



PROGRAMMA OPERATIVO NAZIONALE
“Per la Scuola - competenze e ambienti per l’apprendimento”
Programmazione 2014-2020

Direzione Didattica – GUSPINI
Prot. 0000762 del 25/01/2019
04-05 (Uscita)



DIREZIONE DIDATTICA STATALE

Via G. Deledda, 2 - 09036 - GUSPINI

(codice fiscale 91011420923 – Tel. 070/970051/ Fax 070/9783069)

e-mail: caee046004@istruzione.it sito web direzionendidatticastataleguspini.edu.it

PEC: caee046004@pec.istruzione.it

AGLI INTERESSATI ESPERTI

Sullo “Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale”

ALLE SCUOLE DELLA PROVINCIA DI CAGLIARI

ALL’ALBO PRETORIO

AL SITO WEB

AGLI ATTI

OGGETTO: AVVISO PUBBLICO DI SELEZIONE DI N. 1 DOCENTE ESPERTO ESTERNO MODULO “Fare e Form-are” E DI N. 1 DOCENTE ESPERTO ESTERNO MODULO “CREO Costruisco-Robot-E-mi-divertO” - PROGETTO “KNOW LA NOSTRA SCUOLA DIGITALE” CODICE 10.2.2A-FSEPON-SA-2018-94 CUP C24F18000310006

Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale “Per la scuola, competenze e ambienti per l’apprendimento” 2014-2020. Avviso pubblico per lo sviluppo del pensiero logico e computazionale della creatività digitale e delle competenze di “cittadinanza digitale”, Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE), Obiettivo Specifico 10.2 – Azione 10.2.2. sottoazione 10.2.2A “Competenze di base”.

LA DIRIGENTE SCOLASTICA

VISTO il Decreto Legislativo 30 marzo 2001, n. 165 recante “Norme generali sull’ordinamento del lavoro alle dipendenze della Amministrazioni Pubbliche” e ss.mm.ii.;

VISTO il Decreto Interministeriale 28 AGOSTO 2018 n. 129, “Regolamento concernente le Istruzioni generali sulla gestione amministrativo-contabile delle istituzioni scolastiche”;

VISTO il DPR 275/99, concernente norme in materia di autonomia delle istituzioni scolastiche;

VISTO il Regolamento interno di circolo – titolo II art. 24 in relazione ai criteri di selezione di personale interno ed esterno per l’attuazione di progetti, in base a criteri di trasparenza e massima pubblicizzazione delle iniziative;

VISTO l’avviso dei Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale “Per la scuola, competenze e ambienti per l’apprendimento” 2014-2020. Avviso pubblico per lo sviluppo del pensiero logico e computazionale e della creatività digitale e delle competenze di “cittadinanza digitale”, Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE), Obiettivo Specifico 10.2 – Azione 10.2.2. sottoazione 10.2.2A “Competenze di base”;

VISTA la lettera di autorizzazione del progetto **codice 10.2.2A-FSEPON-SA-2018-94** prot. n° AOODGEFID/28251 del 30/10/2018;

VISTE le “disposizioni e istruzioni per l’attuazione delle iniziative cofinanziate dai fondi strutturali Europei 2014/2020”;

VISTO il PTOF 2016/2019 del Circolo Didattico di Guspini;

VISTO il Programma annuale 2018 che prevede il finanziamento del **progetto “KNOW LA NOSTRA SCUOLA DIGITALE” codice 10.2.2A-FSEPON-SA-2018-94 CUP C24F18000310006** che nel dettaglio comprende i seguenti moduli formativi:

<i>Sottoazione</i>	<i>Codice identificativo progetto</i>	<i>Titolo Modulo</i>	<i>Monte ore del Modulo</i>
10.2.2A	10.2.2A-FSEPON-SA-2018-94	Coding Together	30
10.2.2A	10.2.2A-FSEPON-SA-2018-94	Fare e Form-are	30
10.2.2A	10.2.2A-FSEPON-SA-2018-94	Mi invento la mia app	30
10.2.2A	10.2.2A-FSEPON-SA-2018-94	CREO Costruisco-Robot-E-mi-divertO	30

CONSIDERATO che la realizzazione del progetto prevede l’individuazione del docente esperto per ogni singolo modulo;

