



Unione Europea



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



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strumentali
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



ISTITUTO COMPRESIVO STATALE G. ZANELLA

Via Aldo Moro, 53 - 36066 Sandrigo (VI) Tel. 0444/659089 – Fax 0444/657385

e-mail: VIIC85900E@istruzione.it – viic85900E@pec.istruzione.it

www.iczanella.gov.it

Codice fiscale 80017050248 - Codice Ministeriale VIIC85900E

ALL'ALBO DELL'ISTITUTO
AL SITO WEB

OGGETTO: GRADUATORIA SELEZIONE ESPERTI ESTERNI a valere per il progetto formativo “Per la Scuola. Competenze e ambienti per l'apprendimento» 2014-2020” Asse I – Istruzione – Fondo di Rotazione. In coerenza con Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE) - Obiettivo Specifico 10.2 – Azione 10.2.2. sottoazione 10.2.2A “Competenze di base”.

Avviso pubblico per lo sviluppo del pensiero logico e computazionale e della creatività digitale e delle competenze di “cittadinanza digitale”, Prot. 2669 del 03/03/2017. **CODICE PROGETTO .10.2.2A-FdRPOC-VE-2018-115**

CUP: B58H18013330005

Fondi Strutturali Europei

Programma Operativo Nazionale “Per la scuola “Competenze e ambienti per l'apprendimento”
2014/2020

VISTO il verbale della Commissione di valutazione delle domande per la selezione di esperti esterni prot.n. 2185/C24c del 07/06/2019;

VISTI i moduli sotto riportati da avviare il giorno 10/06/2019;

TITOLO DEL PROGETTO	DESTINATARI	TIPOLOGIA DEL MODULO	Numero di ore	Numero di esperti
“VA PENSIERO, SULL'ALI DEL WEB!”	Classi V scuole primarie	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale, in particolare verrà dato spazio alle seguenti attività: robotica Bee bot (orientamento spaziale, localizzazione di punti con coordinate, disegno e uso piani cartesiani, rose dei venti, mappe, ...) coding visuale (SCRATCH, SNAP!, BLOCKLY) registrazione piattaforma CODE.ORG coding unplugged Codyroby Coderdojo Procedimento e algoritmi Programmazione Debugging	30	1
“RAGAZZI DIGITALI - 1”	Classi I e II scuola secondaria di I grado	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale, in particolare verrà dato spazio alle seguenti attività: Schede elettroniche e automazione	30	1

	<p>FONDI STRUTTURALI EUROPEI</p>	<p>pon 2014-2020</p>		<p>Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle Risorse Umane, Finanziarie e Strumentali 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</p>
<p>PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE)</p>				

		<p>Progettazione modellazione e stampa 3D Web Design e Web development Programmazione app e gaming</p>		
--	--	--	--	--

Si riporta la GRADUATORIA DEGLI ESPERTI ESTERNI CHE HANNO PRESENTATO LA PROPRIA CANDIDATURA:

Cognomen e nome	punteggio	Posizione graduatoria	Modulo prescelto
NEGRINI CHIARA	46	1 [^]	VA PENSIERO, SULL'ALI DEL WEB!"
SIMONCELLO ROBERTO	12	2 [^]	"RAGAZZI DIGITALI - 1"
BONFIGLIO VINCENZO	5	3 [^]	"VA PENSIERO, SULL'ALI DEL WEB!" "RAGAZZI DIGITALI - 1"

F.to Il Dirigente Scolastico

Dott.ssa Martina Polo

firma autografa omessa ai sensi
dell'art. 3 del D. Lgs. n. 39/1993