



Liceo Statale "F. De Sanctis" Paternò
Prot. 0018507 del 14/11/2022
VII (Uscita)



LICEO STATALE "F. DE SANCTIS"
"LINGUISTICO e delle SCIENZE UMANE"
95047 Paternò - Via Fogazzaro, 18 - Tel. 095.6136690 - Fax 095.6136689
www.istitutodesanctis.edu.it - pec: ctpm01000e@pec.istruzione.it - email: ctpm01000e@istruzione.it
Codice Univoco dell'Ufficio UF4XNA - Codice Fiscale 80008970875

Paternò, 14-11-2022

All'Albo della scuola
Al sito WEB

Progetto "Programma Operativo Complementare (POC) "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020 finanziato con FSE E FDR Asse I – Istruzione – Obiettivi Specifici 10.1, 10.2 e 10.3 – Azioni 10.1.1, 10.2.2 e 10.3.1- Avviso pubblico prot. n. 33956 del 18.05.2022 "Realizzazione di percorsi educativi volti al potenziamento delle competenze delle studentesse e degli studenti e per la socialità e l'accoglienza". Codice progetto 10.2.2A-FDRPOC-SI-2022-53- "Mettersi in gioco" - CUP: I64C22001270001

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

- **Visto** l'Avviso pubblico Ministero dell'Istruzione prot. numero 33956 del 18/05/2022 relativo al Programma Operativo Complementare (POC) "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020 finanziato con FSE E FDR Asse I – Istruzione – Obiettivi Specifici 10.1, 10.2 e 10.3 – Azioni 10.1.1, 10.2.2 e 10.3.1;



- **Vista** la nota prot. AOOGABMI-53714 del 21-06-2022 con la quale il MIUR ha comunicato che è stato autorizzato il progetto codice **10.2.2A-FDRPOC-SI-2022-53 “Mettersi in gioco” per un importo pari a Euro 35.574,00;**
- **Viste** le Disposizioni e istruzioni per l’attuazione delle iniziative cofinanziate dai Fondi Strutturali Europei 2014-2020, pubblicate sul sito del MIUR dedicata al PON “Per la Scuola”;
- **Vista** la delibera n.2 (verbale n.14) di approvazione del progetto da parte del Consiglio di Istituto in data 29-06-2022 e la delibera n. 5(verbale n.258) del Collegio dei Docenti del 18/06/2022;
- **Visto** il decreto di assunzione in bilancio del progetto **10.2.2A- FDRPOC-SI-2022-53- “Mettersi in gioco”** protocollo n. 11218 del 04-07-2022;
- **Vista** la delibera n. 10 del verbale n. 259 del Collegio Docenti del 01 settembre 2022 in merito ai criteri di individuazione degli esperti, tutor e destinatari del progetto **10.2.2A- FDRPOC-SI-2022-53- “Mettersi in gioco”;**
- **Visti** gli Obiettivi specifici e le Azioni del Piano Integrato d’Istituto di seguito elencati:

Destinatari alunni

Progetto “Programma Operativo Complementare (POC) “Per la scuola, competenze e ambienti per l’apprendimento” 2014-2020 finanziato con FSE E FDR Asse I – Istruzione – Obiettivi Specifici 10.1, 10.2 e 10.3 – Azioni 10.1.1, 10.2.2 e 10.3.1- Avviso pubblico prot. n. 33956 del 18.05.2022 “Realizzazione di percorsi educativi volti al potenziamento delle competenze delle studentesse e degli studenti e per la socialità e l’accoglienza”. Codice progetto **10.2.2A-FDRPOC-SI-2022-53-CUP: I64C22001270001**

Titolo Progetto: “Mettersi in gioco”

Modulo 1: Mettersi in gioco perconoscere e tutelare il territorio

Ore didattica: 30

Modulo 2: Sicheinzubringen

Ore didattica: 30

Modulo 3: Scriviamo insieme

Ore didattica: 30

Modulo 4: Take the Challenge

Ore didattica 30

Modulo 5: Acepta el Reto!

