



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE CADONEGHE
Via Conche,1 - 35010 Cadoneghe (PD)
Tel. 049 700660/701477 CF 80024320287
PDIC846003@istruzione.it - www.iccadoneghe.gov.it



All'Albo on-line
Al sito web
Ai docenti dell'Istituto

OGGETTO: Avviso di selezione di personale INTERNO per il conferimento di incarichi di formatori: Esperti,

N. 4 Moduli, nell'ambito del PON-FSE di cui all'Avviso Pubblico AOODGEFID\Prot. n. 2669 del 03/03/2017. Cittadinanza e creatività digitale. Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale “Per la scuola, competenze e ambienti per l’apprendimento” 2014-2020. Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE).Obiettivo Specifico 10.2 – Miglioramento delle competenze chiave degli allievi, anche mediante il supporto dello sviluppo delle capacità di docenti, formatori e staff. Azione 10.2.2.: Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base (lingua italiana, lingue straniere, matematica, scienze, nuove tecnologie e nuovi linguaggi, ecc.).

Codice identificativo Progetto: **10.2.2A-FdRPOC-VE-2018-100**
CUP: **B18H19005340001**

TITOLO PROGETTO: **“IO PROGRAMMA IL MIO FUTURO”**

Il Dirigente Scolastico

VISTO il R.D. n. 2440 del 18/1/1923 concernente l'amministrazione del Patrimonio e la Contabilità Generale dello Stato, approvato con R.D. 23 maggio 1924, n.827 e ss.mm.;

VISTO il DPR n. 275/99 concernente il Regolamento recante norme in materia di autonomia delle Istituzioni scolastiche, ai sensi della legge 15 marzo 1997, n.59;

VISTO il D. Lgs. 30/03/2001, n.165 recante "Norme generali sull'ordinamento del lavoro alle dipendenze delle Amministrazioni Pubbliche" e ss.mm.ii.;

VISTO il D.M. 129/2018 "Regolamento concernente le Istruzioni generali sulla gestione amministrativo- contabile delle Istituzioni scolastiche";

VISTO il D. Lgs. n.50 del 18/04/2016 in vigore dal 19/04/2016 recante "Attuazione delle Direttive 2014/23UE, 2014/24/UE sugli appalti pubblici che ha sostituito integralmente il D. Lgs. n. 163/2006 "Codice dei contratti pubblici di lavori, servizi e forniture" e successive modifiche e aggiornamenti;

- 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 il PON - Programma Operativo Nazionale 2014IT05M2OP001 "Per la scuola - competenze ed ambienti per l'apprendimento" approvato con Decisione C (2014) n. 9952, del 17 dicembre 2014 della Commissione Europea;
- VISTO l'Avviso pubblico n. 2669 del 03/03/2017. Cittadinanza e creatività digitale. Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale “Per la scuola, competenze e ambienti per l’apprendimento” 2014-2020. Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE).Obiettivo Specifico 10.2 – Miglioramento delle competenze chiave degli allievi, anche mediante il supporto dello sviluppo delle capacità di docenti, formatori e staff.;
- VISTA la nota del MIUR prot. n. AOODGEFID/198 del 10 gennaio 2018 di autorizzazione formale del progetto;
- VISTA la Delibera del Consiglio d’Istituto del 25/02/2019 di approvazione del Programma Annuale dell’Esercizio finanziario 2019;
- VISTO il decreto di iscrizione in Bilancio prot 5267C24C del 04/07/2019 del finanziamento relativo;
- VISTA la Delibera N° 8 del Collegio Docenti del 21/11/2019 di individuazione tutor interni per i quattro moduli del PON “Io Programmo il mio futuro”;
- TENUTO CONTO dei principi di trasparenza, pubblicità, parità di trattamento, buon andamento, economicità, efficacia e tempestività dell'azione amministrativa;
- TENUTO CONTO che per l'attuazione del progetto PON in oggetto è necessario reperire docenti esperti che abbiano competenze professionali nelle attività previste dal progetto;
- CONSIDERATO che l'iter procedimentale per il conferimento degli incarichi prevede la verifica preliminare in merito alla sussistenza di personale interno con competenze e disponibilità adeguate;

