



Unione Europea

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020

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



MIUR

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 DELLA PUBBLICA ISTRUZIONE
UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER IL LAZIO
Istituto Comprensivo "GIOVANNI FALCONE"

Piazzale Hegel, 10 000137 ROMA Tel. 0686891611- Fax 0682000088

C.M.: RMIC8EP00Q ✉ rmic8ep00q@istruzione.it Cod. Fisc. 97712750583

PROT. N. 1452 /IV.5
DEL 21/05/2019

FASCICOLO PON FSE 2014-2020
Avviso 2669/2017 AGLI ATTI / SITO WEB

OGGETTO: Avviso pubblico, mediante procedura aperta comparativa di titoli ed esperienze professionali finalizzata alla stesura di una graduatoria per la selezione di soggetti pubblici e/o privati (Università, Enti di Formazione, Fondazioni, Associazioni di Promozione culturale, Associazioni di promozione sociale, Cooperative, Enti di volontariato laico e/o religioso, Terzo settore, imprese, etc) interessati alla collaborazione per la realizzazione del progetto: Avviso pubblico per lo sviluppo del pensiero logico e computazionale e della creatività digitale e delle competenze di "cittadinanza digitale", Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE), Obiettivo Specifico 10.2 – Azione 10.2.2. sottoazione 10.2.2A "Competenze di base". Avviso AOODGEFID\Prot. n. 2669 del 03/03/2017: "pensiero computazionale e creatività digitale" e la "cittadinanza digitale"

Autorizzazione Progetto: 10.2.2A-FDRPOC-LA-2018-59

Titolo: "Informatic@ndo & Robot@ndo" CUP: J87I17001370007

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

- VISTO** l'avviso pubblico 2669/2017 – Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020. Avviso pubblico per lo sviluppo del pensiero logico e computazionale e della creatività digitale e delle competenze di "cittadinanza digitale", Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE), Obiettivo Specifico 10.2 – Azione 10.2.2. sottoazione 10.2.2A "Competenze di base";
- VISTO** il testo del Programma Operativo Nazionale – FSE - 2014 IT 05 M 2O 001 "Per la Scuola competenze e ambienti per l'apprendimento" relativo al Fondo Sociale Europeo – Programmazione 2014-2020
- VISTO** l'avviso pubblico 2669/2017 – Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020. Avviso pubblico per lo sviluppo del pensiero logico e computazionale e della creatività digitale e delle competenze di "cittadinanza digitale", Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE), Obiettivo Specifico 10.2 – Azione 10.2.2. sottoazione 10.2.2A "Competenze di base";
- VISTE** le delibere del Collegio dei Docenti del 27/03/2017 e del Consiglio di Istituto n. 34 del 10/05/2017 per la realizzazione dei progetti relativi ai Fondi Strutturali Europei - Programma Operativo Nazionale "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" - 2014 – 2020;
- VISTO** il progetto presentato da questo istituto: Candidatura N. 990541 del 19/05/2017 relativamente all'avviso n 2669 del 03/03/2017;
- VISTA** della nota MIUR prot.n.AOODGEFID. **0027750 del 24 .10.2018** e dell'elenco dei progetti autorizzati per la regione Lazio

