

Il presente avviso è rivolto alla predisposizione di una graduatoria di VALUTATORE, per l'attuazione del progetto sopra citato, che sarà attivato nel corso dell'anno scolastico 2019/2020.

#### FUNZIONI E COMPITI DEL VALUTATORE

Il valutatore avrà l'obbligo dello svolgimento dei seguenti compiti:

1. Partecipare alle riunioni specifiche indette dal Gruppo di Progetto.
2. Cooperare con il Dirigente Scolastico, curando la temporizzazione delle attività.
3. Garantire la presenza di momenti di valutazione secondo le diverse esigenze didattiche e facilitarne l'attuazione.
4. Coordinare le iniziative di valutazione fra interventi di una stessa azione e fra le diverse azioni, garantendo lo scambio di esperienze, la circolazione dei risultati, la costruzione di prove comparabili, lo sviluppo delle competenze auto valutative dei docenti.
5. Fare da interfaccia con tutte le iniziative di valutazione esterna facilitandone la realizzazione e garantendo l'informazione all'interno sugli esiti conseguiti.
6. Costituire un punto di collegamento con l'Autorità di Gestione e gli altri soggetti coinvolti nella valutazione del programma, in particolar modo con l'INVALSI.
7. Collaborare e fornire tutti i dati di propria pertinenza ai tutor.
8. Curare l'inserimento dei dati e l'integrità di essi, monitorando la completezza.
9. Registrare l'avvio degli interventi e delle riunioni del Gruppo di Progetto.
10. Elaborare grafici sulle attività monitorate e valutate
11. Concludere le attività entro il 31/08/20.

#### DURATA INCARICO

L'incarico avrà termine alla chiusura del progetto.

#### COMPENSO PER IL VALUTATORE

Il compenso orario è stabilito in € 23,22 lordo Stato, per n.50 ore, pari ad un compenso lordo stato di € 1.161,00. Non sono previsti altri compensi, anche di spese accessorie, oltre a quelli sopra menzionati. La liquidazione del compenso avverrà dopo la presentazione di tutti i documenti previsti, nonché dopo l'erogazione dei fondi da parte dell'Autorità di Gestione.

#### PRESENTAZIONE DELLA CANDIDATURA

La domanda di candidatura, indirizzata al Dirigente Scolastico del Liceo "G. Bruno" di Arzano, dovrà essere inviata all'indirizzo e-mail [naps43000t@istruzione.it](mailto:naps43000t@istruzione.it), oppure presentata al protocollo dell'Istituzione Scolastica, entro le ore 12:00 del 22/11/2019. Non saranno prese in considerazione domande pervenute successivamente al termine di scadenza.

Nell'oggetto della e-mail dovrà essere riportata la seguente dicitura: **CANDIDATURA VALUTATORE PON**

**10.2.2.A-FSEPON-CA-2019-539**

Dovranno essere inviati i modelli A e B, il curriculum vitae e la fotocopia di un documento di identità

#### PROCEDURA DI SELEZIONE E ATTRIBUZIONE DEGLI INCARICHI

Possono partecipare alla selezione tutti i docenti a tempo indeterminato in servizio presso il Liceo Statale G. Bruno nell'a.s.2019/2020.



## Criteria di selezione Punteggio

CRITERI DI SELEZIONE	PUNTEGGIO
Per ogni esperienza di coordinamento o partecipazione alle riunioni GOP di progetti autofinanziati (max 5)	0,50
Per ogni incarico di docente collaboratore o di docente con funzioni fiduciarie presso sedi e succursali o di funzione strumentale al POF o di coordinatore di dipartimento ( max 2,50)	0,25
Per ogni esperienza di monitoraggio e valutazione in progetti e/o di autovalutazione di istituto ( max 10)	1,00

A parità di punteggio ottenuto sarà preso in considerazione il punteggio della graduatoria interna.

### PUBBLICAZIONE ESITI DELLA SELEZIONE E CONFERIMENTO DEGLI INCARICHI

I risultati dell'avviso saranno pubblicati all'albo on-line, bacheca comunicazione docenti, dell'Istituto e gli incarichi saranno conferiti, in assenza di contrapposizione, dopo 5 giorni dalla data di pubblicazione della graduatoria.

Questa Istituzione Scolastica si riserva di procedere al conferimento dell'incarico anche in presenza di una sola domanda di disponibilità.

### TRATTAMENTO DEI DATI PERSONALI

In applicazione del D.L.vo 196/2003, i dati personali richiesti saranno raccolti ai fini del procedimento per il quale vengono rilasciati e verranno utilizzati esclusivamente per tale scopo e, comunque, nell'ambito dell'attività istituzionale dell'Istituto.

### RINVIO ALLA NORMATIVA

Per tutto quanto non indicato specificamente dal presente avviso, si fa espresso riferimento a quanto previsto in materia, in quanto compatibile, dalla vigente normativa nazionale. Le norme e le disposizioni contenute nel presente avviso hanno, a tutti gli effetti, valore di norma regolamentare e contrattuale.

### PUBBLICAZIONE DELL'AVVISO

Per il presente avviso si adotta la seguente forma di pubblicità:

- Affissione all'albo pretorio on line dell'Istituto e sul sito web nella sezione dedicata al PON 2014-2020 "Potenziamento dei percorsi di alternanza scuola lavoro"

### Responsabile del Procedimento

Viene nominata Responsabile del Procedimento la Dirigente Scolastica Buono Maria Luisa.

Dirigente Scolastico  
prof. Maria Luisa Buono