



Unione Europea

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020

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



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strumentali
Direzione Generale per interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE DELL'UNIVERSITA' E DELLA RICERCA
ISTITUTO COMPRENSIVO BUSSOLENO

Via Don Carlo Prinetto n. 2- 10053 BUSSOLENO (TO) – Tel 0122/49131

Codice fiscale 96034210011 – Codice meccanografico TOIC899009 – Codice univoco UF1W4M

Mail toic899009@istruzione.it – pec toic899009@pec.istruzione.it – sito www.icbussoleno.it

Bussoleno, 4/6/2019
Prot. n. (vedi segnatura)

CUP: H77I17000940007

CODICE IDENTIFICATIVO PROGETTO: 10.2.2A-FDRPOC-PI-2018-64

Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale “Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento” 2014-2020. Avviso pubblico 2669 del 3/3/2017 “Avviso pubblico per lo sviluppo del pensiero computazionale, della creatività digitale e delle competenze di “cittadinanza digitale”, a supporto dell’offerta formativa”. Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE). Obiettivo specifico 10.2 – Miglioramento delle competenze chiave degli allievi. Azione 10.2.2 – Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base.

AVVISO PUBBLICO PER LA SELEZIONE DEL DELEGATO DEL DIRIGENTE SCOLASTICO E DEL REFERENTE PER LA VALUTAZIONE

Il Dirigente Scolastico,

- VISTA la Circ MIUR prot. n. 2669 del 3/3/2017, recante il seguente Avviso: “Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale “Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento” 2014-2020. “Avviso pubblico per lo sviluppo di pensiero computazionale, della creatività digitale e delle competenze di “cittadinanza digitale”, a supporto dell’offerta formativa”. Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE). Obiettivo specifico 10.2 – Miglioramento delle competenze chiave degli allievi, anche mediante il supporto dello sviluppo delle capacità di docenti, formatori e staff. Azione 10.2.2 - Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base (lingua italiana, lingue straniere, matematica, scienze, nuove tecnologie e nuovi linguaggi, ecc.) con particolare riferimento al primo ciclo e al secondo ciclo e anche tramite percorsi on-line.
- VISTE la Delibera del Consiglio d’istituto n. 45 del 17/03/2017 e la Delibera del Collegio Docenti n. 25 del 23/05/2017, con le quali è stato approvato il progetto “Pensare in digitale: programmazione e robotica educativa”, relativo all’avviso di cui sopra;
- VISTO l’inoltro della candidatura n. 42160 da parte di codesto Istituto avvenuto in data 18/5/2017 (prot. 2864 del 18/5/2017);
- VISTA la Nota MIUR Prot. n. AOODGEFID/23793 del 26/7/2018 di approvazione degli interventi a valere sull’obiettivo/azione;
- VISTI i Regolamenti UE 1301/2013, 1303/2013 e 1304/2013 del Parlamento Europeo e del

- Consiglio del 17/12/2013 recanti disposizioni del Fondo Sociale Europeo di sviluppo regionale (FESR) e sul Fondo sociale europeo (FSE), sul Fondo di Coesione;
- CONSIDERATO che è necessario prevedere uno specifico progetto per la gestione del finanziamento nell'ambito del Programma Annuale, che viene denominato P19, al fine di evitare la commistione della gestione dei fondi strutturali con fondi di altra provenienza secondo quanto previsto dalle linee guida ANAC;
 - VISTE le indicazioni del MIUR per la realizzazione degli interventi;
 - VISTO il D.I. n. 129 del 28/8/2018, "Regolamento recante istruzioni generali sulla gestione amministrativo-contabile delle istituzioni scolastiche";
 - VISTO il Programma Annuale 2019;
 - CONSIDERATO che, ai sensi del D.I. n. 129 del 28/8/2018, competono al Dirigente Scolastico le variazioni al Programma Annuale, conseguenti ad entrate finalizzate;
 - VISTA la Delibera del Consiglio d'istituto n. 86 del 21/11/2018, con la quale è stata approvata l'assunzione a bilancio del finanziamento relativo al Progetto per un importo complessivo di € 22.328;
 - VISTO il *Regolamento d'istituto per l'affidamento di contratti pubblici di lavori, servizi e forniture sotto la soglia comunitaria e per l'affidamento di incarichi di collaborazione ad esperti esterni* approvato nella seduta del Consiglio d'Istituto del 18 dicembre 2017;
 - CONSIDERATA la necessità di reperire le figure professionali sopra elencate con cui sottoscrivere contratti per le attività previste dal progetto in questione;

