



Ministero dell'Istruzione



UNIONE EUROPEA
Fondo sociale europeo

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "ANTONIO CUSTRA" - CERCOLA (NA)

Ambito Territoriale NA 20

Cod. mecc. NAIC850002 - c. f. 94065440631

DIREZIONE: VIA EUROPA, 22 - 80040 CERCOLA (NA)

☎: 081.733.33.74

✉: naic850002@istruzione.it

✉: naic850002@pec.istruzione.it

🌐: www.iccustra.edu.it

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE - "A. CUSTRA"-CERCOLA
Prot. 0008772 del 21/10/2022
IV-5 (Uscita)

AI DSGA

Al Sito (e Amm. Trasp/Bandi di gare e contratti)

Albo

Atti

Ai docenti interni

OGGETTO: Avviso interno per la selezione di figure professionali TUTOR da impiegare nell'ambito del progetto: Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale “Per la scuola, competenze e ambienti per l’apprendimento” 2014-2020. Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE). Programma Operativo Complementare “Per la scuola, competenze e ambienti per l’apprendimento” 2014-2020. Asse I – Istruzione – 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 (Socialità, apprendimenti e accoglienza).

DENOMINAZIONE: COMPETENTE...MENTE

CNP:10.2.2A- FDRPOC-CA-2022-193

CUP H14C22001000001

AZIONE 10.2.2

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 DPR 275/99, concernente norme in materia di autonomia delle istituzioni scolastiche;

VISTA la circolare della Funzione Pubblica n.2/2008;

VISTO che ai sensi dell'art. 45 del D.I. 129/2018, l'istituzione scolastica può stipulare contratti di prestazione d'opera con esperti per particolari attività ed insegnamenti, al fine di garantire l'arricchimento dell'offerta formativa, nonché la realizzazione di specifici programmi di ricerca e di sperimentazione;

VISTA 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.;

VISTE le linee guida dell'autorità di gestione P.O.N. di cui alla nota MIUR 1588 DEL 13.01.2016 recanti indicazioni in merito all'affidamento dei contratti pubblici di servizi e forniture al di sotto della soglia comunitaria;

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 il PON - Programma Operativo Nazionale 2014IT05M2OP001 “Per la scuola – competenze e ambienti per l’apprendimento” approvato con Decisione C(2014) n. 9952, del 17 dicembre 2014 della

Commissione Europea;

- VISTA** la delibera del Consiglio d'Istituto n. 46 del 04/01/2022 e successive modificazioni e integrazioni con la quale è stato approvato il P.T.O.F. per gli anni scolastici 2022/2025;
- VISTA** la delibera del Consiglio d'Istituto n. 49 del 11/02/2022 di approvazione del Programma annuale dell'esercizio finanziario 2022;
- VISTA** la delibera del Consiglio d'Istituto n. 78 del 08/07/2022 con la quale è stata deliberata la candidatura 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 (Socialità, apprendimenti e accoglienza);
- VISTA** la delibera del Collegio docenti n.17 del 09/09/2022 con la quale sono stati deliberati i criteri di selezione dei tutor, esperti e supporto operativo_ Programma Operativo Complementare "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020. Asse I – Istruzione – 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 (Socialità, apprendimenti e accoglienza);
- VISTA** la delibera del Consiglio d'Istituto n.91 del 04/10/2022 con la quale sono stati deliberati i criteri di selezione dei tutor, esperti e supporto operativo_ Programma Operativo Complementare "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020. Asse I – Istruzione – 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 (Socialità, apprendimenti e accoglienza);
- VISTE** le note M.I.U.R. - DGEFID prot.2670 dell'08.02.2016, 3021 del 17.02.2016, 5577 del 21.03.2016, 5610 del 21.03.2016, 6076 del 4.4.2016, 6355 del 12.04.2016 e 6534 del 15.04.2016;
- 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 (Socialità, apprendimenti e accoglienza);
- VISTA** la nota Prot. AOGABMI-53714 del 21/06/2022 autorizzazione progetto;
- VISTA** la necessità di individuare TUTOR per i moduli di cui alla seguente tabella:

