



Ministero dell'Istruzione e del Merito
ISTITUTO COMPRENSIVO di VERDELLINO
Largo Cartesio 1 - 24040 Verdellino (BG)
www.icverdellino.edu.it



Cod.mecc.: bgic88600I Codice Fiscale: 93024440161
Tel: +39 035 884516 Codice Univoco ufficio: UFDJYE
segreteria@icverdellino.edu.it (PEO) Codice IPA: istsc_bgic88600I
bgic88600I@istruzione.it (PEO) bgic88600I@pec.istruzione.it (PEC)

Protocollo e data: vedi segnatura

Spettabile
Cooperativa Sociale Alchimia
Via Boccaleone, 17c - 24125 Bergamo
segreteria@coopalchimia.it

Oggetto: Fondi Strutturali Europei – Programma Nazionale “Scuola e competenze” 2021-2027. Priorità 01 – Scuola e Competenze (FSE+) – Fondo Sociale Europeo Plus – Obiettivo Specifico ESO4.6 – Azione A1 – Sotto azione ESO4.6. A1.B- Azione A2 – Sotto azione ESO4.6. A2.B, interventi di cui al decreto n.102 del 27/05/2024 del Ministro dell'istruzione e del merito, Avviso Prot. 136777, 09/10/2024, FSE+, Agenda Nord.

Richiesta di offerta per l'attivazione dei moduli previsti dal progetto “Estate Digitale Creativa: Giocando si impara!”.

Titolo del Progetto: “Estate Digitale Creativa: Giocando si impara!” (ESO4.6.A2.B-FSEPN-LO-2024-115)
C.U.P.: F24D24001910007

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

VISTO il decreto del Presidente del Consiglio dei ministri del 30 settembre 2020 n. 166, recante “Regolamento concernente l'organizzazione del Ministero dell'Istruzione”;

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

VISTO che ai sensi dell'art. 45 del D.l. 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;

VISTO 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.

VISTO l'articolo 53 del Dlgs. 165/2001 che al comma 2 declina: "Le pubbliche amministrazioni non possono conferire ai dipendenti incarichi, non compresi nei compiti e doveri di ufficio, che non siano espressamente previsti o disciplinati da legge o altre fonti normative, o che non siano espressamente autorizzati.

VISTA la delibera del Consiglio d'Istituto n. 47/9 del 18 novembre 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.5 del 06 febbraio 2025 di approvazione del Programma Annuale dell'Esercizio finanziario 2025;

VISTO il Regolamento (UE) 2021/1060 del Parlamento europeo e del Consiglio del 24 giugno 2021;

VISTO Il Regolamento (UE) 2021/1058 del Parlamento europeo e del Consiglio del 24 giugno 2021;

VISTO Regolamento (UE) 2021/1057 del Parlamento europeo e del Consiglio del 24 giugno 2021;

VISTO Il Programma Nazionale a titolarità del Ministero dell'Istruzione e del Merito, denominato "PN Scuola e Competenze 2021 – 2027" e finanziato tramite i fondi FESR e FSE+;

VISTO In particolare la "Priorità 1 – Scuola e Competenze (FSE+)", punta a migliorare l'inclusività e l'efficacia dei sistemi di istruzione e formazione, promuovere la parità di accesso e l'apprendimento permanente.

VISTO L' ACCORDO DI PARTENARIATO ITALIA 2021-2027 n° CCI 2021IT16FFPA001, conforme all'articolo 10, paragrafo 6 del Regolamento UE n. 1060/2021;

VISTO La Decisione di esecuzione della CE il 15 luglio 2022 n° CCI 2021IT16FFPA001 che approva l'accordo di partenariato con la Repubblica italiana;

VISTO decisione di esecuzione della commissione del 9.10.2023 recante modifica della decisione di esecuzione C (2022) 9045 che approva il programma "PN Scuola e competenze 2021-2027" per il sostegno a titolo del Fondo europeo di sviluppo regionale e del Fondo sociale europeo Plus nell'ambito dell'obiettivo "Investimenti a favore dell'occupazione e della crescita" in Italia n° CCI2021IT05FFPR001;