Emana

Il presente avviso pubblico per la selezione e il reclutamento del delegato del Dirigente Scolastico per il supporto all'attuazione del progetto, che avrà il compito di curare l'organizzazione logistica e la gestione del progetto coordinando e supervisionando le attività di tutte le figure professionali coinvolte (esperti, tutor, figura aggiuntiva, referente per la valutazione) in costante contatto con il Dirigente Scolastico, e del referente della valutazione che avrà il compito di coordinare il lavoro degli esperti con i docenti dell'Istituto Comprensivo Bussoleno e di curare la documentazione necessaria per il progetto e il suo inserimento in piattaforma.

Art. 1

Finalità della selezione

Il presente avviso è finalizzato al reclutamento delle figure del delegato del Dirigente Scolastico e del referente della valutazione per l'attuazione delle azioni di formazione rivolte agli studenti riferite all'Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE) – Obiettivo specifico 10.2 – Miglioramento delle competenze chiave degli allievi, anche mediante il supporto dello sviluppo delle capacità di docenti, formatori e staff. Azione 10.2.2 – **Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base** (lingua italiana, lingue straniere, matematica, scienze, nuove tecnologie e nuovi linguaggi, ecc.).

Il progetto suddetto è articolato in sette moduli didattici, riassunti nell'art. 2 del presente bando.

Art. 2

Moduli formativi

Modulo 1 – Robotica educativa per la primaria

Il modulo si pone l'obiettivo di promuovere un uso delle tecnologie digitali che vada oltre la superficie, superando il ruolo di consumatori passivi coltivando e sviluppando nei bambini e ragazzi le capacità di comprendere, interpretare, criticare e creare, rendendo i ragazzi consapevoli del fatto

che il pensiero computazionale abita una parte sempre più rilevante del mondo che li circonda. I bambini impareranno a capire cosa sono gli algoritmi e come sono espressi mediante programmi scritti usando un linguaggio di programmazione; impareranno a realizzare programmi strutturalmente semplici basati su linguaggi di programmazione facili da usare (p.es.: un linguaggio visuale a blocchi). La metodologia prevede un approccio laboratoriale (“hands-on”), per sostenere strategie didattiche volte alla realizzazione di progetti (project-based learning) e all’apprendimento attraverso la pratica (learning by doing and by creating). Le alunne e gli alunni saranno coinvolti in situazioni concrete, dove potranno essere vissuti, sperimentati, attuati, condivisi i contenuti formativi prescelti e rese operative le conoscenze, le abilità e le competenze teoriche per progettare e realizzare programmi applicativi, pagine web, un semplice robot in sinergia con elementi di robotica, internet delle cose e making e stampa 3D, in contesti unplugged e digitali.

- Tipologia: Pensiero computazionale
- Destinatari: dai 20 ai 30 alunni delle classi quinte della scuola primaria
- Sede in cui è previsto il modulo: Scuola secondaria di I grado
- Numero di ore: **30**
- Date previste di svolgimento: **dall’8/7/2019 al 12/7/2019**

