ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE - "VAL CENO"-BARDI
Prot. 0003528 del 31/05/2022
VI-10 (Uscita)

Ministero dell'Istruzione

UNIONE EUROPEA
Fondo sociale europeo

ISTITUTO COMPRENSIVO VAL CENO

Via Cardinale Samorè 43032 BARDI (PR)
Tel. 052572369 fax 0525733456
CF: 82 00 36 50 346
e-mail: pric81000e@istruzione.it
pec: pric81000e@pec.istruzione.it
sito web: http://icvalceno.edu.it

Fondi Strutturali Europei- Programma Operativo Nazionale (PON E POC) - "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020 finanziato con FSE E FDR - Asse I – Istruzione – Obiettivi Specifici 10.1, 10.2 e 10.3 – Azioni 10.1.1, 10.2.2 e 10.3.1 - Avviso prot. n. 9707 del 27 aprile 2021 REALIZZAZIONE DI PERCORSI EDUCATIVI VOLTI AL POTENZIAMENTO DELLE COMPETENZE E PER L'AGGREGAZIONE E LA SOCIALIZZAZIONE DELLE STUDENTESSE E DEGLI STUDENTI NELL'EMERGENZA COVID-19 "Apprendimento e socialità".
Progetto 10.2.2A-FSEPON-EM-2021-84 "Essere competenti in Val Ceno"
Cup C23D21002280007
CIG Z4E36A364F

Oggetto: **CONTRATTO per la prestazione del servizio di esperto per la realizzazione dei moduli "Un robot in Val Ceno" e "Tinkering Val Ceno"**

TRA

L'Istituto Comprensivo Val Ceno,rappresentato legalmente dal Dott. Gianluca Catalano Dirigente Scolastico, nato a Alcamo (Tp) il 20/10/1974 e domiciliato per la sua carica presso l'Istituto di cui sopra
Codice Fiscale Istituto: 82003650346

E

Il GRUPPO SCUOLA COOP. SOC. A R.L. ETS rappresentato legalmente dalla Dott.ssa Sabrina Fornia nata a Colorno (PR) il 11/04/1970, residente a Colorno (PR) in Via Aldo Moro, 11
Codice Fiscale **e P. IVA azienda n. 02326420342**

Convengono e stipulano quanto segue:

1 – Oggetto e modalità di espletamento dell'incarico

Il GRUPPO SCUOLA COOP. SOC. A R.L. ETS, per mezzo dei suoi collaboratori Daniele Khaolusi per il modulo "Tinkering in Val Ceno" e Marcello Scaravella per il modulo "Robot in Val Ceno", si impegna ad effettuare, come da proposte progettuali presentate, ed allegate al presente contratto i seguenti moduli:

Titolo e obiettivi modulo	Sede	Calendario
Tinkering val Ceno Il pensiero computazionale, il coding e la robotica educativa costitui- scono una priorità per l'aggiornamento del curricolo sia nel primo chenel secondo ciclo di istruzione. Il laboratorio sarà dedicato all'appren-dimento dei principi di base della programmazione con l'utilizzo di strumenti e kit robotici.	**VARANO DE' MELEGARI**	13, 14, 15, 16, 24, 25 (4h per mattina 8.30-12.30) + 27 , 29 giugno 3h 8-11.
Un robot in val Ceno Il pensiero computazionale, il coding e la robotica educativa costitui- scono una priorità per l'aggiornamento del curricolo sia nel primo chenel secondo ciclo di istruzione. Il laboratorio sarà dedicato all'appren-dimento dei principi di base della programmazione con l'utilizzo di strumenti e kit robotici.	**PELLEGRINO**	6, 7, 8, 14, 15, 16, 17 (4h per mattina, 8.30-12.30) + giovedì 9 giugno 2h 8-10

Destinatari per ciascun modulo: massimo 25 alunni scuole primarie (da 2^ a 5^) e sspg (1^ e 2^)

Gli obiettivi generali del progetto "Essere competenti" 10.2.2A-FSEPON-EM-2021-84 sono

