



**Ministero dell'istruzione, dell'università e della ricerca
ISTITUTO COMPrensIVO "Giuseppe Bonafini"**

Via Cortiglione n.17 - 25040 Cividate Camuno (BS)
Codice meccanografico: BSIC807004 - CF: 90009580177
TEL. 0364/340454 - FAX 0364/342026

<http://www.icividate.edu.it>

e-mail: bsic807004@istruzione.it
codice univoco a fatturazione elettronica: **UF77BM**

P.E.C.:
bsic807004@pec.istruzione.it

Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale “Per la scuola, competenze e ambienti per l’apprendimento” 2014-2020. Avviso Prot. AOODGEFID/2669 del 03/03/2017 “Pensiero computazionale e cittadinanza digitale”. Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE) - Obiettivo Specifico 10.2 Miglioramento delle competenze chiave degli allievi - Azione 10.2.2 - Sottoazione 10.2.2A “Competenze di base”

CODICE PROGETTO: 10.2.2A - FdRPOC -LO-2018-88 **CUP:** E68H17000220001

All'albo on line dell'Istituto

Alla sezione PON del sito web dell'Istituto

OGGETTO: pubblicazione graduatorie esperti esterni
PON PENSIERO COMPUTAZIONALE E CITTADINANZA DIGITALE.

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

VISTO il Programma Operativo Nazionale 2014- 2020 “Per la scuola, competenze e ambienti per l’apprendimento” 2014-2020 - Avviso Prot. AOODGEFID/2669 del 03/03/2017 “Pensiero computazionale e cittadinanza digitale”. Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE) - Obiettivo Specifico 10.2 Miglioramento delle competenze chiave degli allievi - Azione 10.2.2 - Sottoazione 10.2.2A “Competenze di base”

VISTA la candidatura n. 42617 presentata mediante inserimento del progetto nel Sistema Informativo e compresa nella graduatoria regionale definitiva approvata con provvedimento del Dirigente dell’Autorità di Gestione Prot. n. 23793 del 26/07/2018;

VISTA la nota MIUR prot. n. AOODGEFID/28236 del 30/10/2018 con cui sono stati autorizzati il progetto e il relativo impegno di spesa;

VISTA la propria determina di assunzione a bilancio del finanziamento autorizzato e la correlata variazione al Programma Annuale deliberata dal Consiglio d’Istituto;

VISTE le delibere del Collegio dei docenti del 25 settembre 2018 odg n.8 e del Consiglio di Istituto del 3 ottobre 2018 n. 107, con le quali vengono proposti criteri e modalità per la selezione di esperti e tutor interni/esterni;

VISTO il progetto PON dal titolo “*Pensare computazionale-Mente*”, per la realizzazione dei sotto indicati moduli progettuali di potenziamento del pensiero computazionale e delle competenze di cittadinanza digitale;

VISTO il proprio bando prot. n. 0001324/U-IV.5 del 17/04/2019 “*Procedura di selezione per il reclutamento di esperti esterni all’istituzione scolastica per lo svolgimento dei moduli progettuali*”;

ESAMINATE le candidature pervenute secondo i criteri indicati nel bando, in collaborazione con l'apposita Commissione nominata con il proprio decreto prot. n. 0001212/U-IV.5 del 09/04/2019;

VISTO il verbale della Commissione prot. n. 0001489/U-IV.5 del 03/05/2019

RENDE NOTE

le graduatorie di individuazione degli esperti esterni per l'attuazione dei sottoelencati moduli progettuali del Progetto PON Competenze "A scuola di mondo":

MODULO 1 : Io il robot e il 3D			
ALUNNI COINVOLTI		n. 20 alunni	
SEDE DI ATTUAZIONE		scuola primaria di Borno	
ATTIVITA'		DOCENTE ESPERTO	TOTALE PUNTEGGIO
SOTTOAZIONE A: sperimentare l'attività di coding, conoscere gli aspetti di base del pensiero computazionale in un contesto didattico e ludico		Luisa Ravelli	38
SOTTOAZIONE B: risolvere situazioni problematiche via via sempre più complesse a partire dalle conoscenze acquisite, progettare sequenze di azioni per realizzare un compito dato			
SOTTOAZIONE C: realizzare Cartoon educativi e divulgativi, realizzare un set di contenuti multimediali			

MODULO 3: Costruiamo noi			
ALUNNI COINVOLTI		n. 19 alunni	
SEDE DI ATTUAZIONE		scuola primaria di Civate Camuno	
ATTIVITA'		DOCENTE ESPERTO	TOTALE PUNTEGGIO
SOTTOAZIONE A: sviluppare il piacere nell'IMPARARE FACENDO" attraverso un percorso di apprendimento attivo, esperienziale, laboratoriale, che unisce competenze tecniche a capacità espressive e di creatività con avvicinamento alla didattica dei Cartoon educativi.		Laura Ingrassia	28
SOTTOAZIONE B: sperimentare l'attività di coding e conoscere gli aspetti di base del pensiero computazionale in un contesto didattico e ludico.		Silvia Conti	87

Civate Camuno, 4 maggio 2019

IL DIRIGENTE SCOLASTICO
Roberto Salvetti

Firma autografa sostituita a mezzo stampa
ai sensi dell'art. 3. Comma 2, del D.Lgs. n. 39 del 1993