

 **Ministero dell'Istruzione, e del Merito**
Istituto Comprensivo
"G. BRUNO - FIORE - SANSEVERINO"
via Puccini, 1- cap. 80035-Nola (NA)



Tel. 0818231301- Fax 08118495651-c.f. 92019700639 - Codmecc NAIC8BC00N

Email: naic8bc00n@istruzione.it - Posta certificata: naic8bc00n@pec.istruzione.it

Sito web <http://www.giordanobrunonola.edu.it/>

I. C. "G. BRUNO - M. FIORE"-S. SEVERINO
NOLA (NA)
Prot. 0005089 del 19/06/2025
VI-1 (Uscita)

AVVISO INTERNO PER L'INDIVIDUAZIONE DI TUTOR

Fondi Strutturali Europei – Programma Nazionale “Scuola e competenze” 2021-2027. Priorità 01 – Scuola e competenze – Fondo Sociale Europeo Plus (FSE+) – Obiettivo Specifico ESO4.6 – Azione ESO4.6.A1 – Sotto azione ESO4.6.A1.B, interventi di cui al decreto del Ministro dell'istruzione e del merito n.176 del 30/08/2023, Avviso Prot. 95 07, 22/01/2025, “Agenda SUD”.

Codice progetto: ESO4.6.A1.B-FSEPN-CA-2025-429

Titolo del progetto: IMPARA GIOCANDO...ALLA SCOPERTA DELLE COMPETENZE (II ANNUALITA')

CUP: J74D25000470007

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

- VISTA** il Fondi Strutturali Europei – Programma Nazionale “Scuola e competenze” 2021-2027. Priorità 01 – Scuola e competenze – Fondo Sociale Europeo Plus (FSE+) – Obiettivo Specifico ESO4.6 – Azione ESO4.6.A1 – Sotto azione ESO4.6.A1.B, interventi di cui al decreto del Ministro dell'istruzione e del merito n.176 del 30/08/2023, Avviso Prot. 9507, 22/01/2025, “Agenda SUD”;
- VISTA** la nota autorizzativa Prot. AOOGABMI. n. 0057235 del 15/04/2025 di autorizzazione progetto che rappresenta la formale autorizzazione dei progetti e impegno di spesa della singola Istituzione Scolastica;
- VISTE** le “Disposizioni e Istruzioni per l'attuazione dei progetti finanziati dal Programma Nazionale (PN) “Scuola e competenze”, cofinanziato dal Fondo Sociale Europeo Plus (FSE+);
- VISTE** le Procedure per l'affidamento di incarichi nell'ambito dei progetti (Cfr. nota prot. 1588 del 13 gennaio 2016 “Linee Guida per l'affidamento dei contratti pubblici di servizi e forniture di importo inferiore alla soglia comunitaria” e tutte le note successive di precisazione delle Attività di formazione – Iter di reclutamento del personale “esperto” e relativi aspetti di natura fiscale, previdenziale e assistenziale), l'Istituzione Scolastica potrà coinvolgere, nella realizzazione del progetto formativo, personale interno o esterno;
- VISTA** la delibera del collegio docenti numero 5 del 17/12/2024 di adesione generalizzata al Piano Scuola e Competenze 2021-2027;

- VISTA** la delibera del consiglio d'istituto numero 2 del 11/02/2025 di adesione generalizzata al Piano Scuola e Competenze 2021-2027;
- VISTO** il Decreto Interministeriale 28 agosto 2018, n 129, recante «Istruzioni generali sulla gestione amministrativo-contabile delle istituzioni scolastiche, ai sensi dell'articolo 1, comma 143, della legge 13 luglio 2015, n. 107»;
- CONSIDERATA** la necessità di reperire docenti interni per attività di tutoraggio nell'ambito del progetto **ESO4.6.A1.B-FSEPN-CA-2025-429**;