PRESO ATTO che a seguito dell’emanazione del bando interno per esperti prot. 48 del 04/01/2019 per i moduli “Fare e Form-are” e “CREO Costruisco-Robot-E-mi-divertO” non è stato individuato un esperto interno

E M A N A

il presente **AVVISO** pubblico, per titoli comparativi, per la selezione di **N. 1 DOCENTE ESTERNO ESPERTO** nello “Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale” per il modulo “Fare e Form-are” e di **N. 1 DOCENTE ESTERNO ESPERTO** nello “Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale” per il modulo “CREO Costruisco-Robot-E-mi-divertO” -

I moduli **della durata di 30 ore ciascuno, sono così dettagliati:**

MODULO Fare e Form-are

TIPOLOGIA MODULO	Titolo	Durata e numero incontri	Alunni coinvolti	Sede del corso	Periodo orientativo di svolgimento
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Fare e Form-are	30 ore distribuite in 10 incontri della durata di tre ore ciascuno	25 alunni provenienti dalle classi seconda primaria di tutto il Circolo	Deledda	Da febbraio 2019 a giugno 2019

Descrizione dell'attività del modulo: Fare e Form-are

Il Modulo si rivolge a un gruppo eterogeneo di alunni delle classi seconde di diversi plessi; intende sfruttare le potenzialità della Robotica educativa, con particolare riferimento alla matematica e in modo trasversale alle altre discipline nell'ottica della reticolarità delle conoscenze. Il presupposto sul quale si fonda il modulo è che la Robotica Educativa è un'opportunità di crescita sinergica tra docenti alunni e tecnologia. Il contributo che la robotica educativa offre all'apprendimento degli alunni, anche molto piccoli, è versatile e consente di investire in tutti gli ambiti didattico-educativi sollecitando, attraverso il fare in forma ludica, gli alunni a maturare competenze, a formare abitudini razionali e comportamentali. Il gruppo sarà suddiviso in tre sottogruppi i quali dovranno progettare diversi "prodotti" tramite l'utilizzo di InO-Bot, programmabile con Scratch che diverranno artefatti per le attività matematiche, forme geometriche, linee dei numeri, strumenti per il counting.

Si intendono perseguire i seguenti obiettivi:

-Stimolare negli alunni lo sviluppo delle competenze relative al pensiero computazionale, al coding, alle abilità costruttive, alla robotica e all'uso delle tecnologie digitali;

-Promuovere la maturazione delle soft skills (competenze trasversali) con particolare attenzione al pensiero critico, alle abilità di analisi, al problem solving, alla capacità progettuale, al lavoro di gruppo e alle abilità interpersonali e comunicative;

-Accrescere l'efficacia delle pratiche educative della scuola attraverso l'introduzione di metodologie e strumenti didattici innovativi e la diffusione di tali pratiche anche tra i docenti.

L'approccio pedagogico di riferimento alla base del modulo è quello del costruzionismo, dell'imparare facendo e creando, in virtù del quale l'apprendimento efficiente si verifica a partire dall'uso di materiali manipolativi (gli artefatti cognitivi). La costruzione della conoscenza è, quindi, il risultato di: esperienza di creazione ideativa, sperimentazione, osservazione diretta degli effetti delle proprie azioni e condivisione, in un contesto altamente motivante. In questa prospettiva, le tecnologie e gli ambienti di apprendimento innovativi consentono di espandere le possibilità di apprendimento degli alunni. Le attività sono costruite sul Project-based Learning (Apprendere dalle esperienze) tramite cui si pone molta attenzione sulla ricerca collaborativa di soluzioni effettive e operative rispetto al problema posto in partenza.

I corsisti comprenderanno cosa sono gli algoritmi e come sono espressi mediante programmi scritti usando un linguaggio di programmazione. Capire che un programma viene svolto meccanicamente da un automa digitale che esegue istruzioni precise non ambigue. Realizzare e mettere a punto programmi strutturalmente semplici basati su linguaggi di programmazione facili da usare. Aumento della qualità delle prestazioni in termini di partecipazione attiva individuale e collettiva con conseguente miglioramento generale della prestazione operativa per quanto riguarda la competenza matematica e delle soft skills.

