



Unione Europea

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

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



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE,
DELL'UNIVERSITÀ E DELLA RICERCA

UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER LA CALABRIA ISTITUTO COMPRENSIVO 3° CIRCOLO - DE AMICIS

Scuola dell'infanzia, primaria, secondaria di 1° grado

Via F. ZODA, 6 – VIBO VALENTIA Tel. 0963 42121 - Codice fiscale 9601

3690795 C.M. VVIC82800C

E-MAIL vic82800c@istruzione.it - vic82800c@pec.istruzione.it WEB www.icdeamicisvibo.it

C.U.F. UF31DA

Prot. 1692/VIII.1

Vibo Valentia, 18/04/2019

All'Albo Pretorio d'Istituto
Al sito web dell'Istituto
Al personale docente
Agli atti

OGGETTO: Pubblicazione GRADUATORIA PROVVISORIA TUTOR INTERNI per la realizzazione del Progetto PON/FSE Avviso MIUR 2669 del 03/03/2017 – Pensiero computazionale e cittadinanza digitale.

Codice Progetto: 10.2.2A-FSEPON-CL-2018-446
TITOLO PROGETTO: "Coding&Robotica educativa"
Codice CUP: F47I17000630006

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

- VISTO il PON Programma Operativo Nazionale 2014IT05M2OP001 "Per la scuola – competenze e ambienti per l'apprendimento" approvato con Decisione C (2014) n. 9952, del 17 dicembre 2014 della Commissione Europea;
- VISTO l'Avviso pubblico Prot. n. AOODGEFID/2669 del 03/03/2017. Pensiero computazionale e cittadinanza digitale – Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020. 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 specifiche per lo sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale e delle competenze di "cittadinanza digitale";
- VISTO il progetto presentato da questo Istituto;
- VISTA la nota del MIUR Prot. n. AOODGEFID/27745 del 24/10/2018 di autorizzazione del progetto e impegno di spesa per un importo complessivo di € 24.993,60 e con assegnazione di codice: **10.2.2A-FSEPON-CL-2018-446**;
- VISTA la lettera di autorizzazione del MIUR Prot. n. AOODGEFID/28246 del 30/10/2018 indirizzata all'Istituto Comprensivo 3° Circolo – De Amicis di Vibo Valentia;
- VISTO il decreto dirigenziale Prot. 17/VIII.1 del 07/01/2019 di assunzione in bilancio del finanziamento del progetto per un importo complessivo di € 24.993,60 e con codice: 10.2.2A-FSEPON-CL-2018-446;
- VISTO il Programma Annuale per l'esercizio finanziario corrente e la situazione finanziaria alla



data odierna;

- VISTE le note dell'Autorità di gestione relative all'organizzazione e gestione dei progetti PON FSE;
- VISTE le "Disposizioni e istruzioni per l'attuazione delle iniziative cofinanziate dai Fondi Strutturali Europei 2014 – 2020" - prot. 1498 del 09/02/2018;
- VISTO il proprio bando per il reclutamento di DOCENTI TUTOR Prot. n. 843/VIII.1 del 12/03/2019, per lo svolgimento delle attività formative relative ai seguenti moduli:

1. Programmare? È un gioco! – 30 ore (De Amicis Primaria)
2. Programmare? È un gioco!2 – 30 ore (Piscopio Secondaria I° grado)
3. Programmare? È un gioco!3 – 30 ore (San Gregorio Secondaria I° grado)
4. Web newspaper: online si fa notizia! – 30 ore (Piscopio Secondaria I° grado)
5. Web newspaper: online si fa notizia!2 – 30 ore (San Gregorio Secondaria I° grado)

- VISTA la Circolare ministeriale n. 34815 del 2 agosto 2017 che tra i criteri di reclutamento del personale Indica alle scuole di dover procedere secondo quanto di seguito specificato "Verifica preliminare in merito alla sussistenza di personale interno" Preliminarmente, l'Istituzione Scolastica deve provvedere a verificare se siano presenti o disponibili nel proprio corpo docente le risorse professionali di cui ha necessità. Al riguardo, si evidenzia che occorre svolgere una reale ricognizione sulle professionalità corrispondenti allo specifico percorso formativo o disponibilità di professionalità interne all'Istituzione Scolastica medesima che siano in grado di adempiere all'incarico¹. A titolo esemplificativo, l'Istituzione Scolastica può svolgere tale verifica rendendo noti i propri fabbisogni mediante un apposito avviso interno, da pubblicare sul proprio sito web, contenente criteri specifici e predeterminati di selezione;
- VISTO il CCNL scuola 2007 e in particolare l'art. 35 concernente le collaborazioni plurime del personale in servizio presso le Istituzioni scolastiche;
- VISTE la Delibera n. 4 del verbale del Collegio dei Docenti del 23/10/2018 e la Delibera n. 3 del verbale del Consiglio d'Istituto del 21/11/2018 di approvazione dei criteri di comparazione dei curricula del personale interno e/o esterno all'Istituto cui conferire gli incarichi di tutor/valutatore, esperto e personale ATA del PON FSE autorizzato;
- VISTA la propria determina a contrarre Prot. n. 656/VIII.1 del 25/02/2019;
- VISTO il verbale della commissione giudicatrice e la graduatoria formulata,

DETERMINA

la pubblicazione, in data odierna, nell'apposita sezione di pubblicità legale, delle seguenti graduatorie provvisorie TUTOR INTERNI, per ciascun modulo formativo:

1. Sviluppo del pensiero computazionale: PROGRAMMARE? È UN GIOCO! – 30 ore

	Cognome e Nome	PUNTEGGIO
1	MACRÌ ANTONINO	Punti 23

2. Sviluppo del pensiero computazionale: PROGRAMMARE? È UN GIOCO!2 – 30 ore

	Cognome e Nome	PUNTEGGIO
1	BRIZZI MARIA CHIARA	Punti 26



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 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

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

3. Sviluppo del pensiero computazionale: PROGRAMMARE? È UN GIOCO!3 – 30 ore

	Cognome e Nome	PUNTEGGIO
1	BARLETTA PIETRO	Punti 21

4. Competenze di cittadinanza digitale: WEB NEWSPAPER: ONLINE SI FA NOTIZIA! – 30 ore

	Cognome e Nome	PUNTEGGIO
1	ANSANTE FRANCESCA	Punti 38

5. Competenze di cittadinanza digitale: WEB NEWSPAPER: ONLINE SI FA NOTIZIA!2 – 30 ore

	Cognome e Nome	PUNTEGGIO
1	PURITA SOFIA	Punti 37,2

Avverso il presente provvedimento è ammesso ricorso, da presentare al Dirigente Scolastico, **entro 7 gg.** dalla data di pubblicazione dello stesso nell'apposita sezione di pubblicità legale presente sul sito internet dell'istituzione scolastica; trascorso infruttuosamente detto termine, la graduatoria diventerà definitiva.

Il Dirigente Scolastico
Prof. Alberto Filippo Capria
Firma autografa omessa ai sensi dell'art. 3 del Dlgs 39/1993