VISTO il PTOF di Istituto per il periodo 2025/2028;

VISTA la Delibera del Consiglio d'Istituto n. 46/09 del 15 febbraio 2026 di approvazione del Programma Annuale dell'Esercizio finanziario 2026;

VISTO il decreto ministeriale prot. n° AOOGABMI-0000072 del 11/04/2024: *Piano per la definizione di percorsi educativi e formativi per il potenziamento delle competenze, l'inclusione e la socialità nel periodo di sospensione estiva delle lezioni negli anni scolastici 2023-2024 e 2024-2025 (c.d. Piano Estate) a valere sulle risorse di cui al Programma nazionale "PN Scuola e competenze 2021-2027" in attuazione dei Regolamenti (UE) n. 2021/1057, (UE) n. 2021/1058 e (UE) n. 2021/1060 del Parlamento europeo e del Consiglio del 24 giugno 2021;*

VISTO il decreto ministeriale prot. n° 102 del 27/05/2024: Agenda Nord. Destinazione di risorse per interventi integrati di riduzione dell'abbandono scolastico e per il potenziamento delle competenze nelle istituzioni scolastiche delle regioni del Centro-Nord, nell'ambito del Programma Nazionale "PN Scuola e competenze 2021-2027", in attuazione del regolamento (UE) 2021/1060 e del Programma operativo complementare "Per la Scuola" 2014-2020;

VISTO l'avviso Prot. 136777, 09/10/2024 di adesione all'iniziativa didattica "Agenda Nord;

VISTA la nota Prot. n° AOOGABMI n.181969 del 13/12/2024 di autorizzazione del progetto di cui all'oggetto;

VISTO il decreto prot. n. 4510 del 13/08/2025 di formale assunzione al Programma Annuale del finanziamento citato;

VISTA la propria azione di disseminazione, comunicazione, sensibilizzazione e pubblicizzazione del progetto, prot. 4512 del 13/08/2025;

VISTO l'Avviso di selezione prot. n. 6260 del 18/10/2025 per il conferimento di incarichi individuali aventi ad oggetto l'individuazione di docenti Esperti e Tutor per l'attuazione del progetto "Estate Digitale Creativa: Giocando si impara!";

CONSIDERATO che l'Avviso di selezione è andato deserto sia per la figura di docente esperto che per il tutor, come da decreto prot. n. 6538 del 28/10/2025;

CONSIDERATO che possono essere affidate all'esterno prestazioni e attività che non possono essere assegnate al personale dipendente dell'Istituzione scolastica per carenza o inesistenza di specifiche competenze professionali, ovvero che non possono essere espletate dal personale dipendente dell'Istituzione scolastica per indisponibilità o coincidenza di altri impegni di lavoro, ovvero in tutti gli altri casi in cui il ricorso a figure esterne si renda necessario per ragioni contingenti;

CONSIDERATO che le azioni previste nel progetto "Estate Digitale Creativa: Giocando si impara!" richiedono professionalità, competenze specifiche.

VISTI i criteri di selezione indicati nell'Avviso di selezione prot. n. 6260 del 18/10/2025;

RITENUTO di dover procedere all'individuazione di un soggetto economico che, oltre ad essere dotato delle professionalità, delle competenze e dell'organizzazione necessarie all'attuazione dei percorsi previsti, abbia anche operato nel territorio di riferimento della scuola in azioni rivolte ai minori e ai loro genitori;

VISTO il Regolamento d'Istituto dell'attività negoziale per la fornitura di beni e servizi e la disciplina per il conferimento di incarichi di collaborazione, deliberato in data 27/10/2011 n. 61/12 e successive modifiche e integrazioni;