- ridurre il rischio di dispersione scolastica, promuovendo iniziative per l'aggregazione, la socialità e la vita di gruppo delle alunne e degli alunni, nel rispetto delle norme sulle misure di sicurezzaCovid vigenti.
- Le attività proposte devono essere una combinazione dinamica di conoscenze, abilità e atteggiamenti proposti al discente per lo sviluppo della persona e delle relazioni interpersonali,l'inclusione sociale, il potenziamento delle competenze per rafforzare il successo formativo.
-

2 – Durata

Il servizio richiesto è indicato all'articolo 1

3 – Importo e modalità di pagamento

L'Istituto Comprensivo, a fronte delle attività effettivamente svolte da **GRUPPO SCUOLA COOP. SOC. A R.L. ETS** e dai suoi collaboratori, si impegna a corrispondere, per ciascun modulo di 30 ore, un importo massimo di € 2.100,00 comprensivo di qualunque onere (Iva, bolli, ritenute, contributi, etc..), previa rendicontazione finale delle attività e delle ore svolte. Il pagamento avverrà entro 30 gg dall'emissione di regolare fattura elettronica con indicazione dello split payment, se previsto, per un totale di € 4.200,00 onnicomprensivo.
In caso di sospensione di uno o più moduli, anche in caso di una presenza di meno di nove alunni per due volte consecutive, verranno riconosciute le ore effettivamente svolte ad un importo orario onnicomprensivo di € 70,00.

4- Obblighi dell'esecutore del contratto

GRUPPO SCUOLA COOP. SOC. A R.L. ETS si impegna ad eseguire tutte le attività derivanti a qualunque titolo dal presente contratto secondo le condizioni, modalità e termini ivi contenute, senza aver diritto ad alcun compenso ulteriore oltre il corrispettivo di cui all'art. 3.
GRUPPO SCUOLA COOP. SOC. A R.L. ETS si obbliga ad eseguire le attività a perfetta regola d'arte e nel rispetto di tutte le norme e prescrizioni, anche tecniche e di sicurezza e di quelle eventualmente emanate nel corso della durata contrattuale.

GRUPPO SCUOLA COOP. SOC. A R.L. ETS, con la sottoscrizione del presente atto dichiara e garantisce che tutte le risorse impiegate nello svolgimento delle attività definite dal presente contratto sono dotate di idonea copertura assicurativa per danni riportati nell'esecuzione delle prestazioniin tutti i luoghi in cui si svolgerà la stessa.
GRUPPO SCUOLA COOP. SOC. A R.L. ETS si impegna a mantenere, durante l'esecuzionedel contratto, un costante raccordo con l'Istituto Comprensivo, e a collaborare al raggiungimento degli obiettivi che quest'ultimo si è dato sul progetto oggetto del presente contratto.

Gli esperti, rispetto al proprio modulo, si impegnano a:

- ✓ Rispettare il progetto didattico presentato
- ✓ Partecipare ad eventuali incontri formativi sulle specifiche tematiche oggetto dell'incarico ricevuto, secondo il calendario stabilito dal Gruppo Operativo di Progetto (GOP)
- ✓ Svolgere le attività in presenza attraverso tecniche di didattica laboratoriale attiva e predisporre, anche in formato digitale, tutti i materiali didattici, le attività, le esercitazioni e i compiti di studio/di realtà da fare svolgere ai gruppi di alunni
- ✓ Compilare l'area predisposta per la descrizione e la documentazione dell'attività svolta all'interno della piattaforma "Gestione PON"
- ✓ Portare a termine un prodotto finale che documenti il percorso formativo seguito dai partecipanti
- ✓ Monitorare il processo di apprendimento, in collaborazione con il tutor ed il referente del progetto
- ✓ Compilare in ogni sua parte e firmare il registro delle attività, monitorando con costanza il livello di partecipazione degli iscritti ai rispettivi moduli
- ✓ Presentare una relazione finale sulle attività realizzate
- ✓ Rispettare l'informativa sulla privacy da sottoscrivere prima dell'inizio della prestazione
- ✓ Partecipare, ogni qualvolta se ne ravvisi la necessità, alle riunioni di carattere organizzativo
- ✓ Rispondere ad eventuali questionari o monitoraggi proposti dal MIUR

