

FUTURA

LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI



Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEU



Ministero dell'Istruzione
e del Merito



Italiadomani
PIANO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZA

**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.edu.it

Prot. n. vedi segnatura di protocollo

Gambettola, 15 gennaio 2025

VERBALE ESAME ISTANZE per l'individuazione di TUTOR per Percorsi di formazione sulla transizione digitale e ESPERTI FORMATORI e TUTOR per Laboratori di formazione sul campo nei Percorsi di formazione sulla transizione digitale Progetto PNRR – Missione 4: Istruzione e ricerca – Componente 1 - Investimento 2.1: Didattica digitale integrata e formazione alla transizione digitale del personale scolastico – Formazione del personale scolastico per la transizione digitale (D.M. 66/2023) finanziato dall'Unione europea – Next Generation EU. Codice M4C1I2.1-2023 - 1222 - P-39234 - titolo "On the road: Portfolio digitale all'I.C. di Gambettola".

CUP: D94D23004770006

Addì quindici del mese di gennaio dell'anno duemilaventicinque, alle ore 14,30, presso l'ufficio di presidenza dell'Istituto Comprensivo di Gambettola, il Dirigente Scolastico prende in esame, per la loro valutazione, le istanze pervenute per la formulazione della graduatoria relativa **l'individuazione TUTOR per Percorsi di formazione sulla transizione digitale e ESPERTI FORMATORI e TUTOR per Laboratori di formazione sul campo per i seguenti corsi e laboratori sul campo per l'a.s. 2024/2025:**

- **Tutor** per Percorsi di formazione:

- "Canva" 2 Edizioni (base 1 e base 2 o intermedio) 15+15 ore,
- "Sfide ludiche: Didattica attraverso il gioco da tavolo" 1 Edizione (15 ore),

- **Esperti formatori e Tutor** per Laboratori sul campo:

- "Stampante e Scanner 3D" 2 Laboratori (base e intermedio) 10+10 ore,
- "Storytelling" 1 Laboratorio (15 ore)
- "Gamification" 1 Laboratorio (15 ore)
- "AI – Intelligenza Artificiale" 2 Laboratori (base e intermedio) 10+10 ore,
- "Alfabetizzazione Digitale: diventare competenti nel mondo digitale" 1 Laboratorio (15 ore),
- "Didattica Digitale Inclusiva" 1 Laboratorio (15 ore);

rivolti al personale scolastico.

Sono pervenute le sotto indicate candidature:

Corsi di formazione.

Ruolo: TUTOR

	COGNOME E NOME	N. Protocollo del	Incarico
--	----------------	-------------------------	----------

Firmato digitalmente da GIULIANA MASSARO

FOIC81500Q - A3C2945 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0000614 - 15/01/2025 - VII.6 - U

1	Sirotti Matteo	n. 342 del 09/01/2025	Tutor: - Canva 2 Edizioni 15+15 ore - Sfide ludiche: didattica attraverso il gioco da tavolo 1 edizione 15 ore
2	Rocchi Monica	n. 398 del 10/01/2025	Tutor: - Canva 2 Edizioni 15+15 ore
3	Molari Giulia	n. 538 del 14/01/2025	Tutor: - Canva 2 Edizioni 15+15 ore - Sfide ludiche: didattica attraverso il gioco da tavolo 1 edizione 15 ore
4	Muratori Simona	n. 534 del 14/01/2025	Tutor: - Canva 2 Edizioni 15+15 ore
5	Ninnolino Rubina	n. 570 del 15/01/2025	Tutor: - Canva 2 Edizioni 15+15 ore - Sfide ludiche: didattica attraverso il gioco da tavolo 1 edizione 15 ore
6	Raffaelli Lucia	n. 612 del 15/01/2025	Tutor: - Canva 2 Edizioni 15+15 ore

Laboratori sul campo.

