



Unione Europea

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

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



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: ELENCO CANDIDATURE SELEZIONE ESTERNA 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

 Unione Europea	FONDI STRUTTURALI EUROPEI	 2014-2020	 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
---	--	--	--	---

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

		Progettazione modellazione e stampa 3D Web Design e Web development Programmazione app e gaming		
--	--	---	--	--

Si riporta l'elenco delle **CANDIDATURE PRESENTATE IN ORDINE ALFABETICO:**

1. BONFIGLIO VINCENZO
2. NEGRINI CHIARA
3. SIMONCELLO ROBERTO

Il Dirigente Scolastico
Dott.ssa Martina Polo