5- Risoluzione del contratto - recesso

L'Istituto Comprensivo si riserva la facoltà di recedere motivatamente, in qualsiasi momento, dal presentecontratto corrispondendo a **GRUPPO SCUOLA COOP. SOC. A R.L. ETS** il compenso da determinarsi proporzionalmente al lavoro effettivamente svolto.
In caso di inadempimento parziale o totale, che non derivi da cause imputabili a questo Istituto e che impedisca il raggiungimento degli obiettivi previsti dal progetto, il Dirigente attiverà la procedura di risoluzione del contratto con effetto immediato dandone comunicazione all'interessato tramite posta elettronica certificata. In tal caso, l'Istituzione Scolastica si riserva la facoltà di valutare il risarcimento dieventuali danni conseguenti.
Qualora si verificasse una riduzione dei partecipanti al di sotto di 9 per due volte consecutive, il modulo non potrà proseguire.

6- Esonero responsabilità da parte del committente

L'Istituto è esonerato da ogni responsabilità in relazione a danni causati dall'incaricato a persone o cose in corso di contratto.

7 – Foro competente

Il presente contratto è soggetto a registrazione in caso d'uso, con spese a carico della parte richiedente la registrazione. Le parti dichiarano che il corrispettivo del presente contratto non è soggetto ad I.V.A., per cui richiedono la registrazione in misura fissa. In caso di controversie il Foro competente è quello di Parma.

8 – Trattamento dati personali

Ai sensi e per gli effetti dell'art.13 del Regolamento Europeo 2016/679 e D.Lgs. 101/2018, riguardante "le regole generali per il trattamento dei dati", si informa che i dati personali vengono acquisiti nell'ambitodel procedimento relativo ai rapporti contrattuali intercorsi e futuri, e sono raccolti e trattati, anche con l'ausilio di mezzi elettronici, esclusivamente per le finalità connesse alla procedura e gestione del contratto, ovvero per dare esecuzione agli

obblighi previsti dalla Legge. Titolare del trattamento è l'Istituto Comprensivo “Val Ceno”, legalmente rappresentato dal Dirigente Scolastico Dott. Gianluca Catalano.
GRUPPO SCUOLA COOP. SOC. A R.L. ETS potrà esercitare i diritti di cui agli artt. da 7 a10 della medesima legge e dal Capo III del Regolamento. Relativamente ai dati personali di cui dovesse venire a conoscenza, l'esperto è responsabile del trattamento degli stessi, ai sensi del Regolamento Europeo 2016/679 e D.Lgs. 101/2018.

9- Norme di rinvio

Quanto non espressamente previsto dal presente contratto è regolato dal Codice Civile.

Bardi, 31 maggio 2022

ISTITUTO COMPRENSIVO “VAL CENO”
IL DIRIGENTE SCOLASTICO
Dott. Gianluca Catalano
Documento firmato digitalmente

GRUPPO SCUOLA COOP. SOC. A R.L. ETS
IL RAPPRESENTANTE LEGALE
Dott.ssa Sabrina Fornia
Documento firmato digitalmente

Progetto 10.2.2A-FSEPON-EM-2021-84 "Essere competenti in Val Ceno" Cup C23D21002280007
Fondi Strutturali Europei- Programma Operativo Nazionale (PON E POC) - "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020 finanziato con FSE E FDR - Asse I – Istruzione – Obiettivi Specifici 10.1, 10.2 e 10.3 – Azioni 10.1.1, 10.2.2 e 10.3.1 - Avviso prot. n. 9707 del 27 aprile 2021 REALIZZAZIONE DI PERCORSI EDUCATIVI VOLTI AL POTENZIAMENTO DELLE COMPETENZE E PER L'AGGREGAZIONE E LA SOCIALIZZAZIONE DELLE STUDENTESSE E DEGLI STUDENTI NELL'EMERGENZA COVID-19 "Apprendimento e socialità".