Ruolo: Esperto Formatore

	COGNOME E NOME	N. Protocollo del	Incarico
1	Sirotti Matteo	n. 342 del 09/01/2025	Esperto Formatore: - Stampante e scanner 3D. 2 Laboratori 10+10 ore - Alfabetizzazione digitale: diventare competenti nel mondo digitale. 1 Laboratorio 15 ore
2	Pirini Casadei Silvia	n. 425 del 11/01/2025	Esperto Formatore: - Storytelling 1 Laboratorio 15 ore - Gamification 1 Laboratorio 15 ore - AI – Intelligenza artificiale 2 Laboratori 10+10 ore

Ruolo: Tutor

	COGNOME E NOME	N. Protocollo del	Incarico
1	Sirotti Matteo	n. 342 del 09/01/2025	Tutor: - Stampante e scanner 3D. 2 Laboratori 10+10 ore - Storytelling 1 Laboratorio 15 ore - Gamification 1 Laboratorio 15 ore - AI – Intelligenza artificiale 2 Laboratori 10+10 ore - Didattica digitale inclusiva 1 laboratorio 15 ore
2	Partisani Elisa	n. 380 del 10/01/2025	Tutor: - Gamification 1 Laboratorio 15 ore
3	Rocchi Monica	n. 398 del 10/01/2025	Tutor: - Storytelling 1 Laboratorio 15 ore - AI – Intelligenza artificiale 2 Laboratori 10+10 ore
4	Muratori Simona	n. 534 del 14/01/2025	Tutor: - Storytelling 1 Laboratorio 15 ore - Gamification 1 Laboratorio 15 ore - AI – Intelligenza artificiale 2 Laboratori 10+10 ore - Alfabetizzazione digitale: diventare competenti nel mondo digitale. 1 Laboratorio 15 ore - Didattica digitale inclusiva 1 laboratorio 15 ore
5	Molari Giulia	n. 538 del 14/01/2025	Tutor: - Storytelling 1 Laboratorio 15 ore - Alfabetizzazione digitale: diventare competenti nel mondo digitale. 1 Laboratorio 15 ore - Didattica digitale inclusiva 1 laboratorio 15 ore
6	Ninnolino Rubina	n. 570 del 15/01/2025	Tutor: - Stampante e scanner 3D. 2 Laboratori 10+10 ore

			- Storytelling 1 Laboratorio 15 ore - Gamification 1 Laboratorio 15 ore - AI – Intelligenza artificiale 2 Laboratori 10+10 ore - Alfabetizzazione digitale: diventare competenti nel mondo digitale. 1 Laboratorio 15 ore - Didattica digitale inclusiva 1 laboratorio 15 ore
7	Raffaelli Lucia	n. 612 del 15/01/2025	Tutor: - Storytelling 1 Laboratorio 15 ore - AI – Intelligenza artificiale 2 Laboratori 10+10 ore - Alfabetizzazione digitale: diventare competenti nel mondo digitale. 1 Laboratorio 15 ore - Didattica digitale inclusiva 1 laboratorio 15 ore

Le istanze pervenute per la figura di esperto formatore sono in numero pari rispetto agli esperti richiesti.

Le istanze pervenute per la figura di Tutor sono in numero maggiore rispetto Tutor richiesti.

Dopo aver verificato la regolarità della documentazione richiesta, il Dirigente Scolastico procede all'assegnazione dei punteggi per l'individuazione delle seguenti figure:

✓ **TUTOR per:**

1) Corso di formazione "CANVA"

CRITERI	Indicatori	Punti assegnati al candidato	Punti assegnati al candidato	Punti assegnati al candidato	Punti assegnati al candidato	Punti assegnati al candidato	Punti assegnati al candidato
		Matteo Sirotti	Rocchi Monica	Muratori Simona	Molari Giulia	Ninnolin o Rubina	Raffaelli Lucia
TITOLI DI STUDIO							
Votazione riportata al termine del titolo di accesso al ruolo ricoperto (diploma o laurea triennale/magistrale) (calcolato in centesimi) Voto 110 con lode punti 30 Voto 110 punti 25 Voto da 105 a 109 punti 20 Voto da 100 a 104 punti 15 Voto fino a 99 punti 10	30	15	25	30	20	30	25

Ulteriore laurea rispetto alla prima	5	//	5	//	//	//	//
Master	Max. 15	//	//	10	//	10	//
TITOLI CULTURALI SPECIFICI							
Corsi di formazione organizzati da M.I.M. – USR – Scuole – Enti accreditati sulle tematiche in oggetto	Max. 10	10	10	//	2	6	//
ESPERIENZA PROFESSIONALE							
Esperienza professionale maturata in settori attinenti all’ambito professionale del presente avviso	Max. 20	20	20	//	//	//	//
Incarichi ricoperti nell’ambito di FSE-STEM-PNRR -Animatore Digitale presso Scuole	Max. 20	20	20	//	5	//	//
TOTALE	100	65	80	40	27	46	25