SCUOLA PRIMARIA

<i>Azione</i>	<i>Tipologia Modulo</i>	<i>Titolo del Modulo</i>	<i>n° ore</i>
10.2.2	Competenza alfabetica funzionale	Dalla A alla Zeta	30
10.2.2	Competenza multilinguistica	A beautiful English	30
10.2.2	Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)	Giocare con i numeri	30
10.2.2	Competenza digitale	I Giocando s'impara: a scuola di Coding	30

SCUOLA SECONDARIA

<i>Azione</i>	<i>Tipologia Modulo</i>	<i>Titolo del Modulo</i>	<i>n° ore</i>
10.2.2	Competenza alfabetica funzionale	Scrivere... che passione	30
10.2.2	Competenza multilinguistica	English time	30
10.2.2	Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)	"Una risorsa da aMARE"	30
10.2.2	Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)	MatematicaMente	30

10.2.2	Competenza digitale	I Programmando s'impara: dal Coding alla Robotica	30
--------	---------------------	---	----

DETERMINA

Art. 1 Oggetto

Di avviare una procedura di selezione comparativa, attraverso la valutazione dei curriculum, per la selezione delle seguenti **figure professionali di TUTOR**:

SCUOLA PRIMARIA

<i>Azione</i>	<i>Tipologia Modulo</i>	<i>Titolo del Modulo</i>	<i>n° ore</i>
10.2.2	Competenza alfabetica funzionale	Dalla A alla Zeta	30
10.2.2	Competenza multilinguistica	A beautiful English	30
10.2.2	Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)	Giocare con i numeri	30
10.2.2	Competenza digitale	Giocando s'impara: a scuola di Coding	30

Titolo del modulo: **Dalla A alla Zeta**

Descrizione: Il laboratorio intende favorire lo studio della letteratura e dei classici con approccio trasversale per generi letterari e temi, a partire da quelli più vicini al mondo emozionale degli studenti. Lo sviluppo delle competenze letterarie nello studente costituisce una riappropriazione del testo letterario, esercizio di riscrittura fino alla rielaborazione multimediale. Il laboratorio si concentra sull'evoluzione della scrittura in ambiente digitale, che consente la scrittura collaborativa, l'organizzazione di gruppi di lettura, anche in digitale, l'utilizzo dei social media in chiave di scambio di contenuti letterari, anche con la creazione da parte degli alunni di podcast e blog condivisi.

Titolo del modulo: **A beautiful English**

Descrizione: 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. Il laboratorio individua ambienti di apprendimento che, varcando le mura della scuola o della città, diventano il contesto reale per l'interazione in lingua straniera (incontri nei parchi, nelle biblioteche, nelle comunità virtuali che permettono l'interazione e condivisione di esperienze e di interessi con native speaker della stessa età). Tale approccio sarà seguito anche attraverso la flessibilità nella progettazione didattica a partire dalla diagnosi degli interessi e delle esigenze linguistiche degli studenti.

Titolo del modulo: **Giocare con i numeri**

Descrizione: Il percorso di apprendimento più efficace, che sarà utilizzato per il potenziamento, non è di carattere deduttivo, dalla legge all'esemplificazione, ma induttivo: partendo da problemi reali e dal contesto quotidiano si evidenziano quegli elementi utili e si avvia una riflessione per arrivare alla generalizzazione e ad un modello matematico. Il laboratorio si caratterizza come spazio fisico e mentale, con l'utilizzo del problem posing, del problem solving, della modellizzazione per favorire e facilitare la comprensione e la decodificazione del reale. Lo studente è al centro di questo percorso induttivo, raccoglie le evidenze e le mette in relazione tra loro argomentando intorno ad una possibile soluzione; saranno, quindi, fondamentali il lavoro di gruppo e i momenti di riflessione condivisa in cui anche la discussione sull'errore è un importante momento formativo per lo studente.