EMANA

Il presente avviso di selezione di **TUTOR INTERNI** al fine di attuare i seguenti moduli dell'Avviso pubblico Prot. AOOABMI 0009507 del 22 gennaio 2025. Fondi Strutturali Europei – Programma Nazionale “Scuola e competenze” 2021-2027. Priorità 01 – Scuola e competenze–Fondo Sociale Europeo Plus (FSE+) – Obiettivo Specifico ESO4.6– Azione ESO4.6.A1 – Sotto azione ESO4.6.A1.B, interventi di cui al decreto delMinistro dell'istruzione e del merito n.176 del 30/08/2023. Progetto **ESO4.6.A1.B-FSEPN-CA-2025-429**

Tipo del modulo	Titolo del modulo	Destinatari	Profilo richiesto	Ore
Lingua inglese	I learn and act English 2	16 Alunne/i scuola Primaria	N. 1 Tutor	30
Lingua inglese	English my love	18 Alunne/i scuola Primaria	N. 1 Tutor	30
Lingua inglese	I learn and act English 1	16 Alunne/i scuola Primaria	N. 1 Tutor	30
Lingua madre (Italiano L1)	Imparo e interpreto in Italiano 2	20 Alunne/i scuola Primaria	N. 1 Tutor	60
Lingua madre (Italiano L1)	L'ambiente e la natura: digital storytelling	18 Alunne/i scuola Primaria	N. 1 Tutor	30
Lingua madre (Italiano L1)	Scrittura creativa e narrazione	16 Alunne/i scuola Primaria	N. 1 Tutor	30
Lingua madre (Italiano L1)	Imparo e interpreto in Italiano 1	20 Alunne/i scuola Primaria	N. 1 Tutor	60
Matematica	La Matematica in gioco	16 Alunne/i scuola Primaria	N. 1 Tutor	30
Matematica	L'innovazione entra in classe...codiamo	18 Alunne/i scuola Primaria	N. 1 Tutor	30
Matematica	Conto... sul futuro	16 Alunne/i scuola Primaria	N. 1 Tutor	30
Matematica	Giocare con la matematica	16 Alunne/i scuola Primaria	N. 1 Tutor	30
Matematica	Impariamo la matematica con il coding	18 Alunne/i scuola Primaria	N. 1 Tutor	30

DESCRIZIONE DEI MODULI

Tipo del modulo	Titolo del modulo	Descrizione modulo	Ore
Lingua inglese	I learn and act English 2	Il modulo ha una valenza didattica e culturale e ripropone, attraverso attività teatrali in lingua inglese, la promozione della lettura, della pronuncia, della scrittura e dell'interpretazione in lingua inglese. L'attività teatrale offre allo studente la possibilità di sviluppare creatività, immaginazione, spontaneità e potenziale le abilità linguistiche, nonché stimola la capacità di acquisire sicurezza e migliorare l'autostima. Superare disagio e imbarazzo lavorando con i compagni in una situazione di socialità; inoltre è un'attività prettamente interdisciplinare, perché coinvolge numerosi aspetti delle materie di studio, facendole concorrere alla realizzazione di progetti che, nell'ambito del curricolo, assumono forti valenze educative e rendono possibile una formazione globale dell'alunno. Gli allievi, dunque, supportati adeguatamente dall' esperto e dal tutor, potranno migliorare le proprie competenze e le capacità linguistiche in un'attività culturale e ludica al tempo stesso.	30
Lingua inglese	English my love	Il presente progetto intende consentire ai nostri allievi di migliorare le capacità di colloquiare e scrivere in lingua inglese . Il corso prevede il raggiungimento dei	30