RITENUTO di dover avviare un'indagine di mercato finalizzata ad individuare il soggetto economico al quale affidare l'incarico dell'attuazione dei moduli previsti dal progetto "Estate Digitale Creativa: Giocando si impara!" (C.U.P.: F24D24001910007);

VISTO che per la presente procedura è individuato, quale responsabile del procedimento, ai sensi dell'art. 5 della legge n. 241 del 1990, il prof. Eugenio G. Mora, in qualità di Dirigente Scolastico che risulta pienamente idoneo a ricoprire tale incarico e che soddisfa i requisiti richiesti dalla medesima legge n. 241/1990;

VISTO l'art. 6 *bis* della citata legge n. 241/1990, relativo all'obbligo di astensione dall'incarico del responsabile del procedimento in caso di conflitto di interessi, e all'obbligo di segnalazione da parte dello stesso di ogni situazione di conflitto (anche potenziale);

CONSIDERATO che il prof. Eugenio G. Mora ha sottoscritto la dichiarazione di inesistenza di cause di conflitto di interessi ed obblighi di astensione;

VISTO l'art. 35, comma 3, lett. a), del citato decreto legislativo n. 165/2001;

VISTO altresì l'art. 19, commi 1 e 2, del citato decreto legislativo n. 33/2013;

VISTA l'urgenza di procedere all'individuazione dei soggetti in grado di erogare i servizi formativi previsti dal progetto "Estate Digitale Creativa: Giocando si impara!";

comunica che questa Istituzione scolastica intende avviare i moduli del progetto “Estate Digitale Creativa: Giocando si impara!”, aventi le seguenti caratteristiche, che possono essere adattate alle esigenze progettuali:

• **Moduli/Azioni previste**

Modulo 56584				
Titolo	Descrizione	N. Ore	Periodo	Destinatari
Creativi digitali: arte e teatro in un clic - Scuola primaria	Obiettivi: - Sviluppare la creatività digitale: Incoraggiare gli alunni a utilizzare le tecnologie digitali per esprimere la propria creatività attraverso l'arte e il teatro. - Acquisire competenze digitali di base: Familiarizzare gli alunni con l'utilizzo di dispositivi e software per la creazione di contenuti digitali. - Favorire la collaborazione e il lavoro di gruppo: Promuovere lo scambio di idee e la condivisione dei risultati. - Stimolare l'apprendimento attivo: Rendere l'apprendimento divertente e coinvolgente attraverso attività ludiche e interattive. Fasi del progetto: - Fase iniziale: - Presentazione del progetto: Spiegare agli alunni cosa faranno durante il progetto e quali strumenti utilizzeranno. - Esplorazione libera: Lasciare che gli alunni sperimentino liberamente i dispositivi digitali a disposizione. - Fase centrale: - Laboratori di arte digitale - Laboratori di teatro digitale - Attività ludiche - Fase finale: - Presentazione dei lavori: Organizzare una mostra o una rappresentazione per condividere i risultati del progetto con la comunità scolastica. Esempi di attività: - Creare un fumetto digitale sulla propria famiglia. - Realizzare un video musicale con le canzoni preferite. - Progettare un gioco digitale educativo. - Creare una rappresentazione teatrale digitale sul tema del riciclo. Questo progetto vuole offrire agli alunni l'opportunità di sviluppare competenze digitali fondamentali per il futuro, stimolando al contempo la loro creatività e la loro capacità di esprimere se stessi.	30	Giugno '26 Settembre '26	Alunni delle scuole primarie

Modulo 56720				
Titolo	Descrizione	N. Ore	Periodo	Destinatari
Creativi digitali: arte e teatro in un clic - Scuola secondaria	Obiettivi: - Sviluppo della creatività digitale: Stimolare gli studenti a esplorare nuove forme di espressione artistica utilizzando strumenti digitali. - Acquisizione di competenze digitali di base: Familiarizzare gli studenti con software e applicazioni per la creazione di contenuti multimediali. - Potenziamento delle abilità comunicative e collaborative: Favorire il lavoro di gruppo e la condivisione delle idee. - Divertimento e apprendimento attivo: Rendere l'apprendimento un'esperienza piacevole e coinvolgente attraverso attività ludiche. Struttura del progetto:	30	Giugno '26 Settembre '26	Studenti della scuola secondaria di I grado