Titolo del modulo: Giocando s' impara: a scuola di Coding

Descrizione: Il pensiero computazionale, il coding e la robotica educativa costituiscono una priorità per l'aggiornamento del curriculum sia nel primo che nel secondo ciclo di istruzione. Il laboratorio sarà dedicato all'apprendimento dei principi di base della programmazione con l'utilizzo di strumenti e kit robotici. Lo sviluppo del pensiero computazionale e il coding costituiscono una priorità sin dai primi anni della Scuola Primaria. Il laboratorio sarà dedicato all'apprendimento dei principi base della programmazione, attraverso attività di gioco, con l'utilizzo di strumenti didattici educativi e kit robotici, con l'obiettivo di stimolare l'apprendimento attivo con la didattica del learning by doing e promuovere negli alunni competenze di problem solving e creatività digitale attraverso il lavoro di gruppo e collaborativo.

SCUOLA SECONDARIA

<i>Azione</i>	<i>Tipologia Modulo</i>	<i>Titolo del Modulo</i>	<i>n° ore</i>
10.2.2	Competenza alfabetica funzionale	Scrivere...che passione	30
10.2.2	Competenza multilinguistica	English time	30
10.2.2	Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)	"Una risorsa da aMARE"	30
10.2.2	Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)	MatematicaMente	30
10.2.2	Competenza digitale	Programmando s' impara: dal Coding alla Robotica	30

Titolo del modulo: Scrivere...che passione

Descrizione: La lingua italiana è caratterizzata da una trasversalità intrinseca in quanto veicolo per lo studio delle altre discipline e condizione indispensabile per l'accesso critico a tutti gli ambiti culturali. L'apprendimento mnemonico di regole, tipico dell'insegnamento della grammatica tradizionale e normativa, può essere superato a favore di pratiche in classe di riflessione e confronto sul meccanismo di funzionamento della lingua. In questo senso l'attività didattica prevede l'adozione di un modello esplicativo della struttura e del funzionamento del sistema della lingua come quello della "grammatica valenziale" e lo svolgimento di giochi linguistici, che possono rendere l'apprendimento dinamico e stimolante.

Titolo del modulo: English time

Descrizione: 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. Il laboratorio individua ambienti di apprendimento che, varcando le mura della scuola o della città, diventano il contesto reale per l'interazione in lingua straniera (incontri nei parchi, nelle biblioteche, nelle comunità virtuali che permettono l'interazione e condivisione di esperienze e di interessi con native speaker della stessa età). Tale approccio sarà seguito anche attraverso la flessibilità nella progettazione didattica a partire dalla diagnosi degli interessi e delle esigenze linguistiche degli studenti.

Titolo del modulo: "Una risorsa da aMARE"

Descrizione: Le STEM vanno nella direzione di un approccio integrato alle discipline di ambito scientifico. Nel laboratorio si offre agli alunni il confronto con l'oggetto di studio (un problema reale o un fenomeno riprodotto in laboratorio), si pongono delle domande significative, si formulano e confrontano delle ipotesi, le si verificano attraverso esperimenti da loro progettati e se ne discutono i risultati con i propri compagni e con il docente

per concludere con una nuova domanda di ricerca. Il progetto consiste in un percorso didattico volto alla promozione della cultura dell'ambiente marino attraverso azioni formative e visite guidate condotte da personale con competenze tecniche e specialistiche.

Obiettivi generali:

- Promuovere una sensibilizzazione ed un'educazione ambientale attraverso la diffusione della cultura della sostenibilità
- documentare sugli ecosistemi marini
- diffondere le conoscenze sulle produzioni estraibili dalla risorsa mare
- migliorare la connessione tra scienza, tecnologia e studenti della scuola dell'obbligo per contribuire ad una società scienza-alfabetizzata
- promuovere la conoscenza delle attività di conservazione volte alla salvaguardia delle specie marine protette.