Proposta Progettuale

Titolo progetto: "Essere competenti in Val Ceno"

Titolo Modulo:

Un robot in val ceno

Dati Esperto	
Nome	Marcello
Cognome:	Scaravella
C.F.: SCRMCL84B09G535Z	

A) IL PROGETTO:
Titolo del progetto: Un robot in Val Ceno
N° destinatari previsti: max 25 :
Sede: PELLEGRINO PARMENSE
Tempi previsti: GIUGNO 2022
Obiettivi formativi specifici: Trasformare una situazione complessa in ipotesi di soluzioni possibili (didattica attiva). Utilizzare materiali, strumenti, tecniche espressivo/creative ed esplorare le potenzialità offerte dalla tecnologia per scoprirne le funzioni e i possibili usi Utilizzare strumenti tecnologici a disposizione (code.org, Minecraft Education Edition, mBOT, LIM, pc,tablet) Capire cosa sono gli algoritmi e come sono espressi mediante programmi scritti usando un linguaggio di programmazione.

Obiettivi trasversali: Conoscenze digitali: principi della robotica e della programmazione. Attitudini: Organizzare e pianificare il lavoro, learning by doing e problem solving.
Risultati attesi: Aver costruito strategie in grado di modificarsi e migliorarsi in relazione al problema proposto. Aver argomentato, sperimentato, fatto prove ed errori assieme ai compagni.

B) COERENZA DEL PERCORSO PROGETTUALE

1)Articolazione e contenuti del progetto (descrivere analiticamente nel riquadro il progetto indicandone gli elementi fondamentali)

Attività previste	**Competenze specifiche certificabili al termine del percorso** (definire e descrivere in termini di abilità e competenze)	**Metodologie**	**Ore**
IL PENSIERO COMPUTAZIONALE	RICONOSCERE L'OBIETTIVO E DEFINIRE IL PERCORSO	COOPERATIVE LEARNING + CODING	4
IL CODICE A BLOCCHI	COSTRUIRE LA STRINGA DEL CODICE RISOLUTIVO	COOPERATIVE LEARNING + CODING	6
PRATICA DI CODING ATTRAVERSO IL GIOCO	UTILIZZARE GLI STRUMENTI ANALOGICI E DIGITALI	GAME BASE LEARNING + TINKERING	4
PROGRAMMAZIONE GRAFICA	UTILIZZARE GLI STRUMENTI DIGITALI	GAME BASE LEARNING + CODING	8
PROGRAMMAZIONE MBOT	PRINCIPI DI ROBOTICA APPLICATA	GAME BASE LEARNING + ROBOTICA + TINKERING	8
IL PENSIERO COMPUTAZIONALE	RICONOSCERE L'OBIETTIVO E DEFINIRE IL PERCORSO	COOPERATIVE LEARNING + CODING	4

2) Linee metodologiche

Utilizzazione di materiali didattici e risorse tecnologiche (indicare l'approccio utilizzato, le modalità didattiche, i materiali ed i supporti tecnologici necessari allo svolgimento delle attività)

Esprimere la creatività e dar vita a dei progetti partecipativi. L'opportunità di svolgere attività in gruppo anche in ambito e sotto forma di gioco partecipativo. Sperimentare un ambiente divertente e stimolante per l'apprendimento, utilizzando le principali piattaforme gratuite disponibili per apprendere la programmazione a blocchi.
Attività legate sia alle lezioni tradizionali, pensate per essere svolte in assenza di pc o connessione, sia lezioni tecnologiche fruibili tramite web, on line, on lim.
La metodologia prevista, si avvale di una operatività laboratoriale: attraverso il fare e lo sperimentare; per giungere all'acquisizione di competenze ed abilità.