MODULO CREO Costruisco-Robot-E-mi-divertO

TIPOLOGIA MODULO	Titolo	Durata e numero incontri	Alunni coinvolti	Sede del corso	Periodo orientativo di svolgimento
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	CREO Costruisco-Robot-E-mi-divertO	30 ore distribuite in 10 incontri della durata di tre ore ciascuno	25 alunni provenienti dalle classi terze e quarte primaria di tutto il Circolo	Deledda	Da febbraio 2019 a giugno 2019

Descrizione dell'attività del modulo: CREO Costruisco-Robot-E-mi-divertO

Questo Modulo è organizzato per un gruppo di alunni provenienti dalle classi terze e quarte di tutto il Circolo didattico. Organizzato e strutturato come un laboratorio, per incoraggiare la sperimentazione e la progettualità, prevede l'utilizzo della robotica per favorire l'apprendimento con un approccio interdisciplinare, nell'area linguistico-artistico-espressiva. Attraverso la costruzione di

artefatti, in maniera ludica e creativa, si proporrà lo svolgimento di varie attività. Ogni alunno dovrà passare dall'ideazione del giocattolo robot alla sua realizzazione, attraverso un percorso che richiede attenzione, impegno, collaborazione capacità organizzativa; dovrà mettere a frutto le varie abilità personali per mettere insieme i pezzi del robot, scrivere il programma per farlo muovere, cercare eventuali errori di programmazione, per correggerli. Questo Modulo si centra sull'aspetto comunicativo e relazionale delle attività; offre l'occasione di aprirsi allo scambio con partner coinvolti in progetti di robotica, di altre scuole europee, attraverso la piattaforma eTwinning, con l'impiego della lingua Inglese.

I 25 alunni saranno organizzati in sottogruppi funzionali allo svolgimento delle attività proposte utilizzando il kit della Lego; si svolgeranno attività a rotazione. Dopo aver assemblato i pezzi e aver costruito il robot (pupazzi, animali, esseri fantastici, oggetti), ogni corsista, per muoverlo, dovrà "dialogare" col computer; inizierà con l'impartire alla macchina dei comandi in modo semplice e intuitivo; utilizzando il pensiero computazionale risolverà problemi, ragionando sul modo migliore per arrivare alla soluzione e riuscire a muovere il robot. Il linguaggio di programmazione utilizzato sarà Scratch.

Gli obiettivi che si intendono realizzare sono i seguenti:

- Utilizzare la robotica per sviluppare competenze di base nell'area linguistico-espressiva, specialmente nell'ascolto e nel parlato, e fruizione della lingua scritta.
- Utilizzare consapevolmente ed efficacemente diversi registri linguistici e modalità comunicative per esporre il proprio pensiero al gruppo e al singolo, nelle diverse fasi di progettazione e costruzione di un robot.
- Scrivere per informare, per spiegare, per raccontare ciò che si sta facendo dalla progettazione alla costruzione del robot.
- Capire che il programma svolto meccanicamente da un automa digitale esegue istruzioni precise e non ambigue.
- Realizzare e mettere a punto programmi strutturalmente semplici basati su linguaggi di programmazione facili da usare oppure su tecniche di teatralizzazione degli algoritmi con il coinvolgimento diretto degli studenti.
- Progettare, scrivere e mettere a punto, usando linguaggi di programmazione basati sulla selezione, su ripetizioni in numero non prefissato, con l'uso di variabili e di forme elementari di input ed output.
- Usare il ragionamento logico per spiegare il funzionamento di alcuni semplici algoritmi.
- Usare il ragionamento logico per ottenere la correttezza di algoritmi e programmi.
- Esprimersi con uso corretto ed efficace della lingua, in particolare impiegando connettivi logici.
- Manipolare correttamente gli elementi a disposizione per assemblarli seguendo un progetto di costruzione del robot.

I partecipanti al progetto sperimenteranno senso di soddisfazione generale, miglioramento dei loro risultati nell'apprendimento dell'area linguistico-espressiva, contribuiranno a diffondere l'uso efficace delle attività connesse alla robotica educativa, produrranno della documentazione che propone percorsi di robotica replicabili nelle altre attività curricolari.