		seguenti OBIETTIVI-Dimostrare di saper comprendere semplici istruzioni in lingua inglese-Saper chiedere informazioni molto semplici in lingua inglese-Saper fornire risposte brevi a semplici domande in lingua inglese-Saper partecipare a una conversazione usando frasi brevi ed espressioni memorizzate-Saper rispondere in modo appropriato ad affermazioni positive e negative-Saper scambiare saluti in lingua inglese Al termine del percorso ci si attende che il bambino raggiunga i seguenti RISULTATI:-miglioramento della capacità di comunicare in lingua inglese sia oralmente che per iscritto;- miglioramento della capacità di stare in gruppo condividendo regole e spazi	
Lingua inglese	I learn and act English 1	Il modulo ha una valenza didattica e culturale e ripropone, attraverso attività teatrali in lingua inglese, la promozione della lettura, della pronuncia, della scrittura e dell'interpretazione in lingua inglese. L'attività teatrale offre allo studente la possibilità di sviluppare creatività, immaginazione, spontaneità e potenzialità le abilità linguistiche, nonché stimola la capacità di acquisire sicurezza e migliorare l'autostima. Superare disagio e imbarazzo lavorando con i compagni in una situazione di socialità; inoltre è un'attività prettamente interdisciplinare, perché coinvolge numerosi aspetti delle materie di studio, facendole concorrere alla realizzazione di progetti che, nell'ambito del curriculum, assumono forti valenze educative e rendono possibile una formazione globale dell'alunno. Gli allievi, dunque, supportati adeguatamente dall' esperto e dal tutor, potranno migliorare le proprie competenze e le capacità linguistiche in un'attività culturale e ludica al tempo stesso.	30
Lingua madre (Italiano L1)	Imparo e interpreto in Italiano 2	Il modulo ha una valenza didattica e culturale e ripropone, attraverso attività teatrali, la promozione della lettura, della scrittura nella lingua madre. L'attività teatrale offre allo studente la possibilità di sviluppare creatività, immaginazione, spontaneità e abilità linguistiche, nonché l'opportunità di acquisire sicurezza e autostima, superare disagio e imbarazzo lavorando con i compagni in una situazione di socialità; inoltre è un'attività prettamente interdisciplinare, perché coinvolge numerosi aspetti delle materie di studio, facendole concorrere alla realizzazione di progetti che, nell'ambito del curriculum, assumono forti valenze educative e rendono possibile una formazione globale dell'alunno. Gli allievi, dunque, supportati adeguatamente dall' esperto e il tutor, potranno migliorare le proprie competenze e le capacità linguistiche in un'attività culturale e ludica al tempo stesso.	60
Lingua madre (Italiano L1)	L'ambiente e la natura: digital storytelling	laboratorio di scrittura creativa e digital storytelling. In un'ottica interdisciplinare, il filo conduttore che lega i vari moduli di questo progetto è l'ambiente e la natura. In particolare questo modulo di scrittura creativa e digital storytelling si sviluppa intorno ai quattro elementi naturali acqua, aria, terra e fuoco stimolando la conoscenza dei fenomeni naturali, guidando gli studenti a familiarizzare con gli ambienti e gli ecosistemi che caratterizzano il nostro pianeta. Questo è il tema principale dei quattro racconti che gli studenti realizzano divisi in gruppo, storie che possono essere fantastiche, divertenti ma anche drammatiche. Non si trova più il fuoco dove possiamo cercarlo? In seguito gli studenti realizzano un video digital storytelling nel quale ogni gruppo racconta le fasi del proprio lavoro e presenta la storia che ha scritto	30
Lingua madre (Italiano L1)	Scrittura creativa e narrazione	Il modulo ha una valenza didattica e culturale e ripropone, attraverso attività di narrazione e drammatizzazione, la promozione della lettura, della scrittura nella lingua madre. L'attività offre allo studente la possibilità di sviluppare creatività, immaginazione, spontaneità e abilità linguistiche, nonché l'opportunità di acquisire sicurezza e autostima attraverso la narrazione/interpretazione, superare disagio e imbarazzo lavorando con i compagni in una situazione di socialità; inoltre è un'attività prettamente interdisciplinare, perché coinvolge numerosi aspetti delle materie di studio, facendole concorrere alla realizzazione di progetti che, nell'ambito del curriculum, assumono forti valenze educative e rendono possibile una formazione globale dell'alunno. Gli allievi, dunque, supportati adeguatamente dall' esperto e il tutor, potranno migliorare le proprie competenze e le capacità linguistiche in un'attività culturale e ludica al tempo stesso.	30
Lingua madre (Italiano L1)	Imparo e interpreto in Italiano 1	Il modulo ha una valenza didattica e culturale e ripropone, attraverso attività teatrali, la promozione della lettura, della scrittura nella lingua madre. L'attività teatrale offre allo studente la possibilità di sviluppare creatività, immaginazione, spontaneità e abilità linguistiche, nonché l'opportunità di acquisire sicurezza e autostima, superare disagio e imbarazzo lavorando con i compagni in una situazione di socialità; inoltre è un'attività prettamente interdisciplinare, perché coinvolge numerosi aspetti delle materie di studio, facendole concorrere alla realizzazione di progetti che, nell'ambito del curriculum, assumono forti valenze educative e rendono possibile una formazione globale dell'alunno. Gli allievi, dunque, supportati adeguatamente dall' esperto e il tutor, potranno migliorare le	60

