



**ISTITUTO COMPRENSIVO "LEONARDO DA VINCI"**  
Via Padre Luigi Monti, 61 – 21047 Saronno (Va) tel. 029602522 – FAX 029600870  
Scuola Secondaria I grado a indirizzo musicale "Leonardo da Vinci", via Padre Luigi Monti, 61  
Scuola Primaria "Giuseppina Pizzigoni" via Parini, 42 Saronno tel. 029620633  
Scuola Primaria "Damiano Chiesa" via Buraschi, 9 Saronno tel. 029605522  
Cod. Meccanografico VAIC849006 – Cod. Fiscale 94011740126  
e-mail: vaic849006@istruzione.it – Posta Elettronica Certificata: vaic849006@pec.istruzione.it  
sito internet: www.istitutocomprensivodavinci.gov.it



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca  
Dipartimento per la Programmazione  
Divisione Generale per Interventi in materia di edilizia  
scuolastica, per la gestione dei fondi strutturali per  
l'istruzione e per l'innovazione digitale  
Ufficio IV

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

Saronno, 27 maggio 2019

Agli Atti  
All'Albo on line

Fondi Strutturali Europei - PON "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020. Avviso pubblico 4427 del 02/05/2017 "Potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico". Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE). Obiettivo Specifico 10.2 – Miglioramento delle competenze chiave degli allievi. Azione 10.2.5

Progetto "WEB We Enjoy Beauty – il Portale di Palazzo Visconti" cod. progetto 10.2.5A-FSEPON-LO-2018-25

Modulo "*@dventuregames inside Palazzo Visconti*"

CUP: G78H17000390007

CIG: Z52280C2EA

**DETERMINA DIRIGENZIALE PER LA SELEZIONE DI 1 ESPERTO RISERVATO A PERSONA GIURIDICA MEDIANTE PROCEDURA RISTRETTA ART. 16, COMMA 2 LETT. B – D.LGS N. 50/2016 PER L'ESECUZIONE DEL PROGETTO "WEB We Enjoy Beauty – il Portale di Palazzo Visconti" MODULO "*@dventuregames inside Palazzo Visconti*" DESTINATARI 20 ALUNNI CLASSI PRIME SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO "LEONARDO DA VINCI"**

### IL DIRIGENTE SCOLASTICO

**PREMESSO** che si rende necessario, da parte dell'I.C.S. "Leonardo da Vinci" di Saronno, provvedere alla selezione di 1 esperto per l'effettuazione del Progetto "WEB We Enjoy Beauty – il Portale di Palazzo Visconti" cod. progetto 10.2.5A-FSEPON-LO-2018-25 - Modulo "*@dventuregames inside Palazzo Visconti*" destinatari 20 alunni delle classi prime Scuola secondaria di primo grado "Leonardo da Vinci", finanziato nell'ambito dei Fondi Strutturali Europei - PON "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020. Avviso pubblico 4427 del 02/05/2017 "Potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico". Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE). Obiettivo Specifico 10.2 – Miglioramento delle competenze chiave degli allievi. Azione 10.2.5.

**CONSIDERATO** che a seguito dell'Avviso di selezione pubblicato all'Albo on line dell'Istituto Comprensivo in data 8 maggio 2019, non sono state avanzate candidature adeguate;

**VISTO** l'art. 7 del D.Lgs 165/2001 recante le Norme generali sull'ordinamento del lavoro alle dipendenze delle amministrazioni pubbliche e successive modifiche e

- integrazioni;
- VISTO** il Decreto Interministeriale 28 agosto 2018, n. 129, concernente il “Regolamento recante istruzioni generali sulla gestione amministrativo-contabile delle istituzioni scolastiche ai sensi dell’art. 1, comma 143, della Legge 13 luglio 2015, n. 107”;
- VISTO** il D.P.R. 8 marzo 1999 n. 275 Regolamento recante norme in materia di autonomia delle istituzioni scolastiche, ai sensi dell’art. 21 della legge 15 marzo 1997, n. 59.
- VISTO** il D.P.R. 10 ottobre 1996, n. 567 Regolamento recante la disciplina delle iniziative complementari e delle attività integrative nelle istituzioni scolastiche.
- VISTA** Legge 15 marzo 1997, n. 59, art. 21 “Delega al Governo per il conferimento di funzioni e compiti alle regioni ed enti locali, per la riforma della pubblica amministrazione e per la semplificazione amministrativa”.
- VISTO** Il Decreto Legislativo n. 50 del 18 aprile 2016 di recepimento delle Direttive 2014/23UE, 2014/24/UE e 2014/25/UE, modificato e integrato dal D.Lgs. 19 aprile 2017 n. 56 e ss. mm. e ii;
- VISTO** il “*Regolamento per l’affidamento dei lavori, servizi e forniture ai sensi dell’art. 45, comma 2, lett. a D.I. n. 129/2018*” approvato nella seduta del Consiglio di Istituto del 23 maggio 2019 (delibera n. 20/2018/19);
- PRESO ATTO** che non è presente all’interno dell’Istituto Comprensivo “Leonardo da Vinci” una figura professionale competente e disponibile ad assumere l’incarico;
- VISTA** la disponibilità di bilancio;
- RITENUTO** pertanto, di procedere in merito,

## **DECRETA**

### **Art.1. Premesse**

Le premesse costituiscono parte integrante del presente documento.