Si partirà dalla contestualizzazione dell'esperienza per motivare gli alunni ad un impegno produttivo e costante. L'approccio interdisciplinare offre la possibilità di avviare l'esperienza con un contenuto dell'ambito espressivo-linguistico, come la visione di un film o la lettura di brani di un libro di fantascienza, ma si focalizzerà in seguito anche su problemi scientifici, tecnici, altro. Ogni operazione concettuale sarà più efficace se basata sulla costruzione di un oggetto concreto, come il robot. Ogni corsista sarà impegnato nella costruzione di nuove conoscenze, guidate dall'esperto, supportato dal tutor d'aula, si attiveranno strategie per attivare quei saperi della zona di sviluppo prossimale. Nella prima fase del laboratorio sarà importante anche l'imitazione, non solo di ciò che fa l'esperto, ma anche degli altri bambini. L'organizzazione per piccoli gruppi, sosterrà lo scambio di conoscenze, attraverso la negoziazione e la risoluzione di conflitti e divergenze di idee per raggiungere la soluzione. L'attività di costruzione sarà affiancata anche dalla produzione scritta, punto di partenza per la raccolta della documentazione del processo realizzato. Le strategie utilizzate saranno basate su: problem posing e problem solving, brainstorming, il cooperative learning.

Si utilizzeranno: - kit di costruzione Lego WeDo 2.0 Scratch online e offline - Postazioni computer fisse e mobili - aula con Lim - BYOD - rete in sicurezza del Circolo - wireless della scuola - materiale reperibile nell'atelier Cre_Activo - piattaforma eTwinning - altre risorse della Rete. Prodotti Artefatti di varia tipologia. Diario di bordo sul processo seguito. Documentazione fotografica o video delle varie attività.

Finalità della selezione

1. Il presente avviso è finalizzato alla selezione di un docente esterno esperto nello “**Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale**” per l’attuazione di ciascun dei due MODULI - “Fare e form-are” e “CREO Costruisco-Robot-E-mi-divertO” - come sopra specificati, da attivare in questa Direzione Didattica, al quale affidare i seguenti compiti:

- Partecipare a eventuali incontri propedeutici alla realizzazione delle attività;
- Programmare dettagliatamente il lavoro e le attività inerenti il modulo affidato, evidenziando finalità, competenze attese, strategie, metodologie, attività, contenuti e materiali da produrre, predisponendo il materiale didattico necessario; mettere in atto strategie adeguate alle competenze da acquisire.
- Concordare il calendario degli incontri con il tutor e il referente per la valutazione tenendo conto delle esigenze della scuola e in relazione alla necessità di concludere tutte le attività entro i termini prescritti.
- Tenere la docenza del corso in compresenza con il tutor secondo il calendario stabilito.
- Relazionarsi con il tutor e con il referente per la valutazione in rapporto alle proprie attività.
- Predisposizione di materiali da distribuire ai corsisti;
- Inserire nel sistema di gestione PON – GPU – INDIRE (con credenziali di accesso) tutta la documentazione che riguarda l’attività del corso di formazione di propria competenza.
- Monitorare il processo di apprendimento, con forme di valutazione oggettiva, in itinere e finale.
- Redigere la relazione conclusiva sulle attività del progetto.

2. Tutte le attività del corso in presenza si svolgeranno in orario extra-curricolare presso le sedi della Direzione Didattica.

Articolo 1

Requisiti generali di ammissione

1. Sono ammessi alla selezione come *esperto*, pena l’inammissibilità della candidatura, gli aspiranti in possesso, alla data di scadenza della domanda di partecipazione, di tutti i sotto elencati requisiti:

- essere esperti nello “**Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale**”;
- possedere comprovate conoscenze informatiche e digitali nel campo della robotica e del coding;
- possedere abilità di relazione e di gestione d’aula;
- possedere curriculum vitae su formato europeo.

2. Per l’ammissione alla selezione i candidati devono produrre apposita dichiarazione di:

- essere in possesso della cittadinanza italiana o di uno degli Stati membri dell’Unione europea;
- godere dei diritti civili e politici;
- non aver riportato condanne penali, di non essere destinatario di sanzioni interdittive all'esercizio di attività che comportino contatti diretti e regolari con minori e di non essere a conoscenza di aver procedimenti penali a suo carico;
- di essere a conoscenza che il datore di lavoro ha facoltà, ai sensi dell’art 28 del D.P.R. 14.11.2002 n. 313, di richiedere i certificati previsti dagli artt. 23 (casellario giudiziale) e 27 (casellario dei carichi pendenti) di detto D.P.R.;
- essere in possesso dei requisiti essenziali previsti dall’art. 1, comma 1, del presente avviso.

