

ISTITUTO COMPRENSIVO "C. SIMONETTA"
con Sez. Associate -Belvedere di Spinello- Castelsilano -Cerenzia
TEL. 0984/998075 Fax 0984/998907-E-mail:kric821002@istruzione.it
Cod. fisc. N. 91021260798 Cod. Mecc. KRIC821002
Via G. Dardani,20 - 88833 CACCURI (KR)

Con L'Europa, investiamo nel vostro futuro
Programma Operativo Nazionale
"Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014/2020
Avviso: 2669 del 03/03/2017 - FSE -Pensiero computazionale e cittadinanza digitale
Cod. Progetto: 10.2.2A-FSEPON-CL-2018-358
"@ula Digit@le"
CUP: F28H18000580007

Oggetto: Pubblicazione *graduatorie definitive personale ATA (amministrativi)*, Avviso 2669 del 03/03/2017 - FSE - Pensiero computazionale e cittadinanza digitale Cod. Progetto: 10.2.2A-FSEPON-CL-2018-358 "@ula Digit@le"

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

VISTO il 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. Sotto azione 10.2.2A "Competenze di base". Autorizzazione progetto codice 10.2.2A-FSEPON-CL-2018-358 nota prot. n. AOODGEFID/28246 del 30/10/2018;

VISTA la delibera del Consiglio d'Istituto, con le quali è stata approvata la presentazione della candidatura da parte della scuola relativa al progetto PON FSE 2014-2020, di cui all'Avviso n. AOODGEFID/28246 del 30/10/2018;

VISTO l'avviso pubblico 2669 del 03/03/2017 - FSE -Pensiero computazionale e cittadinanza digitale Cod. Progetto: 10.2.2A-FSEPON-CL-2018-358 "@ula Digit@le". Asse I - Istruzione - Fondo Sociale Europeo (FSE). Obiettivo specifico 10.2. azione 10.2.2A;

VISTO il piano d'Istituto, elaborato, redatto e deliberato dagli OO.CC. di questa Istituzione Scolastica e caricato sul Sistema Informativo Fondi (SIF 2020);

VISTO il Decreto Legislativo 30 marzo 2001, n. 165 recante "Nonne generali Sull'ordinamento del lavoro alle dipendenze della Amministrazioni Pubbliche" e ss.mm.ii.

VISTO il Decreto Interministeriale 28 Agosto 2018 n. 129, contenente "Regolamento concernente le Istruzioni generali sulla gestione amministrativo-contabile delle istituzioni scolastiche",

VISTO il proprio decreto prot. n. 9123/C24b del 30/10/2019 di assunzione in bilancio delle somme assegnate per la realizzazione del Progetto Annualità 2019/2020;

VISTO l'avviso prot. N° 10136/C24b del 10/12/2019 per il reclutamento del personale ATA - del PON Codice 10.2.2A-FSEPON-CL-2018-358 - Progetto "@ula Digit@le"

VISTE le istanze dei candidati presentate al protocollo della scuola e corredate da curriculum vitae;

VISTI i punteggi che il GOP verbale n° 8 prot. 178 del 14/01/2020 ha attribuito a ciascun candidato sulla base dei criteri di valutazione predefiniti;

VISTO il verbale GOP n° 9 prot. 380 del 22/01/2020 che valida la regolarità delle domande pervenute; Tenuto conto dei principi di trasparenza, pubblicità, parità di trattamento, buon andamento, economicità, efficacia e tempestività dell'azione amministrativa;

Firmato digitalmente da DOMENICO DE LUCA



UNIONE EUROPEA

Fondi STRUTTURALI EUROPEI **pon** 2014-2020



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
 Dipartimento per la Programmazione
 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-FESR)

DECRETA

la pubblicazione all'albo on line di questa Istituzione Scolastica in data odierna, 22/01/2020, delle **Graduatorie Definitive** per il reclutamento delle figure personale ATA (amministrativi) per i seguenti moduli formativi:

MODULO	TITOLO	ORE	TIPOLOGIA DI PROPOSTA
1	Coding con scratch	30 ore	Il modulo è rivolto agli alunni della Scuola Primaria di Belvedere Spinello. Scratch è un linguaggio e un ambiente di sviluppo nato al MIT Media Lab con l'obiettivo di insegnare i fondamenti della programmazione a bambini o utenti alle prime armi, favorendo l'assimilazione dei principali concetti informatici e del pensiero creativo tipico di un buon programmatore. L'apprendimento avviene attraverso un approccio visuale - con una semplice interfaccia "drag and drop" - che ben si adatta a progetti pedagogici.
2	Conoscere internet	30 ore	Il modulo è rivolto agli alunni della scuola di Primo Grado di Belvedere. Il modulo mira a far conoscer Internet con i suoi vantaggi e suoi rischi.
3	La programmazione: elementi di pseudolinguaggio 1	30 ore	Il modulo è rivolto agli alunni della scuola Primaria di Belvedere. Il modulo si basa sullo studio dello pseudolinguaggio ed ha come obiettivo principale imparare ad esprimere algoritmi usando le principali strutture semantiche comuni alla maggior parte dei linguaggi di programmazione, senza entrare nei dettagli dei linguaggi specifici.
4	La programmazione: elementi di pseudolinguaggio 2	30 ore	Il modulo è rivolto agli alunni della scuola di Primo Grado di Caccuri. Il modulo si basa sullo studio dello pseudolinguaggio ed ha come obiettivo principale imparare ad esprimere algoritmi usando le principali strutture semantiche comuni alla maggior parte dei linguaggi di programmazione, senza entrare nei dettagli dei linguaggi specifici.
5	Problem solving	30 ore	Il modulo è rivolto agli alunni della scuola Primaria di Caccuri. Il metodo della didattica per problemi (Problem solving) consente agli allievi di apprendere a risolvere, con gradualità, problemi sempre più complessi in modo che lo studente acquisisca abilità cognitive di livello elevato.

Cognome	Nome	Punteggio
De Rose	Nunzia	27
Secreto	Filomena	21
Pisano	Luigi	*Servizio prestato in qualità di collaboratore scolastico

IL DIRIGENTE SCOLASTICO
 Domenico De Luca

Firmato digitalmente da DOMENICO DE LUCA