3) Modalità di valutazione dell'apprendimento (indicare strumenti, modalità di applicazione, tipologia di certificazione/attestazione e tempistica)
Nel percorso, verrà consegnata ai ragazzi una rubrica di autovalutazione delle seguenti competenze: ● matematiche ● digitali ● sociali e civiche ● spirito di iniziativa e imprenditorialità I risultati ottenuti saranno dimostrati dai prodotti realizzati durante la formazione, si utilizzeranno le principali piattaforme per il tinkering, il coding e la robotica base, quali: Minecraft Education Edition , ZaplyCode, Tinkercad, Scratch, VEXcode VR, mBlock

C) DISSEMINAZIONE INIZIALE E FINALE DEL PERCORSO PROGETTUALE
1) Presentazione del programma di lavoro che sarà svolto (indicare cosa si presenta e quale iter formativo)
APPRENDERE COS'E' IL CODING IL PENSIERO COMPUTAZIONALE LA COSTRUZIONE DI PERCORSI SEMPLICI LA COSTRUZIONE DI PERCORSI ARTICOLATI IL CODING GRAFICO E IL CODING A BLOCCHI STRUMENTI DI LAVORO CONDIVISI I PRINCIPI DELLA PROGRAMMAZIONE RELAZIONI DI CODICE VISIVO/COMPRENSIVO/APPLICATO IL MIO CODING E SVILUPPO DI UN PROGETTO/IDEA
2) Presentazione del lavoro svolto (indicare cosa si presenta, con il coinvolgimento degli alunni partecipanti, nello specifico incontro finale per documentare il percorso e la valenza dell'iter formativo svolto)
I risultati finali saranno disponibili nel formato utilizzato dai diversi studenti, pubblicato e condiviso nelle principali piattaforme digitali utilizzate all'interno dell'istituto comprensivo.

Data 28/05/2022

FIRMA

Progetto 10.2.2A-FSEPON-EM-2021-84 "Essere competenti in Val Ceno" Cup C23D21002280007
Fondi Strutturali Europei- Programma Operativo Nazionale (PON E POC) - "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020 finanziato con FSE E FDR - Asse I – Istruzione – Obiettivi Specifici 10.1, 10.2 e 10.3 – Azioni 10.1.1, 10.2.2 e 10.3.1 - Avviso prot. n. 9707 del 27 aprile 2021 REALIZZAZIONE DI PERCORSI EDUCATIVI VOLTI AL POTENZIAMENTO DELLE COMPETENZE E PER L'AGGREGAZIONE E LA SOCIALIZZAZIONE DELLE STUDENTESSE E DEGLI STUDENTI NELL'EMERGENZA COVID-19 "Apprendimento e socialità".

Proposta Progettuale

Titolo progetto: "Essere competenti in Val Ceno"

Titolo Modulo:

Dati Esperto	
Nome	DANIELE
Cognome:	KHALOUSI
C.F.: KHLDNL71B10G337W	

A) IL PROGETTO
Titolo del progetto: TINKERING IN VALCENO
N° destinatari previsti: max 25 :
Sede: Istituto Comprensivo Valceno - sede di Varano de' Melegari
Tempi previsti: GIUGNO 2022
Obiettivi formativi specifici: Il percorso si propone di fornire agli studenti della scuola primaria e secondaria, competenze base in ambito di Tinkering, Coding e principi fondamentali introduttivi alla Robotica base. Il Tinkering negli ambienti educativi a livello internazionale, è un approccio innovativo per l'educazione alle STEM come forma di apprendimento informale in cui si impara facendo. L'alunno è incoraggiato a sperimentare, stimolando in lui l'attitudine alla risoluzione dei problemi. Il coding rappresenta la programmazione informatica, una disciplina che ha come base il pensiero computazionale, cioè tutti quei processi mentali che mirano alla risoluzione di problemi combinando metodi caratteristici e strumenti digitali. La Robotica educativa è un approccio che affianca alla didattica canonica l'utilizzo dei robot e della loro programmazione, per rendere l'insegnamento più efficace, coinvolgente e semplice, tanto per gli studenti quanto per gli insegnanti.