		proprie competenze e le capacità linguistiche in un'attività culturale e ludica al tempo stesso.	
Matematica	La Matematica in gioco	Il percorso è strutturato in 3 fasi successive che prevedono inizialmente la conoscenza e la sperimentazione del tradizionale gioco da tavolo "monopoli" per giungere, in uscita alla realizzazione psicomotoria dell'esperienza del gioco nello spazio fisico, attraverso la fase rielaborativa (logica e costruttiva) della realizzazione tridimensionale degli elementi e dei materiali di gioco. Obiettivi didattico/formativi del modulo sono: la capacità di cooperare per la realizzazione di un progetto comune e la valorizzazione di ciascun partecipante; la capacità di passare dal piano dell'esperienza a quello della apprensione e viceversa; la capacità di matematizzare l'esperienza ludica; la percezione della matematica come funzionale alla realizzazione di una procedura organizzata. Contenuti dell'esperienza sono: il gioco, la successione logico-temporale, la rappresentazione di forme e figure geometriche, il lavoro cooperativo. Le principali metodologie attivate sono: personalizzazione dei percorsi, dinamiche psicomotorie, insegnamento/apprendimento tra pari, costruzione di oggetti didattici, ricerca-azione su materiali diversi	30
Matematica	L'innovazione entra in classe...codiamo	Il modulo si prefigge un intervento formativo finalizzato al miglioramento delle competenze di base nell'area logicomatematica rivolto agli alunni della scuola primaria al fine di potenziare, a livello concettuale e cognitivo, le capacità critiche, riflessive, logiche inferenziali e del pensiero divergente. L'obiettivo è quello di insegnare il CODING, cioè la programmazione informatica, per passare ad un'informatica maker, oltre che consumer. Il CODING abitua i ragazzi a pensare in modo creativo, a trovare la soluzione a problemi con la codifica di istruzioni che devono essere esplicitate in modo chiaro e preciso; abitua al costante controllo del proprio pensiero che in questo caso è un pensiero algoritmico	30
Matematica	Conto... sul futuro	Il modulo nasce dalla necessità di rendere operativa la vision d'Istituto "Nessuno escluso", nella consapevolezza che una scuola di qualità deve porre attenzione ai risultati degli alunni, di tutti gli alunni, obiettivo principale di una Istituzione Scolastica che ha come fulcro educativo il successo formativo e lo sviluppo del capitale umano. Considerato che gli alunni devono essere al centro di qualsiasi progetto e che nelle classi della nostra scuola Primaria si presentano difficoltà nell'apprendimento della matematica, nasce l'esigenza di un modulo che tenga presente le "diversità" in termini di abilità e competenze nelle discipline STEM. Tutto ciò, allo scopo di consentire l'acquisizione delle competenze di base necessarie per il long life learning e prevenire la dispersione scolastica, attraverso l'organizzazione e il coordinamento di percorsi di recupero e potenziamento, promuovendo il successo formativo attraverso la valorizzazione delle potenzialità di ciascun alunno e il graduale superamento degli ostacoli.	30
Matematica	Giocare con la matematica	Il percorso Giocare con la Matematica è strutturato come un'esperienza attiva e dinamica di costruzione delle conoscenze disciplinari organizzata in 5 distinte fasi: progettazione in grande gruppo di un torneo di giochi matematici da proporre all'interno della scuola e ad altre scuole del territorio; realizzazione dei materiali di gioco; stesura del regolamento; sperimentazione e revisioni; avvio del torneo. Principali obiettivi didattico/formativi del modulo sono: motivare gli alunni alla conoscenza della disciplina cogliendone le potenzialità creative e le peculiarità funzionali nell'applicazione a compiti di realtà; Progettare- organizzare e eseguire in modalità cooperativa; assumere atteggiamenti di curiosità e di ricerca orientata al risultato. I contenuti del percorso spaziano dalle operazioni aritmetiche alle forme di rappresentazione geometrica, alla statistica e probabilità attraverso anche la manipolazione di materiali strutturati.	30
Matematica	Impariamo la matematica con il coding	In un mondo sempre più tecnologico ci si domanda se i bambini possono imparare le basi di programmazione informatica come imparano ad allacciarsi le scarpe. La robotica educativa è un approccio semplice e pratico alla robotica, al funzionamento dei robot, alla programmazione informatica e all'apprendimento di materie tecniche come la scienza e la matematica, va dunque oltre la stessa robotica, facilita il compito degli insegnanti perché sostituisce a lezioni talvolta noiose. La pratica è percepita come attività divertente se non addirittura come un gioco, facilita la socializzazione tra studenti, migliorando anche il rapporto e lo scambio tra alunni e i docenti. Il modulo prevede l'uso di un robot per bambini pensato per promuovere l'uso didattico della robotica nella scuola primaria. Un robot che aiuta i più piccoli a contare e a sviluppare le abilità logiche. Il coding è la nuova competenza di base! Anche i più piccoli (Classi 1 e 2 primaria) possono programmare. E mentre lo fanno imparano a risolvere problemi, a creare progetti e ad esprimersi in modo creativo usando il tablet.	30