- VISTA** la nota MIUR prot.n. AOODGEFID/28234 del 30/10/2018 di formale autorizzazione del progetto e relativo impegno di spesa di questa Istituzione Scolastica per Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE), Obiettivo Specifico 10.2 – Azione 10.2.2. sottoazione 10.2.2A “Competenze di base” codice progetto 10.2.2A-FDRPOC-LA-2018-59- Titolo progetto: “Informatic@ndo & Robot@ndo” - importo complessivo autorizzato: €. 24.889,50;
- VISTO** il DPR 275/99, concernente norme in materia di autonomia delle istituzioni scolastiche;
- 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.;
- VISTA** la nota prot.n. AOODGEFID 31732 del 25/07/2017, contenente *l’Aggiornamento delle linee guida dell’Autorità di Gestione per l’affidamento dei contratti pubblici di servizi e forniture di importo inferiore alla soglia comunitaria diramate con nota del 13 gennaio 2016, n. 1588;*
- VISTA** la nota prot.n. AOODGEFID 34815 del 02/08/2017, contenente chiarimenti in merito alle *Attività di formazione – Iter di reclutamento del personale “esperto” e relativi aspetti di natura fiscale, previdenziale e assistenziale;*
- VISTI** i Regolamenti UE e tutta la normativa di riferimento per la realizzazione del suddetto progetto;
- VISTA** la Circolare del Ministero del Lavoro e Politiche Sociali n. 2 del 2 Febbraio 2009 “Figure di Coordinamento”;
- VISTO** il Manuale Operativo per la Documentazione (MOD) del 22/11/2017;
- VISTO** il Manuale Operativo per la procedura di Avvio Progetto per l’avviso richiamato in oggetto, pubblicato con nota MIUR prot.n. AOODGEFID 3577 del 23/02/2018;
- CONSIDERATA** la formale assunzione al bilancio E.F. 2019 del finanziamento relativo al progetto “**Informatic@ndo & Robot@ndo**” disposta dalla Dirigente Scolastico;

VISTO il Decreto Interministeriale n.129 del 28 agosto 2018 - Nuovo Regolamento di contabilità delle scuole recante istruzioni generali sulla gestione amministrativo-contabile delle istituzioni scolastiche, ai sensi dell’articolo 1, comma 143, della legge 13 luglio 2015, n. 107;

RILEVATA la necessità di individuare le figure cui affidare l’attività di docenza e tutoraggio del progetto stesso;

VISTI i chiarimenti su “Iter di reclutamento del personale “esperto” e relativi aspetti di natura fiscale, previdenziale e assistenziale” – nota MIUR Prot. 34815 del 02/08/2017;

VISTO il Manuale Operativo per la procedura di Avvio Progetto per l’avviso richiamato in oggetto, pubblicato con nota MIUR prot.n. AOODGEFID 3577 del 23/02/2018;

VISTO il Manuale per la documentazione delle selezioni del personale per la formazione, pubblicato con nota MIUR Prot. 37407 del 21/11/2017.

RILEVATA la necessità di selezionare soggetti pubblici e/o privati che collaborino alla realizzazione del Progetto “Informatic@ndo & Robot@ndo” prevedendo l’assegnazione ai medesimi che presenteranno la loro proposta formativa e la loro offerta economica;

Tutto ciò premesso e considerato

INDICE

il presente AVVISO PUBBLICO, avente per oggetto l’individuazione, mediante procedura aperta di soggetti pubblici e/o privati (Università, Enti di Formazione, Fondazioni, Associazioni di Promozione culturale, Associazioni di promozione sociale, Cooperative, Enti di volontariato laico e/o religioso, Terzo settore, imprese quali soggetti qualificati per l’attuazione del Progetto MIUR prot.n. AOODGEFID/28248 del 30/10/2018 di formale autorizzazione del progetto e relativo impegno di spesa di questa Istituzione Scolastica per Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE), Obiettivo Specifico 10.2 – Azione 10.2.2. sottoazione 10.2.2A “Competenze di base” codice progetto 10.2.2A-FSEPON-LA-2018-59 - Titolo progetto: “Informatic@ndo & Robot@ndo” ;

Articolo 1-

Finalità della selezione Il presente Avviso ha come finalità l'individuazione di Enti di formazione accreditati i cui esperti saranno impegnati per la conduzione di Unità Formative da svolgersi presso l'I.C. "Giovanni Falcone" .

