



**ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE**  
**SCUOLE DELL'INFANZIA, PRIMARIE E SECONDARIE DI I GRADO**  
**Via Gramsci, 37 - 47035 GAMBETTOLA (FC) Tel. 0547 657874 Fax: 0547 56771**  
Codice Meccanografico: FOIC81500Q - Codice Fiscale: 90041230401  
E-mail: foic81500q@istruzione.it; foic81500q@pec.istruzione.it  
Sito Scuola: www.scuolegambettola.edu.it

CUP D97I17000390007	Progetto 10.2.2A-FdRPOC-EM-2018-44
---------------------	------------------------------------

Prot. vedi segnatura di protocollo

8516

Gambettola, 19 dicembre 2019

Alla sezione di pubblicità legale – Albo  
on-line del sito internet dell'istituzione  
scolastica [www.scuolegambettola.edu.it](http://www.scuolegambettola.edu.it)

**OGGETTO: Pubblicazione GRADUATORIA PROVVISORIA Esperti e Tutor per la realizzazione del Progetto PON/FSE – codice “10.2.2A-FdRPOC-EM-2018-44 - “Pensiero Computazionale e Creatività digitale” sottotitolo “Togli la ruggine dal Web”.**

### IL DIRIGENTE SCOLASTICO

- VISTA la legge 7 agosto 1990, n. 241 “Nuove norme in materia di procedimento amministrativo e di diritto di accesso ai documenti amministrativi” e ss.mm.ii.;
- VISTO il Decreto del Presidente della Repubblica 8 marzo 1999, n. 275, concernente il Regolamento recante norme in materia di autonomia delle Istituzioni Scolastiche, ai sensi della legge 15 marzo 1997, n. 59;
- VISTA la legge 15 marzo 1997 n. 59, concernente “Delega al Governo per il conferimento di funzioni e compiti alle regioni ed enti locali, per la riforma della Pubblica Amministrazione e per la semplificazione amministrativa”;
- VISTO il Decreto Legislativo 30 marzo 2001, n. 165 recante “Norme generali sull’ordinamento del lavoro alle dipendenze della Amministrazioni Pubbliche” e s.m.i.;
- VISTO il Decreto n. 129 del 28 agosto 2018 concernente “Regolamento concernente le Istruzioni generali sulla gestione amministrativo-contabile delle istituzioni scolastiche”;
- VISTO L’Avviso pubblico 2669 del 03/03/2017 nell’ambito dei 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. Azione 10.2.2. Sottoazione 10.2.2A “Competenze di base;
- VISTA l’autorizzazione concessa dalla Direzione Generale per interventi in materia di edilizia scolastica, per la gestione dei fondi strutturali per l’istruzione e per l’innovazione digitale – Uff. IV del MIUR con nota prot. AOODGEFID/28232 del 30/10/2018 ha comunicato che è stato autorizzato il progetto dal titolo “Pensiero Computazionale e

- Creatività digitale” – codice 10.2.2A-FdRPOC-EM-2018-44 proposto da questa Istituzione Scolastica per un importo pari a Euro 24.993,60;
- VISTE le Disposizioni ed Istruzioni per l’attuazione delle iniziative cofinanziate dai FSE-FESR 2014-2020;
- VISTA la delibera del Consiglio di Istituto n. 86 del 20 novembre 2018 con la quale è approvata la partecipazione al programma operativo;
- VISTO il Decreto n. 6 del 24/11/2018 del Dirigente Scolastico di assunzione in bilancio del finanziamento relativo al progetto PON/FSE codice 10.2.2A-FdRPOC-EM-2018-44 dal titolo “Pensiero Computazionale e Creatività digitale” sottotitolo “Togli la ruggine dal Web”.
- VISTO il proprio avviso prot. 8150 del 04/12/2019 rivolto al personale interno per il reclutamento di esperti e tutor per la realizzazione del Progetto PON/FSE che dovranno svolgere compiti in riferimento al progetto in oggetto.
- VISTO il verbale prot. 8513 del 19 dicembre 2019 della commissione giudicatrice e la graduatoria formulata.

### DETERMINA

la pubblicazione, in data odierna, nell’apposita sezione di pubblicità legale, delle seguenti graduatorie provvisorie:

#### **GRADUATORIA TUTOR**

Modulo 1 “Avvicinarsi al coding per diventare protagonisti attivi della tecnologia.” 30 ore

Modulo 2 “Imparare a programmare non serve solo a creare futuri programmatori (di cui pure c’è bisogno...)” 30 ore

Modulo 3 “Imparare a programmare apre la mente” 30 ore

<b>Progr.</b>	<b>Cognome e Nome</b>	<b>Punteggio complessivamente attribuito</b>
1	POLINI FRANCESCO (1°, 2° e 3° MODULO)	8
2	CATELLI EZIO (1°, 2° e 3° MODULO)	4

#### **GRADUATORIA ESPERTI**

Modulo 1) “Avvicinarsi al coding per diventare protagonisti attivi della tecnologia.” 30 ore

<b>Progr.</b>	<b>Cognome e Nome</b>	<b>Punteggio complessivamente attribuito</b>
1	POLINI FRANCESCO	8

## **GRADUATORIA ESPERTI**

Modulo 2) "Imparare a programmare non serve solo a creare futuri programmatori (di cui pure c'è bisogno...)" 30 ore

<b>Progr.</b>	<b>Cognome e Nome</b>	<b>Punteggio complessivamente attribuito</b>
<b>1</b>	SIROTTI MATTEO	42

## **GRADUATORIA ESPERTI**

Modulo 3) "Imparare a programmare apre la mente" 30 ore

<b>Progr.</b>	<b>Cognome e Nome</b>	<b>Punteggio complessivamente attribuito</b>
<b>1</b>	SIROTTI MATTEO	42

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.



Dirigente Scolastico  
Dott.ssa Francesca Angelini