Il tutor avrà il compito di:

- Di facilitare i processi di apprendimento degli allievi e collaborare con gli esperti nella conduzione delle attività del progetto; collaborare con il gruppo di monitoraggio e valutazione del processo formativo;
- All'interno del suo tempo di attività, il tutor svolge compiti di coordinamento fra le diverse risorse umane che partecipano al progetto e compiti di collegamento generale con la didattica istituzionale;
- Partecipa con gli esperti alla valutazione/certificazione degli esiti formativi degli allievi;
- In particolare:
 - Presenza in aula durante le lezioni del docente;
 - Coadiuvare il docente durante le esercitazioni;
 - Collaborare con il docente nella predisposizione delle dispense e delle esercitazioni pratiche
 - Compilare e gestire gli archivi dei dati anagrafici degli allievi;
 - Facilitare la continuità del percorso formativo, curando il collegamento tra i vari docenti e i vari moduli e puntualizzando le fasi di evoluzione del programma, in termini di contenuti trattati e di obiettivi raggiunti; (e parimenti dei risultati in itinere raggiunti dai corsisti);
 - Essere di supporto ai partecipanti per qualunque problema e/o richiesta inerenti lo svolgimento del corso;
 - Essere di supporto ai partecipanti che rischiano di estraniarsi dal processo; facilitare i processi comunicativi e le dinamiche all'interno del gruppo aula;
 - Fornire ai corsisti i materiali didattici;
 - Fornire notizie in tempo reale su eventuali azioni correttive da intraprendere durante lo svolgimento del progetto;
 - Mantenere controllati e aggiornati: il calendario di dettaglio, comunicando sempre per tempo le eventuali modifiche sia agli allievi che al centro; il registro delle presenze; il conteggio delle ore di docenza svolte per modulo e delle ore di presenza degli allievi.

MODALITÀ DI PARTECIPAZIONE – TERMINI

Gli aspiranti dovranno far pervenire domanda prodotta sull'allegato modello, al **Dirigente Scolastico dell'Istituto Comprensivo Statale "G.BRUNO – FIORE - SANSEVERINO" Via Puccini, 1- cap. 80035-Nola (NA)** entro e non oltre le **ore 12:00 del 27/06/2025** via PEC a: naic8bc00n@pec.istruzione.it a mano o a mezzo posta (non fa fede il timbro postale), corredata da curriculum vitae (stilato, obbligatoriamente, su formato europeo), fotocopia documento di riconoscimento e codice fiscale, con l'indicazione "**Candidatura Tutor progetto ESO4.6.A1.B-FSEPN-CA-2025-429 Modulo**" seguito dal nome del modulo a cui si intende partecipare.