Articolo 2 —

Unità formative da erogare Il soggetto formatore/Ente selezionato dovrà mettere a disposizione gli Esperti, individuati a svolgere attività di formazione di seguito riportate:

Tipologia di modulo	Titolo del modulo	Ore e descrizione modulo		Figura professionale richiesta
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Comunicare in rete	È un laboratorio esperienziale in cui gli studenti, suddivisi in due/tre gruppi di lavoro, realizzano una campagna promozionale su temi di Responsabilità sociale, culturale e ambientale per conto di un'impresa reale del territorio, a utilizzando esclusivamente strumenti e canali di comunicazione digitale. Gli studenti potenzieranno le loro capacità espressive e comunicative, apprenderanno l'importanza della "web reputation", conosceranno il funzionamento dei principali canali e strumenti utilizzati per la comunicazione digitale e realizzeranno prodotti di comunicazione come video spot, podcast, web cast, articoli online, web sites. L'obiettivo è quello di sviluppare un percorso che consenta da un lato di rafforzare la capacità degli studenti di utilizzare i nuovi media digitali in maniera efficace e, dall'altro, di comprendere i rischi connessi alla presenza in internet, attraverso l'analisi della reputazione online delle aziende selezionate. totale 30 ore	1 esperto	Risorsa professionale con esperienze nell'utilizzo, in matematica, di metodologie didattiche innovative e coinvolgenti (cooperative learning, ricerca-azione, didattica laboratoriale, giochi matematici...) che consentano di affrontare e risolvere situazioni problematiche nuove. Competenza documentata in ambito PON/FESR/FSE Conoscenze informatiche sufficienti al funzionamento della piattaforma GPU
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Programmare Diorami	Il modulo consiste nella realizzazione di storie in formato multimediale che permettono, grazie all'impiego dell'elettronica e delle tecniche di programmazione, l'animazione di diorami, con l'obiettivo di acquisire in maniera stimolante e creativa l'acquisizione di	1 esperto	Risorsa professionale con esperienze nell'utilizzo, in matematica, di metodologie didattiche innovative e coinvolgenti

		<p>competenze e conoscenze nel settore digitale.</p> <p>Il cuore del progetto ruota attorno a un kit per costruire un mini teatro corredato da movimento, luce e suono grazie al quale gli studenti, suddivisi in gruppo di lavoro omogenei per numero e livello di competenze iniziale, lavoreranno insieme alla realizzazione di una storia. I ragazzi individueranno l'idea da sviluppare e prepareranno lo storyboard per pianificare la realizzazione degli avvenimenti. Successivamente registreranno le animazioni e i frame, imparando a integrare tra di loro testo, immagine e suono</p>		<p>(cooperative learning, ricerca-azione, didattica laboratoriale, giochi matematici....) che consentano di affrontare e risolvere situazioni problematiche nuove.</p> <p>Competenza documentata in ambito PON/FESR/FSE</p> <p>Conoscenze informatiche sufficienti al funzionamento della piattaforma GPU</p>
<p>Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale</p>	<p>Imparo, gioco .. .scratch</p>	<p>Il modulo si propone di apprendere le modalità di programmazione sviluppando videogiochi interattivi con il software scratch.</p> <p>Gli alunni daranno sfogo alla loro creatività potendo creare un gioco originale ed unico pensato da loro. Suddivisi in piccoli gruppi, i bambini potranno creare percorsi, implementare i template (librerie on line) e creando funzionalità ed azioni, giocando con un semplice linguaggio di programmazione</p> <p>Creare un videogioco diventa, così uno strumento divertente e coinvolgente che sottende finalità educative, valorizzando la valenza di metodologie alternative e sovvertendo i processi di apprendimento, responsabilizzando gli allievi sul valore della cooperazione e della partecipazione all'azione didattica.</p> <p>Si punterà, dunque a sviluppare, attraverso dinamiche di gioco e di gruppo a stimolare al pensiero logico matematico, attraverso l'algoritmico azione/reazione.</p> <p>Al termine del percorso tutti i prodotti realizzati saranno esposti durante un evento rivolto all'intera platea di insegnanti,</p>	<p>1 esperto 1 tutor</p>	<p>Risorsa professionale con esperienze nell'utilizzo, in matematica, di metodologie didattiche innovative e coinvolgenti (cooperative learning, ricerca-azione, didattica laboratoriale, giochi matematici....) che consentano di affrontare e risolvere situazioni problematiche nuove.</p> <p>Competenza documentata in ambito PON/FESR/FSE</p> <p>Conoscenze informatiche sufficienti al funzionamento della piattaforma GPU</p>