### **Art.2. Avvio delle procedure e finalità**

Si dà avvio, in data odierna, alle procedure per la selezione finalizzata al conferimento di incarico professionale a persona giuridica mediante procedura ristretta – art. 36, comma 2, lett. B – D.Lgs. n. 50/2016, di 1 esperto per l’effettuazione del Progetto “**WEB We Enjoy Beauty – il Portale di Palazzo Visconti**”, cod. progetto 10.2.5A-FSEPON-LO-2018-25 Modulo “*@dventuregames inside Palazzo Visconti*” destinatari 20 alunni delle classi prime della Scuola secondaria di primo grado “Leonardo da Vinci”, finanziato nell’ambito dei Fondi Strutturali Europei - PON “Per la scuola, competenze e ambienti per l’apprendimento” 2014-2020. Avviso pubblico 4427 del 02/05/2017 “Potenziamento dell’educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico”. Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE). Obiettivo Specifico 10.2 – Miglioramento delle competenze chiave degli allievi. Azione 10.2.5.

### **Art.3 Caratteristiche del Progetto**

#### **Titolo modulo**

“@dventuregames inside Palazzo Visconti”

#### **Descrizione modulo**

Il modulo prevede la raccolta ed elaborazione dei dati inerenti Palazzo Visconti, il consolidamento delle conoscenze acquisite attraverso la produzione di un video relativo alle attività che si svolgeranno in itinere. Inoltre si utilizzerà la tecnologia digitale della realtà aumentata ai fini di creare/inventare una storia legata alla vita passata del Palazzo Visconti, ipotizzando ipotesi futuristiche.

#### **Obiettivi didattico/formativi:**

La finalità principale del progetto è 'il fare in prima persona' sviluppando le competenze digitali e artistiche per mezzo di una metodologia operativa attiva. Altre finalità saranno promuovere forme di educazione al bello con interventi di

ricerca-azione che prevedano l'uso di nuove tecnologie multimediali, favorire la creatività, la manualità, le abilità espressive\comunicative e logiche;  
Inoltre, sarà importante stimolare una coscienza diffusa e condivisa della storia e della cultura del proprio territorio, accrescere il desiderio e la necessità di partecipare attivamente alla conservazione e tutela del patrimonio locale, imparare ad assegnare- riconoscere un valore (non economico) del bene culturale;

### **Obiettivi educativi**

- sviluppare un personale gusto estetico
- accrescere il senso di appartenenza al patrimonio culturale attraverso il contatto visivo ed emotivo dell'alunno con l'eredità del passato.

### **Contenuti**

- raccolta ed elaborazione dei dati inerenti Palazzo Visconti;
- consolidamento delle conoscenze attraverso la produzione di un video interattivo;
- utilizzare la tecnologia digitale della realtà aumentata ai fini di creare\inventare una storia legata alla vita passata del Palazzo Visconti, ipotizzando ipotesi futuristiche.

### **Metodologia**

Si utilizzerà la didattica laboratoriale per mezzo del 'learning by doing';

- applicare il metodo investigativo attraverso interviste e ricerca;
- digital storytelling;
- cooperative learning;

### **Risultati attesi**

Il Risultato finale sarà la creazione di un sito web su Palazzo Visconti fruibile in rete. Gli alunni al termine del percorso dovrebbero acquisire una certa autonomia nell'uso della tecnologia multimediale; dovrebbero accrescere la loro sensibilità e il senso di appartenenza al proprio contesto storico, consolidare le conoscenze apprese, favorire lo scambio collaborativo delle conoscenze.

<b>Data inizio prevista</b>	<i>10 giugno 2019</i>
<b>Data fine prevista</b>	<i>15 giugno 2019</i>
<b>Tipo Modulo</b>	<i>Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio</i>
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	<i>VAMM849017 Scuola secondaria I grado "Leonardo da Vinci", aula informatica, aula 3.0.</i>
<b>Numero destinatari</b>	<i>20 Allievi delle classi prime della Scuola secondaria I grado "Leonardo da Vinci.</i>
<b>Numero ore</b>	<i>30 cinque incontri di sei ore al giorno: dalle 8,30 alle 12,30, un'ora di pausa pranzo, dalle 13,30 alle 15,30;</i>

## **Art.4 Requisiti indispensabili richiesti**

I requisiti professionali richiesti dovranno essere adeguati alla tipologia di servizio richiesto. Si forniscono di seguito le funzioni connesse con l'incarico di **esperto**:

*"L'esperto è un operatore della formazione, ha il compito di realizzare le attività formative ed è responsabile del processo di apprendimento finalizzato a migliorare le conoscenze, le competenze e le abilità specifiche dei partecipanti.*

## **Art.5 Modalità di presentazione delle candidature**

Gli interessati dovranno far pervenire, entro e non oltre le ore 12.00 dell'undicesimo giorno successivo alla data di pubblicazione sull'Albo online dell'Istituto, in plico chiuso con la dicitura **"CANDIDATURA PER L'INCARICO DI ESPERTO PROGETTO PON/"WEB We Enjoy Beauty – il Portale di Palazzo Visconti" Modulo "@dventuregames inside Palazzo Visconti"** alla Segreteria dell'I.C.S. "Leonardo da Vinci" via Padre Luigi Monti, 61, 21047 Saronno, la domanda di partecipazione, e il curriculum vitae che illustri i titoli di studio, le certificazioni e le esperienze lavorative e professionali maturate in settori professionali coerenti con l'incarico oggetto dell'avviso, fotocopia di un valido documento di riconoscimento.