Obiettivi trasversali: Conoscenze digitali in ambito steam attraverso i principi del coding e della robotica programmata a blocchi. Organizzare e pianificare il lavoro, imparare facendo e risolvere i problemi. Riconoscere gli obiettivi e individuare il percorso corretto.
Risultati attesi: Acquisizione di competenze base per riconoscere e saper risolvere problemi differenti, applicando il metodo dell'apprendere mentre si costruisce, del pensiero computazionale per analizzare e individuare le soluzioni, della verifica attraverso i principi di programmazione a blocchi.

B) COERENZA DEL PERCORSO PROGETTUALE

1)Articolazione e contenuti del progetto (descrivere analiticamente nel riquadro il progetto indicandone gli elementi fondamentali)

Attività previste	**Competenze specifiche certificabili al termine del percorso** (definire e descrivere in termini di abilità e competenze)	**Metodologie**	**Ore**
IL PESIERO COMPUTANZIONALE	RICONOSCERE L'OBIETTIVO E DEFINIRE IL PERCORSO	CODING	4
IL CODICE A BLOCCHI	COSTRUIRE LA STRINGA DEL CODICE RISOLUTIVO	CODING	6
PRATICA DI CODING ATTRAVERSO IL GIOCO	UTILIZZARE GLI STRUMENTI ANALOGICI E DIGITALI	CODING + TINKERING	4
PROGRAMMAZIONE GRAFICA	UTILIZZARE GLI STRUMNETI DIGITALI	CODING	8
PROGRAMMAZIONE MBOT	PRINCIPI DI ROBOTICA APPLICATA	ROBOTICA + TINKERING	8

2) Linee metodologiche

Utilizzazione di materiali didattici e risorse tecnologiche (indicare l'approccio utilizzato, le modalità didattiche, i materiali ed i supporti tecnologici necessari allo svolgimento delle attività)

Esprimere la creatività e dar vita a dei progetti partecipativi. L'opportunità di svolgere attività in gruppo anche in ambito e sotto forma di gioco partecipativo. Sperimentare un ambiente divertente e stimolante per l'apprendimento, utilizzando le principali piattaforme gratuite disponibili per apprendere la programmazione a blocchi.
Attività legate sia alle lezioni tradizionali, pensate per essere svolte in assenza di pc o connessione, sia lezioni tecnologiche fruibili tramite web, on line, on lim.
La metodologia prevista, si avvale di una operatività laboratoriale: attraverso il fare e lo sperimentare; per giungere all'acquisizione di competenze ed abilità.

3) Modalità di valutazione dell'apprendimento (indicare strumenti, modalità di applicazione, tipologia di certificazione/attestazione e tempistica)

I risultati ottenuti saranno dimostrati dai prodotti realizzati durante la formazione, si utilizzeranno le principali piattaforme per il tinkering, il coding e la robotica base, quali:
ZaplyCode, Tinkercad, Scratch, VEXcode VR, mBlock

C) DISSEMINAZIONE INIZIALE E FINALE DEL PERCORSO PROGETTUALE
1) Presentazione del programma di lavoro che sarà svolto (indicare cosa si presenta e quale iter formativo)
APPRENDERE COS'E' IL CODING IL PENSIERO COMPUTAZIONALE LA COSTRUZIONE DI PERCORSI SEMPLICI LA COSTRUZIONE DI PERCORSI ARTICOLATI IL CODING GRAFICO E IL CODING A BLOCCHI STRUMENTI DI LAVORO CONDIVISI I PRINCIPI DELLA PROGRAMMAZIONE RELAZIONI DI CODICE VISIVO/COMPRENSIVO/APPLICATO IL MIO CODING E SVILUPPO DI UN PROGETTO/IDEA
2) Presentazione del lavoro svolto (indicare cosa si presenta, con il coinvolgimento degli alunni partecipanti, nello specifico incontro finale per documentare il percorso e la valenza dell'iter formativo svolto)
I risultati finali saranno disponibili nel formato utilizzato dai diversi studenti, pubblicato e condiviso nelle principali piattaforme digitali utilizzate all'interno dell'istituto comprensivo.

Data 28/05/2022

FIRMA

Daniele Khalousi