2) Corso di formazione “SFIDE LUDICHE: Didattica attraverso il gioco da tavolo”

CRITERI	Indicatori	Punti assegnati al candidato	Punti assegnati al candidato	Punti assegnati al candidato
		Matteo Sirotti	Molari Giulia	Ninnolino Rubina
TITOLI DI STUDIO				
Votazione riportata al termine del titolo di accesso al ruolo ricoperto (diploma o laurea triennale/magistrale) (calcolato in centesimi) Voto 110 con lode punti 30 Voto 110 punti 25 Voto da 105 a 109 punti 20 Voto da 100 a 104 punti 15 Voto fino a 99 punti 10	30	15	20	30
Ulteriore laurea rispetto alla prima	5	//	//	//
Master	Max. 15	//	//	10
TITOLI CULTURALI SPECIFICI				
Corsi di formazione organizzati da M.I.M. – USR – Scuole – Enti accreditati sulle tematiche in oggetto	Max. 10	10	2	6
ESPERIENZA PROFESSIONALE				
Esperienza professionale maturata in settori attinenti all’ambito professionale del presente avviso	Max. 20	20	//	//
Incarichi ricoperti nell’ambito di FSE-STEM-PNRR -Animatore Digitale presso Scuole	Max. 20	20	5	//
TOTALE	100	65	27	46

LABORATORI SUL CAMPO

ESPERTO FORMATORE

1) Stampante e scanner 3D.

2) Alfabetizzazione digitale: diventare competenti nel mondo digitale.

CRITERI	Indicatori	Punti assegnati al candidato
		Matteo Sirotti
TITOLI DI STUDIO		
Votazione riportata al termine del titolo di accesso al ruolo ricoperto (diploma o laurea triennale/magistrale) (calcolato in centesimi) Voto 110 con lode punti 30 Voto 110 punti 25 Voto da 105 a 109 punti 20 Voto da 100 a 104 punti 15 Voto fino a 99 punti 10	30	15
Ulteriore laurea rispetto alla prima	5	//
Master	Max. 15	//
TITOLI CULTURALI SPECIFICI		
Corsi di formazione organizzati da M.I.M. – USR – Scuole – Enti accreditati sulle tematiche in oggetto	Max. 10	10
ESPERIENZA PROFESSIONALE		
Esperienza professionale maturata in settori attinenti all’ambito professionale del presente avviso	Max. 20	20
Incarichi ricoperti nell’ambito di FSE-STEM-PNRR -Animatore Digitale presso Scuole	Max. 20	20
TOTALE	100	65

3) Storytelling.**4) Gamification****5) AI-Intelligenza artificiale.**

CRITERI	Indicatori	Punti assegnati al candidato
		Pirini Casadei Silvia
TITOLI DI STUDIO		
Votazione riportata al termine del titolo di accesso al ruolo ricoperto (diploma o laurea triennale/magistrale) (calcolato in centesimi) Voto 110 con lode punti 30 Voto 110 punti 25 Voto da 105 a 109 punti 20 Voto da 100 a 104 punti 15 Voto fino a 99 punti 10	30	20
Ulteriore laurea rispetto alla prima	5	//
Master	Max. 15	//
TITOLI CULTURALI SPECIFICI		
Corsi di formazione organizzati da M.I.M. – USR – Scuole – Enti accreditati sulle tematiche in oggetto	Max. 10	10

ESPERIENZA PROFESSIONALE		
Esperienza professionale maturata in settori attinenti all'ambito professionale del presente avviso	Max. 20	20
Incarichi ricoperti nell'ambito di FSE-STEM-PNRR -Animatore Digitale presso Scuole	Max. 20	20
TOTALE	100	70

