



FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI **pon**  
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca  
Dipartimento per la Programmazione  
Direzione Generale per Interventi in materia di edilizia  
scuolastica, 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)



**LICEO SCIENTIFICO e CLASSICO STATALE "G. Peano-S. Pellico"**

Via Monte Zovetto, 8 – C.so G. Giolitti, 11 – 12100 Cuneo

tel. 0171 692906 – fax 0171 435200 – c.f. 80009910045

liceocuneo.it - liceopeanopellico@gmail.com - cnps02000n@pec.istruzione.it

Sez. staccata: Via Mazzini, 3 – 12100 Cuneo



LICEO SCIENTIFICO E CLASSICO – "G. PEANO – S. PELLICO" – CUNEO

Prot. 0000194 del 18/01/2019

08 (Uscita)

Atti  
Albo  
Sito WEB

**CUP: D27I18000470006**

**OGGETTO: : Decreto di pubblicazione graduatorie per Esperti e Tutor interni nel Progetto: "Cuneesi digitali: scopriamo il coding".**

Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020. Avviso Prot. AOODGEFID/2669 del 03/03/2017 - FSE - Pensiero computazionale e cittadinanza digitale. Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE). Obiettivo Specifico 10.2 Miglioramento delle competenze chiave degli allievi - 10.2.2 Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base 10.2.2 Competenze di base.

**CODICE PROGETTO: 10.2.2A - FdRPOC - PI – 2018- 172**

## Il Dirigente Scolastico

VISTO il Decreto Legislativo 30 marzo n. 165 recante "Norme generali sull'ordinamento del lavoro alle dipendenze della Amministrazione Pubblica e s.m.i;

VISTA la legge n. 244 del 24/12/2007;

VISTO il Decreto Interministeriale 129 del 28 agosto 2018, "Regolamento concernente le Istruzioni generali sulla gestione amministrativo-contabile delle istituzioni scolastiche;

VISTI i regolamenti UE n. 1303/2013 recanti disposizioni comuni sui Fondi strutturali e di investimento europei, il regolamento UE n. 1301/2013 relativo al Fondo Europeo di Sviluppo Regionale (FESR) e il regolamento (UE) n. 1304/2013 relativo al Fondo Sociale Europeo;

VISTO gli atti relativi alla riunione della commissione di valutazione (nomina prot.15-08 del 08/10/2019) della seduta dell'8 gennaio e del 11 gennaio 2019;

CONSIDERATO che trascorsi i termini di legge non sono pervenuti ricorsi;

## DECRETA

la pubblicazione delle seguenti graduatorie definitive per

### ESPERTO

#### Modulo 1: "Introduzione al pensiero computazionale e programmazione con Scratch-Corso 1"

N° 2 Esperti per le seguenti unità didattiche:		
- Introduzione alla logica, pensiero computazionale, coding, programmazione con Scratch, applicazioni alla robotica	15 ore	<u>Basteris Luca</u> Punteggio 45
- Introduzione alla logica, pensiero computazionale, coding, programmazione con Scratch, applicazioni alla robotica	15 ore	<u>Gullino Giovanni</u> Punteggio 12

#### Modulo 2: "Introduzione al pensiero computazionale e programmazione con Scratch-Corso 2"

N° 2 Esperti per le seguenti unità didattiche:		
- Introduzione alla logica, pensiero computazionale, coding, programmazione con Scratch, applicazioni alla robotica	15 ore	<u>Daperno Maria Cristina</u> Punteggio 35
- Introduzione alla logica, pensiero computazionale, coding, programmazione con Scratch, applicazioni alla robotica	15 ore	<u>Dardanelli Elisa</u> Punteggio 14

#### Modulo 3: "Introduzione al pensiero computazionale e programmazione"

N° 4 Esperti per le seguenti unità didattiche:		
- Introduzione alla logica	6 ore	<u>Dardanelli Elisa</u> Punteggio 14
- Pensiero computazionale, problem solving, coding	10 ore	<u>Daperno Maria Cristina</u> Punteggio 35
- Applicazioni alla robotica	6 ore	<u>Basteris Luca</u> Punteggio 45
- Programmazione con Scratch	8 ore	<u>Gullino Giovanni</u> Punteggio 12

**Modulo 4: "Introduzione al pensiero computazionale e programmazione con Scratch nella scuola primaria/secondaria di primo grado"**

<b>N° 2 Esperti per le seguenti unità didattiche:</b>		
- Introduzione alla logica, pensiero computazionale, coding, programmazione con Scratch, applicazioni alla robotica	15 ore	<u>Basteris Luca</u> Punteggio 45
- Introduzione alla logica, pensiero computazionale, coding, programmazione con Scratch, applicazioni alla robotica	15 ore	<u>Daperno Maria</u> <u>Cristina</u> Punteggio 35

**Modulo 5: "Sicurezza in rete, competenze digitali e digital story telling"**

<b>N° 4 Esperti per le seguenti unità didattiche:</b>		
- Sicurezza in rete	4 ore	<u>Baudino Emanuela</u> Punteggio 15
- montaggio audio/video	6 ore	<u>Basteris Luca</u> Punteggio 45
- Information Literacy	10 ore	<u>Rosso Gabriella</u> Punteggio 21
- Digital storytelling	10 ore	<u>Massa Susanna</u> Punteggio 21 <u>Girauda Stefania</u> Punteggio 9

**TUTOR**

**Modulo 1: "Introduzione al pensiero computazionale e programmazione con Scratch-Corso 1"**

<b>N° 2 Tutor per le seguenti unità didattiche:</b>		
- Introduzione alla logica, pensiero computazionale, coding, programmazione con Scratch, applicazioni alla robotica	15 ore	<u>Daperno Maria</u> <u>Cristina</u> Punteggio 54
- Introduzione alla logica, pensiero computazionale, coding, programmazione con Scratch, applicazioni alla robotica	15 ore	<u>Dardanelli Elisa</u> Punteggio 43

**Modulo 2: "Introduzione al pensiero computazionale e programmazione con Scratch-Corso 2"**

<b>N° 2 Tutor per le seguenti unità didattiche:</b>		
- Introduzione alla logica, pensiero computazionale, coding, programmazione con Scratch, applicazioni alla robotica	15 ore	<u>Basteris Luca</u> Punteggio 60
- Introduzione alla logica, pensiero computazionale, coding, programmazione con Scratch, applicazioni alla robotica	15 ore	<u>Gullino Giovanni</u> Punteggio 16

**Modulo 3: "Introduzione al pensiero computazionale e programmazione"**

<b>N° 2 Tutor per le seguenti unità didattiche:</b>		
- Introduzione alla logica, pensiero computazionale, coding, programmazione con Scratch, applicazioni alla robotica	15 ore	<u>Basteris Luca</u> Punteggio 60
- Introduzione alla logica, pensiero computazionale, coding, programmazione con Scratch, applicazioni alla robotica	15 ore	<u>Daperno Maria Cristina</u> Punteggio 54

**Modulo 5: "Sicurezza in rete, competenze digitali e digital storytelling"**

<b>N° 2 Tutor per le seguenti unità didattiche:</b>		
- Sicurezza in rete/montaggio audio/video e Information Literacy	15 ore	<u>Basteris Luca</u> Punteggio 60
- Information Literacy e Digital storytelling	15 ore	<u>Daperno Maria Cristina</u> Punteggio 54

Segue affidamento incarico ai singoli docenti.

Cuneo 18/01/2019

**DIRIGENTE SCOLASTICO**  
**Dott. Parola Alessandro**