	• Fase iniziale: - Presentazione del progetto: Illustrare agli studenti gli obiettivi, le attività previste e le modalità di partecipazione. - Brainstorming: Coinvolgere gli studenti nella definizione dei temi e degli argomenti da affrontare. • Fase centrale: - Laboratori di arte digitale - Laboratori di teatro digitale - Attività ludiche • Fase finale: - Mostra digitale: Presentazione dei lavori realizzati attraverso una piattaforma online o un evento in presenza. - Valutazione: Raccolta dei feedback degli studenti e dei docenti per migliorare il progetto. Esempi di attività: • Creare un cortometraggio ispirato a un libro letto durante l'estate. • Realizzare un podcast su un tema di attualità. • Progettare un gioco digitale educativo. • Creare un'opera d'arte digitale ispirata alla natura. • Realizzare un podcast sulle proprie passioni. Questo vuole offrire agli studenti un'opportunità unica per esprimere il proprio talento e di scoprire nuove passioni.			
--	---	--	--	--

Modulo 56756				
Titolo	Descrizione	N. Ore	Periodo	Destinatari
Piccoli Campioni Digitali in Movimento - Scuola primaria	Obiettivi: • Sviluppare competenze digitali di base: Utilizzo intuitivo di dispositivi e applicazioni in modo giocoso. • Promuovere il pensiero computazionale: Introduzione ai concetti di sequenza, ripetizione e condizionale attraverso il movimento. • Favorire il lavoro di squadra: Sviluppare abilità di collaborazione e comunicazione attraverso attività di gruppo. • Stimolare la creatività: Incoraggiare la libera espressione e la risoluzione di problemi. • Rendere l'apprendimento divertente: Coinvolgere i bambini attraverso attività ludiche e dinamiche. Metodologia: • Attività pratiche e ludiche • Progettazione e creazione • Sicurezza • Inclusività Esempi di attività: • Coding della danza: Creare una sequenza di passi di danza utilizzando un'app di programmazione visuale e poi eseguirla in gruppo. • Caccia al tesoro digitale con robot: Utilizzare un robot per seguire un percorso virtuale e trovare degli oggetti nascosti. • Costruzione di un gioco digitale collaborativo: Creare un gioco digitale in cui i bambini devono collaborare per raggiungere un obiettivo comune. • Analisi dei dati: Utilizzare un'app per misurare la velocità durante una corsa e creare un grafico per visualizzare i risultati. Questo progetto vuole introdurre i bambini al mondo della tecnologia e del pensiero computazionale in modo divertente e coinvolgente, attraverso l'attività fisica.	30	Giugno '26 Settembre '26	Alunni delle scuole primarie