✓ **TUTOR per:****1) Stampante e scanner 3D**

CRITERI	Indicatori	Punti assegnati al candidato	Punti assegnati al candidato
		Matteo Sirotti	Ninnolino Rubina
TITOLI DI STUDIO			
Votazione riportata al termine del titolo di accesso al ruolo ricoperto (diploma o laurea triennale/magistrale) (calcolato in centesimi) Voto 110 con lode punti 30 Voto 110 punti 25 Voto da 105 a 109 punti 20 Voto da 100 a 104 punti 15 Voto fino a 99 punti 10	30	15	30
Ulteriore laurea rispetto alla prima	5	//	//
Master	Max. 15	//	10
TITOLI CULTURALI SPECIFICI			
Corsi di formazione organizzati da M.I.M. – USR – Scuole – Enti accreditati sulle tematiche in oggetto	Max. 10	10	6
ESPERIENZA PROFESSIONALE			
Esperienza professionale maturata in settori attinenti all'ambito professionale del presente avviso	Max. 20	20	//
Incarichi ricoperti nell'ambito di FSE-STEM-PNRR -Animatore Digitale presso Scuole	Max. 20	20	//
TOTALE	100	65	46

2) "Storytelling"

CRITERI	Indicatori	Punti assegnati al candidato	Punti assegnati al candidato	Punti assegnati al candidato	Punti assegnati al candidato	Punti assegnati al candidato	Punti assegnati al candidato
		Matteo Sirotti	Rocchi Monica	Muratori Simona	Molari Giulia	Ninnolino Rubina	Raffaelli Lucia
TITOLI DI STUDIO							
Votazione riportata al termine del titolo di accesso al ruolo ricoperto (diploma o laurea triennale/magistrale) (calcolato in centesimi) Voto 110 con lode punti 30 Voto 110 punti 25 Voto da 105 a 109 punti 20 Voto da 100 a 104 punti 15 Voto fino a 99 punti 10	30	15	25	30	20	30	25

Ulteriore laurea rispetto alla prima	5	//	5	//	//	//	//
Master	Max. 15	//	//	10	//	10	//
TITOLI CULTURALI SPECIFICI							
Corsi di formazione organizzati da M.I.M. – USR – Scuole – Enti accreditati sulle tematiche in oggetto	Max. 10	10	10	//	2	6	//
ESPERIENZA PROFESSIONALE							
Esperienza professionale maturata in settori attinenti all’ambito professionale del presente avviso	Max. 20	20	20	//	//	//	//
Incarichi ricoperti nell’ambito di FSE-STEM-PNRR -Animatore Digitale presso Scuole	Max. 20	20	20	//	5	//	//
TOTALE	100	65	80	40	27	46	25

2) “Gamification”

CRITERI	Indicatori	Punti assegnati al candidato	Punti assegnati al candidato	Punti assegnati al candidato	Punti assegnati al candidato
		Matteo Sirotti	Partisani Elisa	Muratori Simona	Ninnolino Rubina
TITOLI DI STUDIO					
Votazione riportata al termine del titolo di accesso al ruolo ricoperto (diploma o laurea triennale/magistrale) (calcolato in centesimi) Voto 110 con lode punti 30 Voto 110 punti 25 Voto da 105 a 109 punti 20 Voto da 100 a 104 punti 15 Voto fino a 99 punti 10	30	15	25	30	30
Ulteriore laurea rispetto alla prima	5	//	//	//	//
Master	Max. 15	//	//	10	10
TITOLI CULTURALI SPECIFICI					
Corsi di formazione organizzati da M.I.M. – USR – Scuole – Enti accreditati sulle tematiche in oggetto	Max. 10	10	2	//	6
ESPERIENZA PROFESSIONALE					
Esperienza professionale maturata in settori attinenti all’ambito professionale del presente avviso	Max. 20	20	//	//	//
Incarichi ricoperti nell’ambito di FSE-STEM-PNRR -Animatore Digitale presso Scuole	Max. 20	20	//	//	//
TOTALE	100	65	27	40	46

2) “AI-Intelligenza artificiale”