Moduli 2 e 3 – Robotica umanistica per la secondaria I - II

Esistono problemi che l'umanità potrà affrontare solo mediante l'impiego di robot. A questo scopo i ragazzi dovranno cimentarsi con una simulazione pratica che verrà poi impiegata nella vita reale. In particolare verranno stimolati a simulare una situazione di pericolo nella quale un ipotetico utente in situazione di diversa abilità debba seguire un percorso per uscire da un edificio (la classica "rescue" delle gare di robotica) e il loro lavoro verrà poi sottoposto ad un docente per preparare un applicativo da caricare su sedie a rotelle automatiche o trasformarla in una App. Il modulo si pone gli obiettivi di migliorare le competenze informatiche, risolvere i problemi reali facendo uso delle tecniche apprese (compito di realtà), consolidare le conoscenze teoriche acquisite, attraverso il problem solving di gruppo e la manipolazione di modelli, usare consapevolmente la robotica. Nello specifico gli alunni impareranno a codificare i singoli passi da fare per risolvere un problema; applicare le modalità operative della robotica in maniera trasversale; usare consapevolmente i robot e i software; sviluppare il ragionamento accurato e preciso per la scrittura di programmi.

Si utilizzeranno le seguenti metodologie:

Problem solving: per problematizzare la realtà e sviluppare strategie per la risoluzione di problemi.

Studio di casi: per sollecitare abilità analitiche e di problem solving.

Learning by doing: per imparare attraverso l'azione, ma unitamente al pensiero e alla riflessione.

Didattica laboratoriale: per suscitare curiosità, spirito di osservazione, metodo.

Gaming.

I risultati attesi sono l’acquisizione di una consapevolezza delle possibilità di sviluppo futuro ed applicazione pratica di quanto fatto; l’attuazione della potenzialità inclusiva della robotica nell’ambito relazionale; la comprensione dell’importanza di tendere verso un obiettivo condiviso (imparare ad imparare insieme). Per verificare l’efficacia dei programmi si effettuerà una prova di evacuazione simulata nella quale i ragazzi delle differenti scuole saranno presenti in contemporanea e "salveranno" con il loro robot i rispettivi obiettivi, su un percorso nuovo per tutti. Quindi verifica con gaming. L’attuazione dell’App verrà testata dal partner esterno.

- Tipologia: Pensiero computazionale
- Destinatari: dai 20 ai 30 alunni della scuola secondaria di I grado
- Sede in cui è previsto il modulo: Scuola secondaria di I grado
- Numero di ore: **30**
- Date previste di svolgimento: **anno scolastico 2019/2020**

Modulo 4 – “We APP” per la secondaria

Il Coding può determinarsi come il punto di partenza di un nuovo approccio verso tutti gli aspetti della vita sociale (e "social") dei ragazzi. In questo contesto la creazione e l'utilizzo di una App prodotta dai ragazzi stessi permette di passare da un utilizzo passivo di App generate da terzi ad un uso consapevole (sia come tecnica che come modello di comprensione nell'uso della tecnologia digitale). La App sarà incentrata su una autorilevazione e successiva valutazione di comportamenti per determinare il ruolo di vittima o "carnefice" che ogni ragazzo assume in un contesto di Cyber-relazione. Un esperto esterno (Università o Unplugged) guiderà il percorso sia nella formulazione delle domande che nell'interpretazione delle risposte.

L'App elaborata sarà messa in seguito a disposizione di tutti gli allievi delle scuole coinvolte.

Il modulo sarà presentato come una Code week (sei ore in 5 gg) estiva per avere la App pronta per il successivo anno scolastico.

Gli obiettivi didattico/formativi sono: migliorare le competenze matematiche (statistica) come richieste dalle prove INVALSI e come indicato nel piano di miglioramento; risolvere i problemi della vita reale facendo uso delle operazioni e delle tecniche apprese; consolidare le conoscenze teoriche acquisite, attraverso la discussione tra pari e la manipolazione di modelli; usare consapevolmente le TIC, gli strumenti di calcolo e di rilievo statistico; introdurre la competenza di pensiero computazionale; migliorare qualità della vita. I ragazzi impareranno a codificare i singoli passi da fare per risolvere un problema, applicare le modalità operative del coding in maniera trasversale, usare strumenti di calcolo e di rilievo statistico, progettare algoritmi, acquisire consapevolezza delle implicazioni delle proprie interazioni in Rete.

Le metodologie utilizzate saranno: problem solving (per problematizzare la realtà e sviluppare strategie per la risoluzione di problemi), studio di casi (per sollecitare abilità analitiche e di problem solving), learning by doing (per imparare attraverso l'azione, ma unitamente al pensiero e alla riflessione), didattica laboratoriale (per suscitare curiosità, spirito di osservazione, metodo).