Ore didattica 30

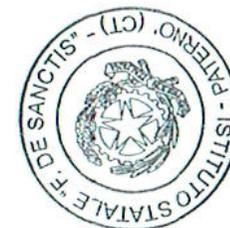
Modulo 6: Se mettre en Jeu

Ore didattica 30

Modulo 7: Un’App per vincere

Ore didattica 30

- Visto il Bando di questa Istituzione scolastica per il reclutamento di docente Esperto prot.n.16446 del 21-10-2022;
- Vista la nomina della Commissione per la valutazione delle istanze prot. n. 17123 del 02-11-2022;
- Visto il verbale della suddetta Commissione n. 1 del 14-11-2022;
- Esaminate le istanze pervenute nei termini e con le modalità indicate;



COMUNICA

la pubblicazione all'Albo dell'Istituto e sul sito web della **graduatoria provvisoria degli aspiranti Esperti** per il seguente progetto:
Codice progetto **10.2.2A-FDRPOC-SI-2022-53**. Titolo progetto: **“Mettersi in gioco”**

Modulo 2 “SICHEINZUBRINGEN” Esperti

Nome e cognome	Laurea	Denominazione e voto di Laurea	Esperienza di insegnamento con metodologie innovative presso università o istituto di istruzione secondaria di II grado	Certificazioni nel campo dell'istruzione e formazione attestanti qualifiche inerenti la progettualità da realizzare	Esperienza di progettazione e gestione di percorsi progettuali coerenti con il modulo richiesto	Competenza informatica	Esperienza nella preparazione degli alunni per la partecipazione a competizioni e gare o a concorsi letterari	Pubblicazioni attinenti all'intervento in oggetto	TOTALI PUNTEGGIO
	Punti 3	Da 75 a 81: punti 1 Da 82 a 90: punti 2 Da 91 a 100: punti 3 Da 101 a 110: punti 4 110 e Lode: punti 5	Punti 0,20 per anno scolastico Max Punti 3	punti 0,50 per certificazione Max punti 3	Punti 0,50 per progetto Max punti 3	Competenza dichiarata punti 1 Competenza certificata (patente EC DL e altro) punti 2	Punti 0,50 per esperienza Max 3 punti	Punti 0,50 per pubblicazione max 3 punti	
Angela Di Salvo	3	n.d.	3	0,50	1	/	/	/	7,50

Modulo 3 : “SCRIVIAMO INSIEME” Esperti



Nome e cognome	Laurea	Denominazione e voto di Laurea	Esperienza di insegnamento con metodologie innovative presso università o istituto di istruzione secondaria di II grado	Certificazioni nel campo dell'istruzione e formazione attestanti qualifiche inerenti la progettualità da realizzare	Esperienza di progettazione e gestione di percorsi progettuali coerenti con il modulo richiesto	Competenza informatica	Esperienza nella preparazione degli alunni per la partecipazione a competizioni e gare o a concorsi letterari	Pubblicazioni attinenti all'intervento in oggetto	TOTALE PUNTEGGIO
	Punti 3	Da 75 a 81: punti 1 Da 82 a 90 : punti 2 Da 91 a 100: punti 3 Da 101 a 110: punti 4 110 e Lode :punti 5	Punti 0,20 per anno scolastico Max Punti 3	punti 0,50 per certificazione Max punti 3	Punti 0,50 per progetto Max punti 3	Competenza dichiarata punti 1 Competenza certificata (patente ECDL e altro) punti 2	Punti 0,50 per esperienza Max 3 punti	Punti 0,50 per pubblicazione max 3 punti	
Palazzo Anna Lisa	3	5	1,60	1,50	2	2	/	/	15,10

Modulo 4 "TAKE THE CHALLENGE" Esperti



Nome e cognome	Laurea	Denominazione e voto di Laurea	Esperienza di insegnamento con metodologie innovative presso università o istituto di istruzione secondaria di II grado	Certificazioni nel campo dell'istruzione e formazione attestanti qualifiche inerenti la progettualità da realizzare	Esperienza di progettazione e gestione di percorsi progettuali coerenti con il modulo richiesto	Competenza informatica	Esperienza nella preparazione degli alunni per la partecipazione a competizioni e gare o a concorsi letterari	Pubblicazioni attinenti all'intervento in oggetto	TOTALE PUNTEGGIO
	Punti 3	Da 75 a 81: punti 1 Da 82 a 90 : punti 2 Da 91 a 100: punti 3 Da 101 a 110: punti 4 110 e Lode :punti 5	Punti 0,20 per anno scolastico Max Punti 3	punti 0,50 per certificazione Max punti 3	Punti 0,50 per progetto Max punti 3	Competenza dichiarata punti 1 Competenza certificata (patente ECDL e altro) punti 2	Punti 0,50 per esperienza Max 3 punti	Punti 0,50 per pubblicazione max 3 punti	
Muni Ninfa Maria A.	3	4	1,40	1,50	1,50	2	/	/	13,40