CRITERI	Indicatori	Punti assegnati al candidato	Punti assegnati al candidato	Punti assegnati al candidato	Punti assegnati al candidato	Punti assegnati al candidato
		Matteo Sirotti	Rocchi Monica	Muratori Simona	Ninnolino Rubina	Raffaelli Lucia
TITOLI DI STUDIO						
Votazione riportata al termine del titolo di accesso al ruolo ricoperto (diploma o laurea triennale/magistrale) (calcolato in centesimi) Voto 110 con lode punti 30 Voto 110 punti 25 Voto da 105 a 109 punti 20 Voto da 100 a 104 punti 15 Voto fino a 99 punti 10	30	15	25	30	30	25
Ulteriore laurea rispetto alla prima	5	//	5	//	//	//
Master	Max. 15	//	//	10	10	//
TITOLI CULTURALI SPECIFICI						
Corsi di formazione organizzati da M.I.M. – USR – Scuole – Enti accreditati sulle tematiche in oggetto	Max. 10	10	10	//	6	//
ESPERIENZA PROFESSIONALE						
Esperienza professionale maturata in settori attinenti all’ambito professionale del presente avviso	Max. 20	20	20	//	//	//
Incarichi ricoperti nell’ambito di FSE-STEM-PNRR -Animatore Digitale presso Scuole	Max. 20	20	20	//	//	//
TOTALE	100	65	80	40	46	25

2) “Alfabetizzazione digitale: diventare competenti nel mondo digitale”

CRITERI	Indicatori	Punti assegnati al candidato	Punti assegnati al candidato	Punti assegnati al candidato	Punti assegnati al candidato
		Muratori Simona	Molari Giulia	Ninnolino Rubina	Raffaelli Lucia
TITOLI DI STUDIO					
Votazione riportata al termine del titolo di accesso al ruolo ricoperto (diploma o laurea triennale/magistrale) (calcolato in centesimi) Voto 110 con lode punti 30 Voto 110 punti 25 Voto da 105 a 109 punti 20 Voto da 100 a 104 punti 15 Voto fino a 99 punti 10	30	30	20	30	25
Ulteriore laurea rispetto alla prima	5	//	//	//	//
Master	Max. 15	10	//	10	//
TITOLI CULTURALI SPECIFICI					
Corsi di formazione organizzati da M.I.M. – USR – Scuole – Enti accreditati sulle tematiche in oggetto	Max. 10	//	2	6	//
ESPERIENZA PROFESSIONALE					
Esperienza professionale maturata in settori attinenti all’ambito professionale del presente avviso	Max. 20	//	//	//	//

Incarichi ricoperti nell'ambito di FSE-STEM-PNRR -Animatore Digitale presso Scuole	Max. 20	//	5	//	//
TOTALE	100	40	27	46	25

2) “Didattica digitale inclusiva”

CRITERI	Indicatori	Punti assegnati al candidato	Punti assegnati al candidato	Punti assegnati al candidato	Punti assegnati al candidato	Punti assegnati al candidato
		Matteo Sirotti	Muratori Simona	Molari Giulia	Ninnolin o Rubina	Raffaelli Lucia
TITOLI DI STUDIO						
Votazione riportata al termine del titolo di accesso al ruolo ricoperto (diploma o laurea triennale/magistrale) (calcolato in centesimi) Voto 110 con lode punti 30 Voto 110 punti 25 Voto da 105 a 109 punti 20 Voto da 100 a 104 punti 15 Voto fino a 99 punti 10	30	15	30	20	30	25
Ulteriore laurea rispetto alla prima	5	//	//	//	//	//
Master	Max. 15	//	10	//	10	//
TITOLI CULTURALI SPECIFICI						
Corsi di formazione organizzati da M.I.M. – USR – Scuole – Enti accreditati sulle tematiche in oggetto	Max. 10	10	//	2	6	//
ESPERIENZA PROFESSIONALE						
Esperienza professionale maturata in settori attinenti all'ambito professionale del presente avviso	Max. 20	20	//	//	//	//
Incarichi ricoperti nell'ambito di FSE-STEM-PNRR -Animatore Digitale presso Scuole	Max. 20	20	//	5	//	//
TOTALE	100	65	40	27	46	25

VISTE le risultanze sopra descritte

il DIRIGENTE SCOLASTICO formula le seguenti graduatorie:

GRADUATORIA PER IL RUOLO DI: Tutor di Corsi di formazione

1) CANVA

POSIZIONE	CANDIDATO	PUNTEGGIO COMPLESSIVO
1	ROCCHI MONICA (DOCENTE INTERNO)	80
2	SIROTTI MATTEO (DOCENTE INTERNO)	65
3	NINNOLINO RUBINA (DOCENTE INTERNO)	46
4	MURATORI SIMONA (DOCENTE INTERNO)	40