		studenti e relative famiglie, in cui sarà nominato il progetto migliore.		
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	3d Maker	<p>Il corso ha l'obiettivo di proporre l'apprendimento della geometria solida con l'utilizzo delle nuove tecnologie di modellazione e stampa tridimensionale.</p> <p>Il corso si rivolge ai ragazzi che frequentano la quinta classe della scuola primaria e le prime e seconde classi della secondaria di primo grado.</p> <p>L'attività proposta parte dall'approccio tridimensionale per poi passare, in un secondo momento, al bidimensionale.</p> <p>La scoperta e l'analisi delle proprietà dei solidi passa per varie fasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - dall'osservazione diretta di solidi semplici: differenziazione dei solidi semplici e loro caratterizzazione geometrica, analisi di proprietà che li distingue; costruzione di « solidi scheletrati » cioè in forma filiforme che pieni utilizzando strumenti tradizionali (pongo-stuzzicadenti, filo animato, geomag, etc) che le nuove tecnologie (penna 3D, CAD 3D, Stampante 3D). - dall'analisi dei solidi e dalla loro costruzione si passa al piano e le relazioni tra rette. <p>L'esperto esterno fornirà al gruppo di studenti, il giusto supporto didattico/esperienziale, attraverso materiali didattici (slides animate, schede di approfondimento e verifica) e attività concrete di apprendimento (attività di disegno tridimensionale assistito da computer con software di primo livello). TinkerCad è uno dei programmi adatti alla realizzazione del modulo di making e stampa 3D, poiché permette agli studenti di sperimentare l'unione di più figure geometriche semplici, creando figure complesse con possibilità di essere realizzate con stampe 3D.</p>	1 esperto	<p>Risorsa professionale con esperienze nell'utilizzo, in matematica, di metodologie didattiche innovative e coinvolgenti (cooperative learning, ricerca-azione, didattica laboratoriale, giochi matematici...) che consentano di affrontare e risolvere situazioni problematiche nuove.</p> <p>Competenza documentata in ambito PON/FESR/FSE</p> <p>Conoscenze informatiche sufficienti al funzionamento della piattaforma GPU</p>
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	giocando con i Robot	Uno degli obiettivi principali del modulo è quello, collegato, a tutto il progetto, di	1 esperto	Risorsa professionale con

		<p>promuovere una didattica innovativa basata sulla conoscenza e sviluppo della cultura scientifica e tecnologica. La robotica, introdotta attraverso progetti ad hoc e calata poi nel curriculare, favorisce la realizzazione di ambienti di apprendimento multidisciplinari, fondati sull'interscambio delle conoscenze e sull'apprendimento cooperativo. Il modulo, nello specifico si propone di far apprendere i fondamenti che compongono una macchina automatizzata. Far comprendere, cioè come dalla programmazione di un dato, si può arrivare alla gestione di un robot. Ci si propone di far osservare agli studenti, tutto ciò che ci circonda con uno sguardo, non solo più critico, ma anche più consapevole dei sistemi informatici che ci sono alla base delle macchine automatizzate.</p> <p>L'utilizzo divertente dei Robot da laboratorio permette agli studenti di far esperienze di informatica avanzata e di programmazione, attraverso un approccio divertente ed attività che ne stimolino la curiosità e la creatività. Progettare, costruire, avanzare per prove ed errori sono le fasi attraverso le quali bambini e preadolescenti sperimentano il proprio sapere e lo condividono con gli altri.</p>	1 tutor	<p>esperienze nell'utilizzo, in matematica, di metodologie didattiche innovative e coinvolgenti (cooperative learning, ricerca-azione, didattica laboratoriale, giochi matematici....) che consentano di affrontare e risolvere situazioni problematiche nuove.</p> <p>Competenza documentata in ambito PON/FESR/FSE</p> <p>Conoscenze informatiche sufficienti al funzionamento della piattaforma GPU</p>
--	--	---	---------	--

Articolo 3-

Periodo e sede di svolgimento Il periodo di svolgimento è stabilito tra Giugno-Agosto 2019. La formazione sarà svolta presso la scuola indicata nel bando.

