



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

All'Albo di Istituto
Alla DSGA

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.

Decisione di aggiudicazione per importo inferiore ai 140.000 euro ai sensi dell'art. 50 comma 1 lettera b) del Dlgs 36/2023, per attuazione 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.

VISTO il P.T.O.F. di Istituto per il triennio 2025 - 2028;

VISTO il Programma Annuale Esercizio Finanziario 2026, approvato con delibera del Consiglio di Istituto n. 46/09 del 15/01/2026;

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 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 E.F. 2025 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 per tutti i moduli previsti, sia per la figura di docente esperto che per il tutor;

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.

CONSIDERATO che l'Amministrazione comunale ha previsto per l'estate 2026 l'attivazione di una serie di progetti che coinvolgono gli stessi utenti interessati al progetto in oggetto;

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;

VISTO il D.Lgs 31 marzo 2023 n. 36 recante "Codice dei contratti pubblici in attuazione dell'articolo 1 della legge 21 giugno 2022, n. 78, recante delega al Governo in materia di contratti pubblici

CONSIDERATO in particolare l'art. 17, comma 1, del D.Lgs. 36/2023, il quale prevede che, prima dell'avvio delle procedure di affidamento dei contratti pubblici, le stazioni appaltanti, in conformità ai propri ordinamenti, decretano o determinano di contrarre, individuando gli elementi essenziali del contratto e i criteri di selezione degli operatori economici e delle offerte

CONSIDERATO in particolare l'art. 17, comma 2, del D.Lgs. 36/2023, il quale prevede che, in caso di affidamento diretto, l'atto di cui al comma 1 individua l'oggetto, l'importo e il contraente, unitamente alle ragioni della sua scelta, ai requisiti di carattere generale e, se necessari, a quelli inerenti alla capacità economico-finanziaria e tecnico-professionale.

CONSIDERATO in particolare l'Art. 50 comma 1, lettera b), del D.Lgs 36/2023 che prevede che "le stazioni appaltanti procedono in affidamento diretto dei servizi e forniture, ivi compresi i servizi di ingegneria e architettura e l'attività di progettazione, di importo inferiore a 140.000 euro, anche senza consultazione di più operatori economici, assicurando che siano scelti soggetti in possesso di documentate esperienze pregresse idonee all'esecuzione delle prestazioni contrattuali, anche individuati tra gli iscritti in elenchi o albi istituiti dalla stazione appaltante";

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;

RILEVATA pertanto la necessità di acquistare sollecitamente il servizio/fornitura che si intende acquisire senza previa consultazione di due o più operatori economici;

RILEVATA l'assenza di convenzioni Consip specifiche comprendenti i servizi di formazione richiesti;

CONSIDERATA l'indagine conoscitiva informale di mercato svolta attraverso la rilevazione dei soggetti incaricati dall'Amministrazione comunale di attivare azioni rivolte agli stessi utenti interessati dal progetto in oggetto;

CONSIDERATO che predetta *indagine conoscitiva* relativa al servizio che si intende acquisire ha consentito di individuare la Cooperativa Sociale Alchimia via Boccaleone, 17c - 24125 Bergamo;

VISTO l'art. 46, comma 1 del D.l. 129/2018, in base al quale «Per l'affidamento di lavori, servizi e forniture, le istituzioni scolastiche, [...] ricorrono agli strumenti di acquisto e di negoziazione, anche telematici, messi a disposizione da Consip S.p.A., secondo quanto previsto dalle vigenti disposizioni normative in materia di contenimento della spesa»;

VISTO che la digitalizzazione richiede alle stazioni appaltanti di procedere per gli affidamenti attraverso centrali di committenza qualificate e certificate onde assicurare il corretto ciclo di vita digitale dei contratti;

RITENUTO che la procedura di affidamento diretto tramite trattativa diretta possa consentire alla scrivente istituzione scolastica di migliorare il servizio di formazione offerto;

VISTO l'art. 46, comma 1 del D.l. 129/2018, in base al quale «Per l'affidamento di lavori, servizi e forniture, le istituzioni scolastiche, [...] ricorrono agli strumenti di acquisto e di negoziazione, anche telematici, messi a disposizione da Consip S.p.A., secondo quanto previsto dalle vigenti disposizioni normative in materia di contenimento della spesa»;

VISTI gli articoli 21-22-23-24-25-26 che regolamentano l'ecosistema digitale dei contratti pubblici e la digitalizzazione degli stessi;

VISTO che la digitalizzazione richiede alle stazioni appaltanti di procedere per gli affidamenti attraverso centrali di committenza qualificate e certificate onde assicurare il corretto ciclo di vita digitale dei contratti;

VISTO la regolarità del DURC in corso di validità al momento del presente decreto;

VISTA l'assenza di annotazioni riservate sul sito Anac;

VISTO l'art. 17 comma 9 del Dlgs. 36/2023 che autorizza la pubblica amministrazione a dare esecuzione al contratto in urgenza annoverando tra le cause di urgenza anche la possibile perdita di fondi comunitari;

DETERMINA

Art. 1

Tutto quanto in premessa indicato fa parte integrante e sostanziale del presente provvedimento.

Art. 2

Si delibera l'affidamento diretto, a seguito di indagine conoscitiva di mercato alla Cooperativa Sociale Alchimia, via Boccaleone, 17c - 24125 Bergamo P.I. 01738900164 per la fornitura del servizio per i seguenti percorsi formativi:

• 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: • Fase iniziale: - Presentazione del progetto: Illustrare agli studenti gli obiettivi, le attività previste e le modalità di partecipazione.	30	Giugno '26 Settembre '26	Studenti della scuola secondaria di I grado

	- 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 secondaria	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	Studenti della scuola secondaria di I grado

Art. 3

Per l'attuazione dei moduli e delle azioni sopra descritti, si prevede l'impiego di un Esperto e di un Tutor, che opereranno in compresenza. A tal fine, si stabilisce un compenso orario omnnicomprensivo di € 70,00 per l'Esperto e di € 30,00 per il Tutor. Considerando un impegno complessivo di 120 ore, l'importo complessivo previsto per questa attività è pari a € 12.000,00 (dodicimila).

La spesa sarà imputata, nel Programma Annuale, sul Progetto P.2.9 - PROGETTO AVVISO PROT. 136777, 09/1 AGENDA NORD CUP F24D24001900007 CUP F24D24001910007, che presenta un'adeguata e sufficiente disponibilità finanziaria

Art. 4

Sulla base di quanto specificato all'articolo 53 del Dlgs. 36/2023 per gli affidamenti diretti di cui al comma 1 lettera b) dell'art. 50

NON E' STATA RICHIESTA

- garanzia definitiva, pari al 5% dell'importo di aggiudicazione (al netto dell'IVA), in considerazione sia della comprovata solidità dell'operatore economico sia dell'importo ridotto dell'affidamento sia dell'arco temporale ridotto per l'esecuzione dell'appalto

Art. 5

Si dispone di pubblicare il presente provvedimento nella relativa sezione “Amministrazione trasparente” dell’Istituto.

Art. 6

Si approvano contestualmente alla presente gli atti relativi alla procedura stessa.

Art. 7

Ai sensi dell’Art. 15 del Decreto legislativo. n. 36/2023 e dell’Art. 5 della Legge 7 Agosto 1990, n. 241 è stato individuato quale Responsabile del Progetto il Dirigente Scolastico Prof. Eugenio G. Mora

Il Dirigente Scolastico
Prof. Eugenio G. Mora