Tutte le istanze dovranno essere firmate e contenere, pena di esclusione, l'autorizzazione al trattamento dei dati personali ai sensi del D. Leg.vo n° 196 del 30 giugno 2003 e ss.mm.ii.

Requisiti minimi per l'accesso alla selezione:

- Essere in possesso della cittadinanza italiana o di uno degli Stati membri dell'Unione Europea;

- Godere dei diritti civili e politici;
- Non avere condanne penali e non essere destinatario di provvedimenti che riguardano l'applicazione di misure di prevenzione, di decisioni civili e di provvedimenti amministrativi iscritti nel casellario giudiziale;
- Non essere sottoposti a procedimenti penali pendenti;
- Essere in possesso di abilità relazionali e di gestione dei gruppi;
- Possedere competenze informatiche quali: internet, posta elettronica, pacchetto office.

I requisiti di ammissione possono essere autocertificati.

Ai sensi del DPR 445/2000 le dichiarazioni rese e sottoscritte nel curriculum vitae o in altra documentazione hanno valore di autocertificazione. Potranno essere effettuati idonei controlli, anche a campione, sulla veridicità delle dichiarazioni rese dai candidati.

Si rammenta che la falsità in atti e la dichiarazione mendace, ai sensi dell'art. 76 del predetto DPR n. 445/2000 e successive modifiche ed integrazioni, implica responsabilità civile e sanzioni penali, oltre a costituire causa di esclusione dalla partecipazione alla gara ai sensi dell'art. 75 del predetto D.P.R. n. 445/2000. Qualora la falsità del contenuto delle dichiarazioni rese fosse accertata dopo la stipula del contratto, questo potrà essere risolto di diritto, ai sensi dell'art. 1456 c.c.

I suddetti requisiti devono essere posseduti alla data di scadenza del termine utile per la proposizione della domanda di partecipazione. L'accertamento della mancanza dei suddetti requisiti comporta in qualunque momento l'esclusione dalla procedura di selezione stessa o dalla procedura di affidamento dell'incarico.

La selezione tra tutte le offerte pervenute avverrà in base ai titoli, alle competenze e alle esperienze maturate, ad insindacabile giudizio della commissione all'uopo costituito, sotto la direzione della Dirigente Scolastica, tenendo conto dei requisiti stabiliti dagli Organi Collegiali e Indicazioni delle "Disposizioni e Istruzioni per l'attuazione dei progetti finanziati dal Programma Nazionale (PN) "Scuola e competenze", cofinanziato dal Fondo Sociale Europeo Plus (FSE+):

- Titoli culturali e professionali attinenti ai contenuti previsti dal percorso formativo
- Esperienza educativo didattiche con alunni di scuola del primo ciclo d'istruzione
- Partecipazione, in qualità di docente e/o tutor, a progetti finanziati PON/POR/PNSD/PNRR/PN21-27
- Certificate competenze informatiche

La selezione, tra tutte le candidature pervenute nei termini, avverrà ad opera del Dirigente Scolastico in base ai criteri di comparazione dei curricula con relativo punteggio.

Saranno escluse dalla valutazione le domande:

- Dei candidati che non siano in possesso dei requisiti minimi di accesso;
- Pervenute oltre i termini previsti;
- Pervenute con modalità diverse da quelle previste dal presente bando;
- Non redatte sul modello di domanda allegato;

- Sprovviste della firma;
- Sprovviste del curriculum vitae;
- Sprovviste di copia di un documento di riconoscimento in corso di validità

La scuola non assume alcuna responsabilità per la dispersione di comunicazioni dipendente da inesattezze nell'indicazione del recapito da parte dell'aspirante oppure da mancata o tardiva comunicazione di cambiamento dell'indirizzo indicato nella domanda, né per eventuali disguidi postali o comunque imputabili a fatti terzi, a caso fortuito o di forza maggiore.