5	MOLARI GIULIA (DOCENTE INTERNO)	27
6	RAFFAELLI LUCIA (DOCENTE INTERNO)	25

1) SFIDE LUDICHE: DIDATTICA ATTRAVERSO IL GIOCO DA TAVOLO

POSIZIONE	CANDIDATO	PUNTEGGIO COMPLESSIVO
1	SIROTTI MATTEO (DOCENTE INTERNO)	65
2	NINNOLINO RUBINA (DOCENTE INTERNO)	46
3	MOLARI GIULIA (DOCENTE INTERNO)	27

GRADUATORIA PER IL RUOLO DI: Esperto formatore per Laboratori sul campo

1) Stampante e scanner 3D.

2) Alfabetizzazione digitale: diventare competenti nel mondo digitale.

POSIZIONE	CANDIDATO	PUNTEGGIO COMPLESSIVO
1	SIROTTI MATTEO (DOCENTE INTERNO)	65

3) Storytelling.

4) Gamification

5) AI-Intelligenza artificiale.

POSIZIONE	CANDIDATO	PUNTEGGIO COMPLESSIVO
1	PIRINI CASADEI SILVIA (ESPERTO ESTERNO)	70

GRADUATORIA PER IL RUOLO DI: Tutor per Laboratori sul campo

1) Stampante e scanner 3D

POSIZIONE	CANDIDATO	PUNTEGGIO COMPLESSIVO
1	SIROTTI MATTEO (DOCENTE INTERNO)	65
2	NINNOLINO RUBINA (DOCENTE INTERNO)	46

1) Storytelling

POSIZIONE	CANDIDATO	PUNTEGGIO COMPLESSIVO
-----------	-----------	-----------------------

1	ROCCHI MONICA (DOCENTE INTERNO)	80
2	SIROTTI MATTEO (DOCENTE INTERNO)	65
3	NINNOLINO RUBINA (DOCENTE INTERNO)	46
4	MURATORI SIMONA (DOCENTE INTERNO)	40
5	MOLARI GIULIA (DOCENTE INTERNO)	27
6	RAFFAELLI LUCIA (DOCENTE INTERNO)	25

1) Gamification

POSIZIONE	CANDIDATO	PUNTEGGIO COMPLESSIVO
1	SIROTTI MATTEO (DOCENTE INTERNO)	65
2	NINNOLINO RUBINA (DOCENTE INTERNO)	46
3	MURATORI SIMONA (DOCENTE INTERNO)	40
4	PARTISANI ELISA (DOCENTE INTERNO)	27

1) AI - INTELLIGENZA ARTIFICIALE

POSIZIONE	CANDIDATO	PUNTEGGIO COMPLESSIVO
1	ROCCHI MONICA (DOCENTE INTERNO)	80
2	SIROTTI MATTEO (DOCENTE INTERNO)	65
3	NINNOLINO RUBINA (DOCENTE INTERNO)	46
4	MURATORI SIMONA (DOCENTE INTERNO)	40
5	RAFFAELLI LUCIA (DOCENTE INTERNO)	25

1) Alfabetizzazione digitale: diventare competenti nel mondo digitale

POSIZIONE	CANDIDATO	PUNTEGGIO COMPLESSIVO
1	NINNOLINO RUBINA (DOCENTE INTERNO)	46
2	MURATORI SIMONA (DOCENTE INTERNO)	40
3	MOLARI GIULIA (DOCENTE INTERNO)	27
4	RAFFAELLI LUCIA (DOCENTE INTERNO)	25

1) Didattica digitale inclusiva

POSIZIONE	CANDIDATO	PUNTEGGIO
------------------	------------------	------------------

		COMPLESSIVO
1	SIROTTI MATTEO (DOCENTE INTERNO)	65
2	NINNOLINO RUBINA (DOCENTE INTERNO)	46
3	MURATORI SIMONA (DOCENTE INTERNO)	40
4	MOLARI GIULIA (DOCENTE INTERNO)	27
5	RAFFAELLI LUCIA (DOCENTE INTERNO)	25

Il Dirigente Scolastico

Dott.ssa Massaro Giuliana