3. Nella presente selezione è garantita pari opportunità tra uomini e donne per l’accesso agli incarichi.

4. Ai sensi del Decreto del Presidente della Repubblica (DPR) n. 445 del 2000 le dichiarazioni rese e sottoscritte nel curriculum vitae o in altra documentazione hanno valore di autocertificazione. L’Amministrazione precedente si riserva di effettuare idonei controlli, anche a campione, sulla veridicità delle dichiarazioni rese dai candidati. La falsità in atti e la dichiarazione mendace, ai sensi dell’articolo 76 del predetto DPR n.445/2000 e successive modifiche, implica responsabilità civile e

sanzioni penali, oltre a costituire causa di esclusione dalla partecipazione alla selezione ai sensi dell'articolo 75 del predetto DPR. n. 445 del 2000. Qualora la falsità del contenuto delle dichiarazioni rese fosse accertata dopo la stipula del contratto, questo è risolto di diritto.

I suddetti requisiti devono essere posseduti alla data di scadenza del termine utile per la proposizione della domanda di partecipazione. L'accertamento della mancanza dei suddetti requisiti comporta in qualunque momento l'esclusione dalla procedura di selezione stessa o la decadenza dalla graduatoria dalla procedura di affidamento dell'incarico.

Articolo 2

Compenso e durata dell'incarico

1. Per lo svolgimento dell'incarico, conferito dalla scuola, il costo orario di ESPERTO, è pari a € 70,00 lordi, onnicomprensivo di tutti gli oneri.
2. La percentuale prevista per la remunerazione non prevede un pagamento di tipo forfetario ma va correlata alle ore di servizio effettivamente prestato. L'effettuazione di tali ore dovrà essere dettagliatamente documentata.
3. Non sono previsti rimborsi per trasferte e spostamenti.
4. La durata dell'incarico va dal mese di febbraio 2019 a giugno 2019.

Articolo 3

Presentazione delle Candidature

I docenti interessati devono presentare la propria candidatura, compilando per l'incarico di ESPERTO **per ogni singolo modulo a cui si intende partecipare, gli Allegati 1 e 2 entro le ore 12,00 del 11 febbraio 2019**, corredati dal Curriculum Vitae in formato europeo, con le seguenti modalità:

- Consegna a mano presso gli Uffici di segreteria, tutti i giorni dalle ore 7,30 alle ore 13,00.
- PEC al seguente indirizzo: CAEE046004@pec.istruzione.it
- Posta Raccomandata A/R (non farà fede il timbro postale ma la data di effettiva ricezione da parte della scuola).

Si precisa che è consentita la partecipazione a più moduli, con istanza singola, e che per ciascun modulo verrà redatta apposita graduatoria.

Articolo 4

Modalità di valutazione della candidatura

1. La Commissione di valutazione è nominata dalla Dirigente Scolastica, una volta verificata la consistenza numerica delle domande pervenute entro la scadenza del presente bando, ed è composta dalla Dirigente Scolastica stessa, che la presiede e da due componenti.
2. Per ciascun modulo la Commissione attribuirà un punteggio globale massimo di 100 punti, sommando il punteggio attribuito ai titoli culturali, professionali dichiarati dai candidati, come elencati nel presente articolo. La Commissione verrà costituita al termine della presentazione delle domande, preso atto della consistenza delle stesse e valuterà i titoli pertinenti al profilo richiesto tenendo unicamente conto di quanto autocertificato dal candidato nel curriculum vitae, redatto in formato europeo e nel modello di candidatura e di dichiarazione di cui al presente avviso All. 1 e 2.
3. La Commissione di valutazione procederà ad esaminare esclusivamente i titoli acquisiti e dichiarati, le esperienze professionali e i servizi già effettuati alla data di scadenza della presentazione delle domande di cui al presente Avviso.
4. Per ciascuno dei sotto elencati titoli culturali, professionali e di servizio sono attribuiti i punteggi secondo i seguenti criteri:

Titolo di Studio	Max 14 punti
Diploma di Laurea del vecchio ordinamento, Laurea specialistica o Laurea Magistrale	Punti 12
Laurea Triennale N.B. Il punteggio è attribuito per un solo titolo e non è cumulabile con quello già eventualmente attribuito per la Laurea specialistica o Laurea Magistrale	Punti 9