Modulo 56763				
Titolo	Descrizione	N. Ore	Periodo	Destinatari

Campioni Digitali in Movimento - Scuola primaria	Obiettivi: - Sviluppare competenze digitali di base attraverso l'utilizzo di dispositivi e applicazioni. - Promuovere il pensiero computazionale applicato al movimento corporeo. - Favorire il lavoro di squadra e la collaborazione. - Stimolare la creatività e la risoluzione di problemi. - Rendere l'apprendimento divertente e attivo. Metodologia: Il progetto si baserà su un approccio ludico-esperienziale, combinando attività sportive, digitali e di gruppo. Le attività saranno strutturate in modo da presentare i concetti base del pensiero computazionale (algoritmi, sequenze, cicli, condizionali) in modo semplice e divertente, utilizzando esempi tratti dal mondo dello sport. Le attività si svolgeranno con una specifica attenzione alla sicurezza e all'inclusione. Esempi di attività: - Coding del movimento: Creazione di sequenze di movimenti (danze, esercizi a corpo libero) da eseguire individualmente o in gruppo, utilizzando un'app o un software di programmazione visuale. - Giochi digitali collaborativi: Utilizzo di giochi digitali che richiedono la cooperazione e la comunicazione tra i partecipanti, come ad esempio la creazione di un percorso virtuale da superare insieme. - Analisi dei dati: Raccolta e analisi dei dati relativi alle performance sportive (tempo, distanza, frequenza cardiaca) utilizzando app dedicate, per poi visualizzarli e interpretarli. - Robotica educativa: Costruzione e programmazione di robot semplici per eseguire compiti specifici legati allo sport (es. un robot che lancia una palla). Questo progetto rappresenta un'opportunità per gli studenti di sperimentare l'integrare delle competenze digitali nello sport e nell'attività fisica, offrendo ai ragazzi un'esperienza di apprendimento innovativa e divertente.	30	Giugno '26 Settembre '26	Alunni delle scuole primarie
--	--	----	-----------------------------	------------------------------

• Risorse

Per l'attuazione dei moduli e delle azioni sopra descritti, devono essere individuati un Esperto, per il quale è previsto un compenso orario lordo complessivo pari a € 70,00, e un Tutor, per il quale è previsto un compenso orario lordo complessivo pari a € 30,00.

Esperto e tutor conducono in compresenza le azioni progettate.

• Compiti

Di seguito i compiti previsti per l'Esperto e il Tutor:

ESPERTO

L'esperto ha come compito essenziale quello di condurre le attività previste dal modulo e finalizzate sviluppare i processi di apprendimento dei discenti e collaborare con i tutor nell'attuazione delle attività. In particolare, l'esperto ha il compito di:

- Verificare i livelli di ingresso dei destinatari.
- Definire la progettazione di dettaglio del percorso.
- Definire gli obiettivi da raggiungere e predisporre gli strumenti di valutazione del raggiungimento degli stessi.
- Rimodulare il percorso a seconda dei livelli di ingresso.
- Comunicare preventivamente eventuali impedimenti all'attività di docenza per eventuale tempestiva rimodulazione del calendario.
- Condividere periodicamente con il Dirigente Scolastico i risultati raggiunti.
- Tenere aggiornata la piattaforma di gestione e caricare la documentazione ove richiesto.

- Controllare l'avanzamento dei percorsi.
- Redigere relazione finale individuale contenente obiettivi strategie metodologie e strumenti utilizzati, metodi di misurazione adottati e livelli raggiunti da ogni singolo alunno.

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. In particolare, il tutor ha il compito di:

- Collaborare con l'esperto nella progettazione delle attività.
- Curare che nella piattaforma di registrazione vengano annotate le presenze e le firme dei partecipanti, degli esperti e la propria, l'orario d'inizio e fine della lezione.
- Segnalare in tempo reale al Dirigente Scolastico se il numero dei partecipanti scende al di sotto del previsto in relazione al numero minimo di attestazioni da raggiungere.
- Curare il monitoraggio del corso, contattando gli alunni in caso di inadempienza ai propri compiti in itinere o anche prima/dopo l'intervento formativo.
- Partecipare alle riunioni di progettazione e verifica, laddove ritenuto necessario.
- Inserire i dati relativi alla gestione del percorso.
- Inserire la programmazione giornaliera delle attività.
- Provvedere alla gestione della classe.
- Descrivere e documentare i prodotti dell'intervento.

Al fine di valutare l'eventuale attribuzione di un incarico, si invita questa rispettabile Cooperativa a presentare un progetto operativo rispondente a quanto sopra descritto, pur adattato alle specifiche necessità progettuali, indicando le risorse umane che si intendono utilizzare (indicare i codici fiscali e inviare i relativi curricula) e l'impegno economico preventivato.

In attesa di un riscontro, ringraziando per la collaborazione, si porgono cordiali saluti.

Il Dirigente Scolastico
Prof. Eugenio G. Mora