Articolo 4

Destinatari della selezione Sono destinatari della selezione soggetti pubblici e/o privati (Università, Enti di Formazione, Fondazioni, Associazioni di Promozione culturale, Associazioni di promozione sociale, Cooperative, Enti di volontariato laico e/o religioso, Terzo settore, imprese).

Articolo 5

Compiti dell'Ente e dell'Esperto ENTE

Progettazione esecutiva del singolo modulo, docenza ed elaborazione dei materiali didattici.

ESPERTO in particolare, il/i formatore/i, proposto dall'Ente assicura la propria presenza per lo svolgimento delle attività di formazione per le Unità Formative assegnate di cui all'articolo 2, si impegna a:

- Collaborare fattivamente con il Direttore del corso;
- Predisporre specifico materiale per lezione frontale ed attività laboratoriali, convalidati dall'Ente di formazione

- Mantenere costanti contatti tra i diversi soggetti implicati nel piano di formazione ed assicurare un clima di condivisione, partecipazione attiva e motivazione da parte dei discenti iscritti alle attività, adottando, d'intesa con il Direttore del corso, il calendario atto a facilitare la frequenza.
- Gestire la piattaforma GPU per quanto di competenza delle ore di docenza assegnate.

Articolo 6 –

Requisiti di ammissione Possono presentare domanda i soggetti in possesso di seguenti requisiti:

- Soggetto giuridico/Ente di formazione;
- Scheda di presentazione dell'Ente con elenco delle pregresse esperienze svolte in ambito culturale e di promozione del territorio;
- Presentazione della domanda nei termini stabiliti e secondo le modalità indicate nel successivo articolo 8;
- Sottoscrizione del Patto di integrità

Articolo 7 –

Presentazione della domanda di partecipazione L'Ente di formazione avrà cura di predisporre:

- Domanda di partecipazione firmata dal rappresentante legale nonché copia dell'atto costitutivo e dell'atto di riconoscimento dell'Ente di formazione
- Schede descrittive delle attività da realizzare Patto di integrità
- Dichiarazione ai sensi degli art. 46 e 47 del D. P. R: 445/2000 ss.mm.ii.

La domanda di partecipazione dovrà pervenire, in formato digitale, entro e non oltre le ore **12,00 del giorno 05 /06 / 2019** esclusivamente all'indirizzo di posta elettronica certificata (PEC) rmic8ep00q@pec.istruzione.it firmata digitalmente oppure firmata in originale e scansionata, da parte dell'Ente Formatore interessato.

La candidatura dovrà rispettare puntualmente quanto previsto dal presente articolo.

L'assenza della documentazione sopra richiesta comporterà l'esclusione dalla partecipazione alla selezione e la mancata valutazione della candidatura. Le dichiarazioni rese nella domanda di ammissione alla selezione, che sostituiscono le relative certificazioni e/o gli atti di notorietà, sono soggette alle sanzioni penali previste dall'art. 76 del DPR 445/2000 per le ipotesi di falsità in atti e dichiarazioni mendaci. L'Istituto declina ogni responsabilità per perdita di comunicazioni imputabili ad inesattezze nell'indicazione del recapito da parte del concorrente, oppure a mancata o tardiva comunicazione di cambiamento dell'indirizzo indicato nella domanda o per eventuali disguidi comunque imputabili a fatti terzi, a caso fortuito o di forza maggiore.