Modulo 5 “;ACCEPTA EL RETO!” Esperti



Nome e cognome	Laurea	Denominazione e voto di Laurea	Esperienza di insegnamento con metodologie innovative presso università o istituto di istruzione secondaria di II grado	Certificazioni nel campo dell'istruzione e formazione attestanti qualifiche inerenti la progettualità da realizzare	Esperienza di progettazione e gestione di percorsi progettuali coerenti con il modulo richiesto	Competenza informatica	Esperienza nella preparazione degli alunni per la partecipazione a competizioni e gare o a concorsi letterari	Pubblicazioni attinenti all'intervento in oggetto	TOTALE PUNTEGGIO
	Punti 3	Da 75 a 81: punti 1 Da 82 a 90 : punti 2 Da 91 a 100: punti 3 Da 101 a 110: punti 4 110 e Lode :punti 5	Punti 0,20 per anno scolastico Max Punti 3	punti 0,50 per certificazione Max punti 3	Punti 0,50 per progetto Max punti 3	Competenza dichiarata punti 1 Competenza certificata (patente ECDL e altro) punti 2	Punti 0,50 per esperienza Max 3 punti	Punti 0,50 per pubblicazione max 3 punti	
Rocco Daniela	3	4	1,80	3	3	2	3	/	19,80

Modulo 6 “SE METTRE EN JEU” Esperti



Nome e cognome	Laurea	Denominazione e voto di Laurea	Esperienza di insegnamento con metodologie innovative presso università o istituto di istruzione secondaria di II grado	Certificazioni nel campo dell'istruzione e formazione attestanti qualifiche inerenti la progettualità da realizzare	Esperienza di progettazione e gestione di percorsi progettuali coerenti con il modulo richiesto	Competenza informatica	Esperienza nella preparazione degli alunni per la partecipazione a competizioni e gare o a concorsi letterari	Pubblicazioni attinenti all'intervento in oggetto	TOTALE PUNTEGGIO
	Punti 3	Da 75 a 81: punti 1 Da 82 a 90: punti 2 Da 91 a 100: punti 3 Da 101 a 110: punti 4 110 e Lode: punti 5	Punti 0,20 per anno scolastico Max Punti 3	punti 0,50 per certificazione Max punti 3	Punti 0,50 per progetto Max punti 3	Competenza dichiarata punti 1 Competenza certificata (patente ECDL e altro) punti 2	Punti 0,50 per esperienza Max 3 punti	Punti 0,50 per pubblicazione max 3 punti	
La Malfa Maria Grazia	3	5	2,60	/	/	2	/	/	12,60

Modulo 7 “UN’ APP PER VINCERE” Esperti



Nome e cognome	Laurea	Denominazione e voto di Laurea	Esperienza di insegnamento con metodologie innovative presso università o istituto di istruzione secondaria di II grado	Certificazioni nel campo dell'istruzione e formazione attestanti qualifiche inerenti la progettualità da realizzare	Esperienza di progettazione e gestione di percorsi progettuali coerenti con il modulo richiesto	Competenza informatica	Esperienza nella preparazione degli alunni per la partecipazione a competizioni e gare o a concorsi letterari	Pubblicazioni attinenti all'intervento in oggetto	TOTALE PUNTEGGIO
	Punti 3	Da 75 a 81: punti 1 Da 82 a 90 : punti 2 Da 91 a 100: punti 3 Da 101 a 110: punti 4 110 e Lode :punti 5	Punti 0,20 per anno scolastico Max Punti 3	punti 0,50 per certificazione Max punti 3	Punti 0,50 per progetto Max punti 3	Competenza dichiarata punti 1 Competenza certificata (patente ECDL e altro) punti 2	Punti 0,50 per esperienza Max 3 punti	Punti 0,50 per pubblicazione max 3 punti	
Longo Mario	3	4	3	1,50	3	2	2,50	/	19,00

Avverso la graduatoria è ammesso ricorso entro 7 giorni dalla data di pubblicazione. Trascorsi i 7 giorni senza ricorsi la graduatoria diverrà definitiva.



Il Dirigente scolastico
Prof.ssa Santa Di Mauro

Santa Di Mauro