I principali risultati attesi sono l'acquisizione di una consapevolezza delle implicazioni delle proprie interazioni in Rete, il miglioramento degli aspetti relazionali e cyber-relazionali, l'apprendere a tendere verso un obiettivo condiviso (imparare ad imparare insieme)

- Tipologia: Cittadinanza digitale
- Destinatari: dai 20 ai 30 alunni delle classi prime della scuola secondaria di I grado
- Sede in cui è previsto il modulo: Scuola secondaria di I grado
- Numero di ore: **30**
- Date previste di svolgimento: **dal 1/7/2019 al 5/7/2019**

Art. 3

Requisiti generali di ammissione

Gli interessati dovranno far pervenire:

- **istanza** per l'incarico che si intende ricoprire in carta semplice (**allegato 1**);
- **curriculum** in formato europeo.

Art. 4

Descrizione dei profili richiesti

Il delegato del Dirigente Scolastico dovrà svolgere i seguenti compiti:

- Cooperare con DS, DSGA e Referente per la Valutazione, al fine di garantire la fattibilità di tutte le attività e il rispetto della temporizzazione prefissata, degli spazi, delle strutture, degli strumenti;
- Predisporre le attività preliminari propedeutiche all'avvio dell'intero progetto;

- Partecipare alle riunioni periodiche di carattere organizzativo pianificate dal Dirigente Scolastico, o organizzarle in prima persona;
- Collaborare con il DS per la stesura dei bandi e la relativa comparazione dei curricula e stesura della graduatoria ai fini della designazione delle figure coinvolte;
- Curare i rapporti con e tra la Segreteria, gli Esperti, i Tutor, la figura aggiuntiva;
- Monitorare il corretto svolgimento del progetto durante tutta la sua realizzazione;
- Verificare che i dati inseriti sulla piattaforma informatica di gestione dei piani da parte delle diverse figure professionali (esperti, tutor, referente per la valutazione) siano corretti e completi;
- Relazionarsi con il DS e con il referente per la valutazione per tutte le problematiche legate all'andamento del progetto, al fine di soddisfare tutte le esigenze che dovessero sorgere per la sua corretta e completa realizzazione;
- Coadiuvare il DS nelle attività da svolgere sulla piattaforma GPU.

Il referente per la valutazione dovrà svolgere i seguenti compiti:

- Curare il coordinamento dell'attività didattica di esperti e tutor con quella dei docenti curricolari;
- Partecipare alle riunioni periodiche di carattere organizzativo pianificate dal Dirigente Scolastico o suo delegato;
- Valutare la coerenza dei percorsi formativi con il PTOF;
- Concordare con gli esperti e con i tutor strumenti e modalità di valutazione dei percorsi formativi;
- Coordinare, di concerto con Tutor ed Esperti di ciascun percorso di formazione, la realizzazione di momenti di valutazione secondo le diverse esigenze e facilitarne l'attuazione;
- Costituire un punto di collegamento con l'Autorità di Gestione e gli altri soggetti coinvolti nella valutazione del programma, in particolar modo con l'INVALSI;
- Supervisionare le attività di esperti e tutor riguardo i monitoraggi in ingresso e in uscita degli alunni;
- Gestire, per la parte di sua competenza, la piattaforma on line (gestione progetti PON), in particolare verificando la corretta immissione dei dati riferiti alla valutazione.

Art. 5

Condizioni finanziarie

Per lo svolgimento dell'incarico di delegato del Dirigente Scolastico il compenso orario è di **€ 23,22 lordo stato** (corrispondenti a € 17,50 lordo dipendente), **per un impegno massimo retribuibile di 18 (diciotto) ore per modulo.**

Per lo svolgimento dell'incarico di referente per la valutazione il compenso orario è di **€ 23,22 lordo stato** (corrispondenti a € 17,50 lordo dipendente), **per un impegno massimo retribuibile di 10 (dieci) ore per modulo.**

I compensi s'intendono comprensivi di ogni onere, fiscale e previdenziale, ecc., a totale carico dei beneficiari.