Titolo del modulo: **MatematicaMente**

Descrizione: Il percorso di apprendimento più efficace, che sarà utilizzato per il potenziamento, non è di carattere deduttivo, dalla legge all'esemplificazione, ma induttivo: partendo da problemi reali e dal contesto quotidiano si evidenziano quegli elementi utili e si avvia una riflessione per arrivare alla generalizzazione e ad un modello matematico. Il laboratorio si caratterizza come spazio fisico e mentale, con l'utilizzo del problem posing, del problem solving, della modellizzazione per favorire e facilitare la comprensione e la decodificazione del reale. Lo studente è al centro di questo percorso induttivo, raccoglie le evidenze e le mette in relazione tra loro argomentando intorno ad una possibile soluzione; saranno, quindi, fondamentali il lavoro di gruppo e i momenti di riflessione condivisa in cui anche la discussione sull'errore è un importante momento formativo per lo studente.

Titolo del modulo: **Programmando s'impara: dal Coding alla Robotica**

Descrizione: Il pensiero computazionale, il coding e la robotica educativa costituiscono una priorità per l'aggiornamento del curriculum sia nel primo che nel secondo ciclo di istruzione. Il laboratorio sarà dedicato all'apprendimento dei principi di base della programmazione con l'utilizzo di strumenti e kit robotici. Il pensiero computazionale, il coding e la robotica educativa costituiscono una priorità per l'aggiornamento del curriculum nel primo ciclo di istruzione. Il laboratorio sarà dedicato all'apprendimento dei principi base della programmazione con l'utilizzo di strumenti didattici educativi e kit di robotica, con l'obiettivo di stimolare l'apprendimento attivo e collaborativo con la didattica del learning by doing e promuovere negli alunni competenze di problem solving e creatività digitale attraverso il team working e il peer tutoring

Art. 2 Importo

Per i moduli indicati del percorso formativo e per le ore previste il compenso è di 30,00 (trenta/00) euro/ora onnicomprensivi di ogni onere contribuito e IVA se dovuta

Art. 3 Presentazione domande

Le istanze di partecipazione, redatte sull'allegato **modello A**, debitamente firmata in calce, corredate dall'allegato B – autovalutazione titoli e dal curriculum redatto secondo il modello europeo (anche esse debitamente firmate), e da un documento di identità in corso di validità devono pervenire presso la segreteria amministrativa della scrivente istituzione scolastica, **entro le ore 13 del giorno 04/11/2022**. Il Curriculum Vitae deve essere numerato in ogni titolo, esperienza o formazione, per cui si richiede l'attribuzione di punteggio, e i numeri che la contraddistinguono devono essere riportati nella scheda di autovalutazione **allegato B**

Art. 4 Cause di esclusione:

saranno cause tassative di esclusione:

- 1) istanza di partecipazione pervenuta oltre il termine o con mezzi non consentiti
- 2) Curriculum Vitae non in formato europeo
- 3) Curriculum Vitae non contenente le dichiarazioni relative agli art.38-46 del DPR 445/00, e l'autorizzazione al trattamento dei dati personali
- 4) Omissione anche di una sola firma sulla documentazione
- 5) Documento di identità scaduto o illeggibile
- 6) Curriculum vitae non numerato secondo l'art. 3
- 7) Scheda valutazione titoli non riportante il rispettivo numero del curriculum secondo l'art. 3
- 8) Requisiti di accesso non verificate o non rispondenti al vero

Art. 5 partecipazione

Ogni facente istanza deve accludere alla domanda la griglia di valutazione compilata, il curriculum e il documento di identità. In caso di più moduli è ammessa la partecipazione anche a più moduli specificando candidatura e preferenze all'interno della istanza di partecipazione.

Art. 6. Selezione

La selezione verrà effettuata dal Dirigente Scolastico e dalla commissione di valutazione, che sarà nominata successivamente alla scadenza del presente avviso, attraverso la comparazione dei curriculum, in funzione delle griglie di valutazione allegate e di un eventuale colloquio informativo-motivazionale con il D.S. Gli incarichi verranno assegnati, nel rispetto dei principi di equità-trasparenza-rotazione-pari opportunità, seguendo l'ordine di graduatoria e in sott'ordine, le preferenze espresse. In osservanza del principio di rotazione e di equa distribuzione degli incarichi, verrà prioritariamente assegnato un incarico ad ogni candidato dichiarato ammesso seguendo l'ordine di graduatoria e di preferenza. Il Dirigente Scolastico si riserva la facoltà, in caso di assenza ovvero insufficiente numero di candidature pervenute, di assegnare più incarichi agli stessi docenti, ove ne avessero titolo, seguendo come criterio preferenziale, l'ordine di graduatoria. Il Dirigente scolastico si riserva la facoltà di dividere o meno gli incarichi secondo le istanze pervenute e nel limite massimo delle figure richieste