## Art.6 Valutazione delle domande e colloquio

La Commissione di valutazione, effettuerà un colloquio con i candidati nel giorno indicato nell'avviso e stilerà una graduatoria tenendo conto dei criteri elencati all'art. 9. I candidati, pertanto, sono convocati, a pena di esclusione, nel giorno e nell'ora indicati nell'avviso di selezione, presso la sede dell'I.C.S. "Leonardo da Vinci" via Padre Luigi Monti, 61, 21047 Saronno.

## Art.7 Esclusioni

Costituiscono causa di esclusione dalla gara:

- Domanda incompleta
- Dichiarazioni false e mendaci
- Presentazione della domanda oltre il termine di scadenza;
- Mancata presentazione al colloquio.

## Art.8 Affidamento dell'incarico

L'incarico sarà affidato anche in presenza di una sola candidatura valida purchè giudicata in grado di assicurare adeguatamente il servizio richiesto;

## Art.9 Criteri e modalità di valutazione delle domande e assegnazione dell'incarico

L'incarico verrà assegnato all'offerta ritenuta migliore, risultante dalla somma dei punteggi attribuiti secondo i sottoelencati parametri. La graduatoria di merito sarà pubblicata all'albo on line dell'istituzione scolastica e, in mancanza di ricorsi diventerà definitiva dopo 7 giorni dalla sua pubblicazione.

<b>Tabella Assegnazione punti per la Valutazione dell'Offerta</b>		
1	<b><i>Curriculum di Studi, titoli professionali, esperienze formative:</i></b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Presenza nella Società/Ente giuridico di personale con Diploma di Laurea in informatica o in Discipline grafiche con chiare e dimostrate competenze nello sviluppo e realizzazione di ambienti di realtà aumentata</li><li>- Master di primo e/o secondo livello coerenti con le competenze professionali richieste (5 punti)</li><li>- Ulteriori percorsi formativi specifici coerenti con le competenze professionali richieste; (max. 5 punti - 1 punto per ciascuna formazione di durata non inferiore a 10 ore);</li></ul>	1 – 15 punti
2	<b><i>Esperienze professionali pregresse:</i></b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Esperienze lavorative coerenti con le finalità del progetto (max. 10 punti - 2 punti per ciascun incarico</li><li>- Progetti effettuati con Istituzioni scolastiche (max. 10 punti - 2 punti per ciascun progetto);</li></ul>	1 – 20 punti
3	<b><i>Colloquio</i></b> <ul style="list-style-type: none"><li>- finalizzato alla rilevazione dell'effettiva rispondenza alle esigenze dell'Istituto in relazione al progetto. In particolare il candidato illustrerà la propria interpretazione della proposta progettuale evidenziando gli elementi di innovazione metodologica, partecipazione attiva dei discenti, efficacia in relazione agli obiettivi del progetto</li></ul>	1 – 10 punti
<b>Totale massimo</b>		<b>55 punti</b>

### **Art.10 Compensi e modalità di pagamento**

Il compenso previsto per l'effettuazione dell'incarico è pari ad euro 70,00 lorde orarie omnicomprendenti. Il pagamento sarà corrisposto entro 30 giorni dalla data di conclusione dell'incarico.

### **Art.11 modalità di selezione del personale e obblighi di pubblicità e trasparenza**

Per le motivazioni di cui in premessa, saranno invitate a gara 5 persone giuridiche con specifica esperienza nel settore della progettazione e realizzazione di ambienti di Realtà Aumentata mediante "Lettera d'invito a presentare un'offerta". Saranno posti in essere tutte le formalità relative agli obblighi di pubblicità e trasparenza.

### **Art.12 Nomina RUP**

È nominato, ai sensi dell'art. 31 del D.lgs. 50 del 18 aprile 2016 e del art. 5 della Legge 241/1990, il Dirigente Scolastico, dott. Girolamo Pace, quale Responsabile Unico del Procedimento;

### **Art. 13 iscrizione a bilancio**

Si assume apposita prenotazione d'impegno di spesa per una somma massima complessiva di Euro 2.100,00 sul capitolo P02-13 del Programma Annuale – esercizio finanziario 2019.

Il Dirigente Scolastico

*Dott. Girolamo Pace*

*Firma autografa sostituita a mezzo stampa*

*Ai sensi dell'art. 3, comma 2 del D.Lgs. n. 39/93*