La Scuola si riserva:

- Di conferire l'incarico in presenza di una sola domanda pervenuta pienamente rispondente alle esigenze formative;
- Di non procedere all'attribuzione dello stesso a suo insindacabile giudizio;
- Di procedere a nominare il primo utile in graduatoria in caso di assenza per malattia/rinuncia dell'avente titolo dopo il perfezionamento del contratto.

TABELLA DI VALUTAZIONE DEI TITOLI

Titolo di studio oltre a quello richiesto per l'accesso	Punti
Ulteriore titolo di studio – Laurea	3
Superamento di un pubblico concorso per esami e titoli (Max 3)	2 (max 6)
Dottorato di ricerca, master, corsi di perfezionamento (Max 3)	1 (max 3)
Partecipazione a corsi di formazione	
Per ogni corso di formazione su tematiche attinenti il settore di competenza richiesto in qualità di docente (Max 3)	1 (max 3)
Per ogni corso di formazione su tematiche attinenti il settore di competenza richiesto in qualità di tutor (Max 3)	1 (max 3)
Per ogni corso di formazione su tematiche attinenti il settore di competenza richiesto in qualità di discente (Max 3)	1 (max 3)
Per ogni corso di formazione generico (Max 3)	0,5 (max 1,5)
Esperienze lavorative attinenti il ruolo per il quale si concorre	
Per ogni anno di insegnamento nel settore specifico a tempo indeterminato	Per ogni anno 1 pt
Per ogni anno di servizio pre- ruolo e/o servizio nella scuola dell'infanzia	Per ogni anno 0,5 pt
Per ogni incarico come tutor d'aula in corsi PON/POR/PNSD/PNRR/PN21-27 (Max 3)	1 (max 3)
Per ogni incarico come F.S. (Max 3)	0,5 (max 1,5)
Altri titoli indirizzo specifico	
ECDL e/o T.I.C. o analoghe certificazioni (Max 3)	2 (max 6)
Conoscenza piattaforme predisposte per la gestione di progetti finanziati da PON/POR/PNSD/PNRR	1

Al termine dell'esame delle candidature verrà stilata una graduatoria provvisoria secondo il punteggio attribuito dalla tabella di valutazione. A parità di punteggio verrà preferito il candidato che ha maturato il maggior numero di esperienze lavorative nel settore di pertinenza.

Trascorsi 5 (Cinque) giorni senza la ricezione di eventuali reclami la graduatoria diventerà definitiva.

La graduatoria degli aspiranti è pubblicata all'albo della scuola entro il 04/07/2025.

L'Istituzione provvede a contattare direttamente gli aspiranti individuati; l'inizio delle prestazioni è preceduto dal preavviso di almeno di cinque giorni.

COMPENSO

L'importo orario sarà corrisposto, secondo quanto stabilito nell'Avviso Pubblico di riferimento.

L'attività didattica del contratto sarà soggetta al regime fiscale e previdenziale previsto dalla vigente normativa e il pagamento del corrispettivo sarà rapportato alle ore effettivamente prestate a rendicontazione approvata e finanziata.

TEMPIE MODALITA' DI SVOLGIMENTO DEL PROGETTO

Inizio attività: giugno 2025/settembre 2025 - **Conclusione attività:** chiusura progetto entro 31 dicembre 2025 a meno di eventuali proroghe.

Le attività si svolgeranno in orario pomeridiano e periodo estivo secondo una calendarizzazione stabilita dall'Istituzione Scolastica.

I dati personali che entreranno in possesso dell'Istituto, a seguito del presente Avviso interno, saranno trattati nel rispetto della legislazione sulla tutela della privacy, (D. Leg.vo n. 196 del 30 giugno 2003 e ss.mm.ii).

Il presente bando viene pubblicato all'albo della scuola e sul sito internet dell'istituto.

IL DIRIGENTE SCOLASTICO
Prof.ssa Linda Sorgente
(Fto digitalmente)