Art. 6

Istanze-Procedure di selezione-Incarico

Le istanze dovranno essere indirizzate al Dirigente scolastico dell'Istituto Comprensivo Bussoleno, via Don Carlo Prinetto 2, 10053 Bussoleno (TO), secondo il modello allegato, insieme al curriculum vitae, entro e non oltre le ore 14,00 dell'11 giugno 2019. La domanda può essere

recapitata in forma cartacea o per posta elettronica, **inviata dalla propria casella di posta scolastica (cognome.nome@icbussoleno.it)** all'indirizzo **toic899009@istruzione.it**. Sulla busta/nell'oggetto della mail dovrà essere apposta la dicitura **“Bando Selezione delegato del DS e referente valutazione PON-FSE Pensiero computazionale e cittadinanza digitale”**. Nella richiesta l'aspirante dovrà indicare per quale ruolo intende porre la propria candidatura.

Le candidature saranno valutate da apposita commissione nominata dal Dirigente Scolastico, sulla base della griglia di valutazione indicata nell'art. 9. A parità di punteggio verrà data priorità al candidato più giovane. Gli esiti della selezione saranno comunicati ai candidati prescelti e la graduatoria relativa sarà pubblicata all'albo della Scuola, con possibilità di eventuale reclamo entro 7 giorni dalla data di pubblicazione. I reclami possono concernere solo ed esclusivamente eventuali errate attribuzioni di punteggio ai titoli dichiarati nella domanda da parte della Commissione di valutazione. Non sono ammessi reclami per l'inserimento di nuovi titoli valutabili. In ogni caso gli incarichi saranno attribuiti anche in presenza di una sola candidatura purché la stessa risulti corrispondente alle esigenze progettuali. I candidati prescelti dovranno adeguatamente documentare quanto dichiarato.

Gli incarichi saranno affidati, con provvedimento del Dirigente Scolastico, esclusivamente per la durata del corso e per il numero delle ore stabilite.

A fronte dell'attività svolta il compenso orario onnicomprensivo di qualsiasi onere è fissato a € 23,22. **Il compenso complessivo sarà corrisposto solo dopo l'effettiva erogazione dei fondi comunitari.** Non saranno prese in considerazione eventuali richieste di interessi legali e/o oneri di alcun tipo per ritardi nei pagamenti indipendenti dalla volontà di questa Istituzione Scolastica. La retribuzione concordata è dovuta soltanto se il progetto o il singolo modulo di pertinenza verrà effettivamente svolto. In caso di chiusura anticipata di un modulo per qualsiasi motivo (ad esempio: mancanza del numero minimo di alunni, gravi problemi logistici ecc.) l'incaricato riceverà la retribuzione esclusivamente per le ore di attività effettivamente prestate.

Art. 8 Valutazione titoli

Ai candidati verrà attribuito un punteggio secondo le seguenti griglie di valutazione:

Tabella di valutazione titoli esperti

TITOLI	PUNTI
Laurea magistrale di secondo livello o laurea vecchio ordinamento, o diploma accademico di secondo livello rilasciato dalle istituzioni dell'alta formazione artistica, musicale e coreutica ovvero di diploma accademico di vecchio ordinamento congiunto con diploma di istituto secondario superiore	Fino a 100/110 Punti 5
	Da 101 a 105/110 Punti 10
	Da 106 a 110/110 Punti 15
	+ Lode Punti 2
Altra laurea/dottorato/master universitario	Punti 2 per ogni titolo, max 6 punti
Competenze linguistiche in inglese certificate	Livello A2 Punti 1 Livello B1 Punti 2 Livello B2 Punti 3 Livello C1 Punti 4 Viene valutata la certificazione di livello più alto
Corsi di specializzazione e/o formazione attinenti la didattica – in qualità di allievo	Punti 1 per ogni corso di durata non inferiore a 8 ore Punti 4 per ogni corso di durata annuale