Art. 7 Pagamenti

Il compenso verrà erogato al termine delle attività formative e a seguito della erogazione dei fondi

Art. 8 Responsabile del Procedimento

Ai sensi dell'art. 31 del D.Lgs 50/2016 (art. 9 e 10 del D.P.R. n.207/10), viene nominato Responsabile del Procedimento il dirigente scolastico prof. Aniello Ruocco.

Art.9 Pubblicità

Il presente Avviso viene pubblicato all'Albo Pretorio e sul Sito della scuola (www.iccustra.edu.it) ed ha valore di notifica per tutto il personale dell'istituto. I dati personali che entreranno in possesso dell'istituto a seguito del presente Avviso verranno trattati nel rispetto del Dlgs 196/2003, del RGDP UE 679/2016 e successive modifiche e integrazioni. I candidati dovranno esprimere il loro consenso al trattamento dei propri dati personali in sede di presentazione delle domande di partecipazione, pena la non ammissione alle selezioni

In allegato:

Allegato A - istanza di Partecipazione

Allegato B - Griglie di autovalutazione

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Prof. Aniello Ruocco

(Documento informatico firmato digitalmente
ai sensi del D.Lgs 82/2005s.m.i. e norme collegate)

- di avere la competenza informatica l'uso della piattaforma on line "Gestione progetti PON scuola"

Data _____ firma _____

Si allega alla presente:

- Documento di identità in fotocopia
- Allegato B (griglia di valutazione)
- Curriculum Vitae

N.B.: La domanda priva degli allegati o non firmati non verrà presa in considerazione

Il/la sottoscritto/a, AI SENSI DEGLI ART. 46 E 47 DEL DPR 28.12.2000 N. 445, CONSAPEVOLE DELLA RESPONSABILITA' PENALE CUI PUO' ANDARE INCONTRO IN CASO DI AFFERMAZIONI MENDACI AI SENSI DELL'ART. 76 DEL MEDESIMO DPR 445/2000 DICHIARA DI AVERE LA NECESSARIA CONOSCENZA DELLA PIATTAFORMA GPU PER SVOLGERE CON CORRETTEZZA TEMPESTIVITA' ED EFFICACIA I COMPITI DI TUTOR D'AULA, O COMUNQUE SI IMPEGNA AD ACQUISIRLA NEI TEMPI OCCORRENTI ALL'AVVIO DEL PROGETTO

Data _____ firma _____

Il/la sottoscritto/a, ai sensi della legge 196/03 e successivo GDPR679/2016, autorizza l'I.C. "A. CUSTRA" al trattamento dei dati contenuti nella presente autocertificazione esclusivamente nell'ambito e per i fini istituzionali della Pubblica Amministrazione

Data _____ firma _____

Compiti del Tutor

Il tutor ha come compito essenziale quello di facilitare i processi di apprendimento dei discenti e collaborare con gli esperti nella conduzione delle attività.

All'interno del suo tempo di attività, il tutor svolge compiti di coordinamento fra le diverse risorse umane che partecipano all'azione e compiti di collegamento generale con la didattica istituzionale.

Partecipa con gli esperti alla valutazione/certificazione degli esiti formativi degli allievi.

