



**ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE
SCUOLE DELL'INFANZIA, PRIMARIA E SECONDARIA DI I GRADO**

Via Gramsci, 37 - 47035 GAMBETTOLA (FC)

Tel. 0547 657874 Fax: 0547 56771

C.F. 90041230401 – C.Mecc. FOIC81500Q

E-mail: foic81500q@istruzione.it; foic81500q@pec.istruzione.it

Sito Scuola: www.scuolegambettola.gov.it

CUP D97117000390007

Progetto 10.2.2A-FdRPOC-EM-2018-44

Prot. n. vedi segnatura di protocollo

Gambettola, 12 dicembre 2018

Albo on line/Sito web dell'Istituto
Al personale Docente e ATA
Sede

Oggetto: **Informazione, Comunicazione, sensibilizzazione e pubblicizzazione finanziamenti PON-FSE – Progetto “10.2.2A-FdRPOC-EM-2018-44 - “Pensiero Computazionale e Creatività digitale” sottotitolo “Togli la ruggine dal Web”.**

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

- 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)
- 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” – sottotitolo “Togli la ruggine dal Web” –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;

COMUNICA

L'ammissione ai finanziamenti dell'azione riguardante il seguente progetto PON/FSE:

Sotto azione	Codice identificativo progetto	Titolo Progetto	Importo	Stato del Progetto
10.2.2A	10.2.2A-FdRPOC-EM-2018-44	Pensiero Computazionale e Creatività digitale “Togli la ruggine dal Web”	€ 24.993,60	Autorizzato con nota prot. AOODGEFID/ 28232 del 30/10/2018

che prevede la realizzazione di n. 5 Moduli:

<i>Titolo modulo</i>	<i>ore</i>	<i>allievi</i>
Imparare a programmare apre la mente	n. 30	n. 18 sc. Secondaria I° grado
Avvicinarsi al coding per diventare protagonisti attivi della tecnologia	n. 30	n. 30 Sc. Primaria
L'informatica come strumento trasversale a tutte le discipline curriculari	n. 30	n. 25 sc. Secondaria I° grado
Un laboratorio per noi	n. 30	n. 24 sc. Secondaria I° grado
Imparare a programmare non serve solo a creare futuri programmatori (di cui pure c'è bisogno)	n. 30	n. 18 sc. Secondaria I° grado

Publicizzazione

Il presente avviso ai fini della pubblicizzazione, della sensibilizzazione ed a garanzia di visibilità, trasparenza e ruolo dell'Unione Europea e per diffondere nell'opinione pubblica la consapevolezza del ruolo delle Istituzioni, con particolare riguardo a quelle Europee, **viene pubblicato** sul sito web dell'Istituto : www.scuolegambettola.gov.it.

F.to digitalmente
IL DIRIGENTE SCOLASTICO
Dott.ssa Francesca Angelini