



UNIONE EUROPEA

FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI  
pon  
2014-2020



MIUR

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

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

**ISTITUTO COMPRENSIVO "C. SIMONETTA"**  
con Sez. Associate -Belvedere di Spinello- Castelsilano –Cerenzia  
TEL. 0984/998075 Fax 0984/998907-E-mail:kric821002@istruzione.it  
Cod. fisc. N. 91021260798 Cod. Mecc. KRIC821002  
Via G. Dardani,20 - 88833 CACCURI (KR)

Con L'Europa, investiamo nel vostro futuro  
Programma Operativo Nazionale

"Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014/2020

Avviso: 2669 del 03/03/2017 - FSE -Pensiero computazionale e cittadinanza digitale

Cod. Progetto: 10.2.2A-FSEPON-CL-2018-358

"@ulaDigit@le"

CUP: F28H18000580007

#### VERBALE GOP N. 8

Giorno 13 Gennaio 2020, alle ore 16:00 presso la Presidenza dell'Istituto Comprensivo "C. Simonetta", di Caccuri si è riunito il GOP ristretto composto dal Dirigente Scolastico Dott. Domenico DE LUCA, DSGA Dott. Rosario AIELLO, (Supporto Operativo) Prof. Antonio PALETTA per discutere i seguenti punti:

- Stesura graduatorie provvisorie personale ATA (ruolo amministrativi) 10.2.2A-FSEPON-CL-2018-358 "@ulaDigit@le"

**PUNTO 1)** In data odierna il GOP ristretto nominato con nota prot. 9182/c24b del 4/11/2019, si riunisce per la stesura delle graduatorie provvisorie per il reclutamento del personale ATA per i seguenti moduli:

MODULO	TITOLO	ORE	TIPOLOGIA DI PROPOSTA
1	Coding con scratch	30 ore	Il modulo è rivolto agli alunni della Scuola Primaria di Belvedere Spinello. Scratch è un linguaggio e un ambiente di sviluppo nato al MIT Media Lab con l'obiettivo di insegnare i fondamenti della programmazione a bambini o utenti alle prime armi, favorendo l'assimilazione dei principali concetti informatici e del pensiero creativo tipico di un buon programmatore. L'apprendimento avviene attraverso un approccio visuale - con una semplice interfaccia "drag and drop" - che ben si adatta a progetti pedagogici.
2	Conoscere internet	30 ore	Il modulo è rivolto agli alunni della scuola di Primo Grado di Belvedere. Il modulo mira a far conoscere Internet con i suoi vantaggi e suoi rischi.
3	La programmazione: elementi di pseudolinguaggio 1	30 ore	Il modulo è rivolto agli alunni della scuola Primaria di Belvedere. Il modulo si basa sullo studio dello pseudolinguaggio ed ha come obiettivo principale imparare ad esprimere algoritmi usando le principali strutture semantiche comuni alla maggior parte dei linguaggi di programmazione, senza entrare nei dettagli dei linguaggi specifici.
4	La programmazione: elementi di pseudolinguaggio 2	30 ore	Il modulo è rivolto agli alunni della scuola di Primo Grado di Caccuri. Il modulo si basa sullo studio dello pseudolinguaggio ed ha come obiettivo principale imparare ad esprimere algoritmi usando le principali strutture semantiche comuni alla maggior parte dei linguaggi di programmazione, senza entrare nei dettagli dei linguaggi specifici.
5	Problemsolving	30 ore	Il modulo è rivolto agli alunni della scuola Primaria di Caccuri. Il metodo della didattica per problemi (Problemsolving) consente agli allievi di apprendere a risolvere, con gradualità, problemi sempre più complessi in modo che lo studente acquisisca abilità cognitive di livello elevato.



Esaminate le domande pervenute si attribuisce il seguente punteggio:

Cognome	Nome	Punteggio
De Rose	Nunzia	27
Secreto	Filomena	21
Pisano	Luigi	*Servizio prestato in qualità di collaboratore scolastico

Esauriti i punti all'ordine del giorno, la seduta è tolta alle ore 17:00

### Il Gruppo Operativo di Progetto

IL DIRIGENTE SCOLASTICO \_\_\_\_\_

DSGA \_\_\_\_\_

SUPPORTO OPERATIVO \_\_\_\_\_

*[Handwritten signature]*

*[Handwritten signature: Paletta Antonio]*