In particolare, il tutor dovrà:

- a) *predispone, in collaborazione con l'esperto, una programmazione dei tempi e dei metodi*
- b) *cura che nel registro didattico e di presenza vengano annotate le presenze e le firme dei partecipanti, degli esperti e la propria, l'orario d'inizio e fine della lezione;*
- c) *accerta l'avvenuta compilazione della scheda allievo, la stesura e la firma dell'eventuale patto formativo;*
- d) *segnala in tempo reale al Dirigente Scolastico se il numero dei partecipanti scende al di sotto del previsto;*
- e) *cura il monitoraggio fisico del corso, contattando gli alunni in caso di inadempienza ai propri compiti in itinere o anche prima/dopo l'intervento formativo;*
- f) *si interfaccia con il tutor coordinatore per svolgere azione di monitoraggio e con l'esperto per il bilancio delle competenze, accertando che l'intervento venga effettuato;*
- g) *partecipa alle riunioni del gruppo di coordinamento anche in orario pomeridiano*
- h) *Inserisce i dati relativi alla gestione del percorso, e in particolare:*
 - 1) *registra le anagrafiche brevi (i corsisti e gli operatori accedendo poi al sistema con username e password personali devono completarle)*
 - 2) *inserisce la programmazione giornaliera delle attività*
 - 3) *concorda l'orario con gli esperti*
 - 4) *provvede alla gestione della classe:*
 - *documentazione ritiri*
 - *registrazione assenze*
 - *attuazione verifiche*
 - *emissione attestati*

GRIGLIA DI VALUTAZIONE DEI TITOLI PER TUTOR D'AULA (allegato B)

CRITERI DI AMMISSIONE: COMPETENZE ACCERTABILI DI UTILIZZO DELLA GPU			n. riferimento del curriculum	da compilare a cura del candidato	da compilare a cura della commissione
REQUISITI DI AMMISSIONE: ESSERE DOCENTE INTERNO PER TUTTO IL PERIODO DEL MODULO					
L' ISTRUZIONE, LA FORMAZIONE NELLO SPECIFICO SETTORE IN CUI SI CONCORRE					
A1. LAUREA (vecchio ordinamento o magistrale)		PUNTI			
	110 e lode	20			
	100 - 110	18			
A2. LAUREA (triennale in alternativa al punto A1)	< 100	15			
	110 e lode	12			
	100-110	10			
A3. DIPLOMA SCUOLA SECONDARIA (in alternativa al punto A1 e A2)	< 100	8			
		5			
LE CERTIFICAZIONI OTTENUTE					
B1. COMPETENZE I.C.T. CERTIFICATE riconosciute dal MIUR	Max 6 punti	2 punti cad.			
B2. COMPETENZE LINGUISTICHE CERTIFICATE LIVELLO C1		5			
B3. COMPETENZE LINGUISTICHE CERTIFICATE LIVELLO B2 (in alternativa a C1)		4			
B4. COMPETENZE LINGUISTICHE CERTIFICATE LIVELLO B1 (in alternativa a B2)		3			
LE ESPERIENZE NELLO SPECIFICO SETTORE IN CUI SI CONCORRE					
C1. ESPERIENZE DI TUTOR D'AULA/DIDATTICO (min. 20 ore) NEI PROGETTI FINANZIATI DAL FONDO SOCIALE EUROPEO (PON - POR)	Max 35 punti	6 punti per ogni esperienza			
C2. ESPERIENZE DI FACILITATORE/VALUTATORE (min. 20 ore) NEI PROGETTI FINANZIATI DAL FONDO SOCIALE EUROPEO (PON - POR)	Max 6	2 punti per ogni progetto			
C3. ESPERIENZE DI TUTOR COORDINATORE (min. 20 ore) NEI PROGETTI FINANZIATI DAL FONDO SOCIALE EUROPEO (PON - POR)	Max 12	3 punti cad.			

C4. ESPERIENZE DI TUTOR NEI PROGETTI DI ASL (Solo per i percorsi di ASL)	Max 8 punti	2 punti per ogni tutoraggio			
C5. INCARICHI DI PROGETTISTA IN PROGETTI FINANZIATI DAL FONDO SOCIALE EUROPEO (FESR) (Solo per esperta progettista FESR)	Max 2 punti	1 punto per ogni incarico			
C6. CONOSCENZE SPECIFICHE DELL' ARGOMENTO DELLA FORMAZIONE (documentate attraverso pubblicazioni o corsi seguiti, min 10 ore, per i quali è stato rilasciato un attestato)	Max. 6 punti	2 punti cad.			
TOTALE		100			