Articolo 8 –

Modalità di valutazione della candidatura

La Commissione, appositamente costituita, vaglierà la documentazione presentata e valuterà le domande pervenute, secondo i seguenti criteri:

- Esperienze dell'Ente Formatore
- Qualità del Progetto Formativo (contenuti, modalità, strategie, servizi...), come specificato nella tabella di valutazione La Commissione redigerà una graduatoria, attribuendo un punteggio globale massimo di 100 punti, così suddivisi: esperienze maturate nel settore da parte dell'Ente formatore 50 punti
valutazione delle caratteristiche tecniche del progetto formativo presentato dall'ENTE 20
punti ulteriori titoli e servizi secondo le seguenti griglie di valutazione (PARTE A) 30 punti

Articolo 9 –

Cause di esclusione Costituiscono motivi di esclusione delle candidature: la mancanza dei requisiti di ammissione di cui all'art. 6 del presente Avviso;

la trasmissione della candidatura in modalità differenti da quanto prescritto all'art.7 del presente Avviso;

la trasmissione della candidatura carente della documentazione prescritta all'art. 7 del presente Avviso.

Articolo 10 –

Commissione giudicatrice e valutazione comparativa delle candidature

La Commissione si riunirà per l'esame della candidature pervenute in posta certificata della scuola e i curricula saranno valutati:

A parità di punteggio complessivo prevale il miglior punteggio parziale, ottenuto per il progetto formativo. Successivamente, alla valutazione delle candidature da parte della Commissione, saranno resi pubblici gli esiti della selezione sul sito WEB dell'Istituzione scolastica www.icgiovannifalcone.gov.it .

Potrà prodursi ricorso entro cinque giorni successivi alla pubblicazione della graduatoria che, in assenza di reclami, diverrà immediatamente definitiva.

Articolo 11 –

Affidamento dell'incarico Sulla base dell'elenco definitivo, il Dirigente Scolastico stipulerà il contratto con il soggetto Ente individuato in base alla graduatoria definitiva. In caso di rinuncia all'incarico da parte del soggetto avente diritto verrà scorsa la graduatoria. A conclusione dell'incarico, l'Ente provvederà a fornire:

- tutta la documentazione probante lo svolgimento delle attività.
 - la relazione finale
 - dichiarazione di avvenuta prestazione, che sarà convalidata dalla Dirigente Scolastica
- Articolo 12 -
Compensi, calendario e luogo di effettuazione Il compenso orario è previsto in € 70,00 lordi per ciascuna ora (ovvero € 2.100,00 per ciascun modulo)per l'esperto ed è previsto in 30,00 € lordi per ciascuna ora per la figura di Tutor.

In particolare, l'Istituto committente si impegna ad erogare il compenso in rapporto all'accREDITAMENTO delle somme relative al finanziamento MIUR e previa relazione finale. Nel caso in cui i corsi svolti saranno in numero inferiore a quelli preventivati, all'Ente formatore sarà corrisposto il compenso per i soli corsi effettivamente erogati.

Articolo 13 —

Trattamento dei dati personali

Ai sensi del GDPR 2016/679, i dati personali forniti dagli Enti relativi agli esperti proposti, saranno raccolti e trattati dall'Istituto per le finalità di gestione della selezione e per finalità inerenti la gestione del rapporto contrattuale che si dovesse instaurare a seguito dell'utilizzo della graduatoria. Il conferimento di tali dati è obbligatorio ai fini della valutazione dei requisiti e dei titoli. Articolo 14 - Responsabile del procedimento Ai sensi di quanto disposto dall'art. 5 della legge del 7 Agosto 1990 n. 241, il responsabile del procedimento di cui al presente avviso è il Dirigente Scolastico dell'I.C. "Giovanni Falcone" di Roma.

La presente manifestazione d'interesse verrà pubblicata ai fini della pubblicizzazione, della sensibilizzazione ed a garanzia di visibilità, trasparenza e ruolo dell'Unione Europea e per diffondere nell'opinione pubblica la consapevolezza del ruolo delle Istituzioni, con particolare riguardo a quelle Europee, sul sito web dell'Istituto <http://www.icgiovannifalconeroma.it> e conservato agli atti della scuola.

Il Dirigente Scolastico
Dott.ssa Virginia Antonella Croce
Documento firmato digitalmente
ai sensi del D.Lgs 82/2005 s.m.i. e norme collegate