



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

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

pon
2014-2020



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

MIUR



Ministero dell'istruzione, dell'università e della ricerca
ISTITUTO COMPRESIVO "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

Alla DSGA dell'Istituto
Sig.ra Delia Giovanna Moreschetti

All'albo on line dell'Istituto

Alla sezione PON del sito web dell'Istituto

OGGETTO: conferimento al Direttore SGA dell' incarico di “ *Responsabile del Coordinamento delle procedure di gestione amministrativo- contabile*”.

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

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

VISTO il 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”;

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;

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

VISTO il decreto del Presidente della Repubblica n. 275/99 concernente norme in materia di autonomia delle istituzioni scolastiche;

VISTO il Decreto Interministeriale 28 agosto 2018 n. 129, concernente il Regolamento recante istruzioni generali sulla gestione amministrativo-contabile delle istituzioni scolastiche, ai sensi dell'art. 1, comma 143 della legge 13 luglio 2015, n. 107;

VISTO il decreto legislativo 30 marzo 2001 n. 165, recante norme generali sull'ordinamento del lavoro alle dipendenze dell'Amministrazione Pubbliche;

VISTI i Regolamenti UE n. 1303/2013 recanti disposizioni comuni sui Fondi strutturali e di investimento europei, n. 1301/2013 relativo al Fondo Europeo di Sviluppo Regionale (FESR) e n. 1304/2013 relativo al Fondo Sociale Europeo;

VISTE le linee guida dell'autorità di gestione PON di cui alla nota MIUR 1588 del 13/01/2016 recanti indicazioni in merito all'affidamento dei contratti pubblici di servizi e forniture al di sotto della soglia comunitaria;

SULLA BASE delle competenze accertate;

DECRETA

Art. 1 – Attribuzione dell'incarico

Alla DSGA dell'Istituto, sig.ra Delia Giovanna Moreschetti, è assegnato l'incarico di “**Responsabile del Coordinamento delle procedure di gestione amministrativo-contabile**” per la realizzazione degli interventi di cui al Progetto indicato in intestazione e premessa.

Art. 2 - Compiti

L'incarico prevede l'espletamento dei seguenti compiti:

a) coordinare le procedure di gestione amministrativo-contabile per la realizzazione delle attività e dei sotto indicati moduli previsti dal Progetto:

SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA DI I GRADO		
Titolo Modulo	Numero alunni coinvolti sede scolastica	Obiettivi e modalità didattiche
Gioco pensando.	n. alunni: 10 scuola primaria di Borno n. alunni: 10 scuola secondaria di 1^ grado di Borno	- sperimentare l'attività di coding e conoscere gli aspetti di base del pensiero computazionale in un contesto didattico e ludico; - applicare le logiche della programmazione anche in situazioni analogiche.
Io, il robot e il 3D	n. alunni: 20 scuola primaria di Borno	- sperimentare l'attività di coding e conoscere gli aspetti di base del pensiero computazionale in un contesto didattico e ludico; - risolvere situazioni problematiche via via sempre più complesse a partire dalle conoscenze acquisite. - progettare sequenze di azioni per realizzare un compito dato; - realizzare Cartoon educativi e divulgativi; - realizzare un set di contenuti multimediali .
Ho nuove idee.	n. alunni: 19 scuola secondaria di 1^ grado di Cividate Camuno	- sviluppare competenze computazionali di base applicate all'Animazione 3D; - identificare e impostare istruzioni sequenziali per la realizzazione del Cartoon; - eseguire sequenze di istruzioni elementari per far muovere un Avatar 3D, farlo parlare, agire, muoversi; - programmare a blocchi come sequenza di comandi scelti da menù precostituiti; - sviluppare la conoscenza delle strategie per l'ordinamento di oggetti.
Costruiamo noi	n. alunni: 19	- sperimentare l'attività di coding e conoscere gli

	scuola primaria di Civate Camuno	<p>aspetti di base del pensiero computazionale in un contesto didattico e ludico;</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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.
Ora programma io.	<p>n. alunni: 19</p> <p>scuola secondaria di 1^ grado di Borno</p>	<ul style="list-style-type: none"> - sviluppare competenze computazionali applicate in 3D; - impostare istruzioni sequenziali per la realizzazione del Cartoon; - programmare visuale a blocchi come sequenza di comandi scelti da menù precostituiti; - utilizzare strumenti informatici per la risoluzione di problemi per l'ottimizzazione dell'animazione 3D da realizzare.

b) partecipare alle riunioni periodiche di carattere organizzativo su convocazione del Dirigente scolastico;

Art. 3 – Trattamento economico

L'incarico prevede un impegno aggiuntivo massimo di n. 70 ore (ore 14 per ciascun modulo) retribuite, ai sensi del CCNL vigente, con compenso orario lordo onnicomprensivo di oneri riflessi a carico dello Stato pari a € 24,52 da corrispondere per le ore effettivamente prestate oltre l'orario di servizio ordinario, come documentate da registro delle prestazioni orarie debitamente firmato.

La liquidazione del compenso previsto avverrà alla conclusione delle attività e a seguito dell'effettiva acquisizione del budget assegnato a questa Istituzione Scolastica per il Progetto.

L'incarico non dà luogo a trattamento di fine rapporto

Art. 4 – Durata dell'incarico

L'incarico decorre dalla data odierna e si riterrà concluso al termine dell'espletamento delle attività sopra indicate.

L'incarico potrà essere revocato in qualsiasi momento qualora venissero meno le condizioni che lo hanno determinato o per il non rispetto da parte del soggetto incaricato degli obblighi previsti dalla presente nomina.

Per accettazione

Il Direttore dei Servizi Generali e Amm.vi
Delia Giovanna Moreschetti

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