	Punteggio massimo complessivo: 12 punti
Corsi di specializzazione e/o formazione attinenti la didattica – in qualità di formatore	Punti 1 per ogni corso di durata non inferiore a 8 ore Punti 5 per ogni corso di durata annuale Punteggio massimo complessivo: 16 punti
Pubblicazioni didattiche	Punti 1 per ogni pubblicazione, max 5 punti
Competenze informatiche certificate	Punti 2 per certificazione, max 6 punti
Esperienza di docenza presso la scuola pubblica	Punti 1 per ogni anno di docenza, max 10 punti
Collaborazione nelle attività di funzionamento della scuola (funzione strumentale, collaboratore del DS, referente commissioni, responsabile di plesso, coordinatore di classe, animatore digitale)	Per il referente alla valutazione: punti 3 per ogni incarico inerente funzioni legate alla valutazione o al curricolo (es.refidente PTOF) Per tutti: Punti 1 per incarico Max 15 punti

Art. 9 Pubblicità

Il presente Avviso viene pubblicato all'albo dell'Istituto sul sito ufficiale della scuola all'indirizzo web:

www.icbussoleno.it

L'attività oggetto del presente Avviso pubblico rientra nel Piano Triennale dell'Offerta Formativa ed è finanziata dal Fondo Sociale Europeo nell'ambito del Programma Operativo Nazionale 2014/20 a titolarità del ministero dell'Istruzione, dell'Università e Ricerca-Direzione Generale Affari Internazionali.

Art. 10 Clausola di salvaguardia

In caso di impedimento all'avvio del progetto, per qualsiasi motivo, non si procederà all'affidamento dell'incarico. In caso di avvio parziale del progetto, limitato all'attivazione di un numero ristretto di moduli, l'incarico affidato sarà proporzionato al numero dei moduli attivati.

**IL DIRIGENTE SCOLASTICO
PIETRO AINARDI
(firmato digitalmente)**



Unione Europea

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strutturali
Direzione Generale per interventi in materia di Edilizia
Scolastica 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)

ALLEGATO 1

PROGRAMMA OPERATIVO NAZIONALE "PER LA SCUOLA, COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO" Avviso AOODGEFID/prot. n. 2669 del 3/3/2017

**AL DIRIGENTE SCOLASTICO DELL' ISTITUTO COMPRENSIVO "BUSSOLENO"
Via Don Carlo Prinetto, 2 - 10053 Bussoleno (TO)**

Il/La sottoscritto/a _____ nato/a _____ il _____

e residente a _____ in Via _____ n. _____ cap _____ prov. _____

C. F. _____ docente di _____ presso questo Istituto

tel. _____ e-mail d'istituto _____

CHIEDE

Alla S.V. di essere ammesso/a alla procedura di selezione per il PON FSE "Pensiero computazionale e cittadinanza digitale" – Avviso n. 2669 del 3/03/2017, Azione 10.2.2 – Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base, in qualità di (barrare la/le casella/e):

- Delegato del DS– 18 ore di incarico per ciascuno dei 4 moduli (monte ore totale: 72 ore)**
- Referente valutazione – 10 ore di incarico per ciascuno dei 4 moduli (monte ore totale: 40 ore)**

A tal fine dichiara, sotto la propria responsabilità, consapevole delle sanzioni penali nel caso di dichiarazioni mendaci, di formazione o uso di atti falsi, richiamate dall'art. 76 del DPR 445 del 28 dicembre 2000, di essere in possesso dei titoli valutabili ai fini dell'attribuzione dell'incarico come da tabella inserita nell'avviso.
Il/La sottoscritto/a dichiara di essere a conoscenza di tutti i termini del bando che accetta senza riserve.

Allega alla presente il proprio Curriculum vitae in formato europeo, dal quale risulti il possesso dei requisiti culturali e professionali necessari, nonché dei titoli validi posseduti.

Data _____

Firma _____

_____|____| sottoscritt____ autorizza la scuola ad utilizzare i dati personali forniti per la partecipazione alla selezione secondo le modalità previste dal Regolamento UE 2016/679 (GDPR) e dal D. L.vo 196/03.

Firma _____