Master Universitario conseguito su materie o aree pertinenti con le attività del progetto.	Punti 2
Titoli Professionali	Max 86 punti
Esperienze di docenza relativamente allo sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale in ambito scolastico in orario curricolare e/o extra-curricolare per alunni di età di scuola primaria	punti 6 per ogni esperienza, fino a un massimo di 36 punti
Certificazioni relative a competenze informatiche e digitali	punti 2 per ogni titolo fino a un massimo di 10 punti.
Partecipazione ad attività di sperimentazione in progetti con l'utilizzo di didattiche innovative, laboratoriali, inclusive nell'ambito di attività di coding e/o robotica promossi dall'Università e/o da Enti di ricerca	punti 6 per ogni attività di sperimentazione fino a un massimo di 24 punti
Formatore in corsi sul coding, la robotica, sui metodi di didattica attiva e /o sperimentali sull'insegnamento del pensiero computazionale, della robotica e della creatività digitale	punti 4 per corso come docente formatore fino a un massimo complessivo di 16 punti

La valutazione avverrà il giorno 12 FEBBRAIO 2019 alle ore 15,00.

Articolo 5

Pubblicazione esiti della selezione e conferimento degli incarichi

I candidati prenderanno visione degli atti inerenti la valutazione e l'esito della selezione finalizzato all'attribuzione dell'incarico, mediante pubblicazione all'albo e nel sito internet del Circolo Didattico di Guspini. La Dirigente, in base alle prerogative affidategli dalla normativa, sottoscrive il **conferimento dell'incarico all'esperto primo in graduatoria per ciascun modulo**. A parità di punteggio costituirà titolo di precedenza la minore età. La scuola si riserva di procedere al conferimento dell'incarico anche in presenza di una sola domanda pervenuta, se pienamente rispondente alle esigenze progettuali.

Gli interessati potranno presentare reclamo scritto entro cinque giorni dalla pubblicazione della graduatoria provvisoria all'albo della scuola.

Gli incarichi saranno conferiti dopo 15 giorni dalla pubblicazione all'albo della scuola della graduatoria definitiva.

L'esito della selezione sarà comunicato direttamente al candidato individuato e al secondo in graduatoria.

Qualora tra le istanze presentate non ci fossero dei profili adeguati a ricoprire l'incarico di Esperto, la Dirigente Scolastica procederà alla selezione di personale esterno all'Istituzione scolastica. La scuola si riserva di non procedere all'affidamento degli incarichi in caso di mancata attivazione del corso previsto.

Articolo 6

Rinuncia e surroga

In caso di rinuncia alla nomina di Esperto si procederà alla surroga utilizzando la graduatoria di merito di cui all'art. 5 o, in caso di esaurimento a un nuovo avviso.

Articolo 7

Trattamento dei dati personali

Ai sensi del Regolamento UE n° 2016/679 - Regolamento Generale Protezione Dati (GDPR) e del D. Lgs. n° 196/2003 come modificato dal D. Lgs. n° 101/2018 (Codice Privacy), i dati personali forniti dagli aspiranti saranno raccolti presso questa Direzione Didattica Statale per le finalità strettamente connesse alla sola gestione della selezione. I medesimi dati potranno essere comunicati unicamente alle amministrazioni pubbliche direttamente interessate a controllare lo svolgimento

della selezione o a verificare la posizione giuridico - economica dell'aspirante. L'interessato gode dei diritti di cui al citato Regolamento UE n° 2016/679.

Articolo 8

Rinvio alla normativa

Per tutto quanto non indicato specificamente dal presente avviso, si fa espresso riferimento a quanto previsto in materia, in quanto compatibile, dalla vigente normativa nazionale e comunitaria. Le norme e le disposizioni contenute nel presente avviso hanno, a tutti gli effetti, valore di norma regolamentare e contrattuale.

Articolo 9

Pubblicazione dell'avviso

Il presente avviso viene reso pubblico mediante pubblicazione all'albo e sul sito internet di questa istituzione scolastica all'indirizzo www.direzionediidatticastataleguspini.edu.it

Articolo 10

Responsabile del procedimento

Ai sensi dell'art.31 del D.Lgs 50/2016 (art. 9 e 10 del D.P.R. N.207/120), viene nominato Responsabile del Procedimento la Dirigente Scolastica Annalisa Piccioni.

La Dirigente Scolastica

Dott.ssa Annalisa Piccioni

Firmato digitalmente ai sensi del c.d. Codice dell'Amministrazione digitale
e norme ad esso connesse