C O M U N I C A

Art. 1 - Finalità della selezione

Il presente Avviso ha come finalità l’interpello per la selezione di personale interno finalizzata allo svolgimento delle attività previste dal Progetto così come indicato all’art. 4, 5 e segg.;

Art. 2 - Requisiti generali di prima ammissione

Sono ammessi alla selezione per i laboratori formativi, i docenti di ruolo, titolari della scuola e che abbiano conseguito tutti e 4 gli attestati di code.org di cui al punto n. 5 dell’elenco dei titoli valutabili;

Art. 3 - Descrizione attività

AZIONE	Titolo modulo	Descrizione attività	Tipologia incarichi	Importo omnicomprensivo orario	Ore modulo	Destinatari
10.2.2 Scuola Primaria	Io Programma 1	Sviluppo del pensiero computazionale e delle creatività digitale	Esperto	70 €	30 ore	≥ 20 alunni
10.2.2 Scuola Primaria	Io Robot 2	Sviluppo del pensiero computazionale e delle creatività digitale	Esperto	70 €	30 ore	≥ 20 alunni
10.2.2 Scuola Primaria	Io Robot 1	Sviluppo del pensiero computazionale e delle creatività digitale	Esperto	70 €	30 ore	≥ 20 alunni
10.2.2 Scuola Primaria	Io Programma 2	Competenze di cittadinanza digitale	Esperto	70 €	30 ore	≥ 20 alunni

Il progetto 'Io programmail mio futuro' si rivolge a 80 alunni di scuola primaria nella fase di passaggio alla scuola secondaria di 1° grado dell'Istituto Comprensivo di Cadoneghe e propone loro percorsi di potenziamento in chiave innovativa per lo sviluppo del pensiero computazionale o elementi di robotica. Le attività previste nei moduli del progetto si svolgeranno in orario extracurricolare nelle giornate di sabato mattina e nel corso di due settimane tra agosto e settembre, precedenti l'inizio dell'anno scolastico. Un modulo sarà focalizzato sul coding mentre l'altro si propone di introdurre principi di robotica. Le attività dei due moduli si ripeteranno per due anni consecutivi con gruppi diversi.

Con questo progetto ci si propone di dare inizio ad un percorso innovativo che stimoli nei ragazzi il piacere del comprendere e del creare ma anche l'acquisizione di una maggiore consapevolezza nell'utilizzo delle tecnologie, per formare cittadini competenti digitali. Le attività previste perseguono contemporaneamente diversi obiettivi, quali ad esempio lo sviluppo delle abilità logiche e del problem solving, l'acquisizione di un metodo scientifico, il miglioramento della comprensione critica, utili per il potenziamento dell'apprendimento in tutte le discipline ed, in particolare, nelle STEM. Le attività si realizzeranno in un contesto collaborativo che valorizzi il lavoro di squadra.

CONTENUTO, OBIETTIVI, METODODI MODULI

Titolo modulo	CODING – IO PROGRAMMA 1
<p>Descrizione modulo</p>	<p>Le attività si svolgono nelle seguenti fasi: informazione - approfondimento - conclusione - momento corale. Visto che il tempo scuola delle primarie è per la maggior parte organizzato con la settimana corta, quindi con i pomeriggi a scuola, le attività aggiuntive come quella proposta devono preferibilmente svolgersi il sabato. La fase introduttiva si svolge perciò il sabato mattina, nell'ultimo periodo dell'anno, probabilmente maggio, con due incontri di 2 ore ciascuno, durante i quali si daranno gli stimoli adatti per sviluppare l'interesse ed il coinvolgimento, con attività pratiche fin dall'inizio. Proseguono poi, dopo la pausa estiva, con la fase di approfondimento, nelle due settimane che precedono l'inizio della scuola, tra fine agosto ed inizio settembre, in concomitanza con i corsi di metodo di studio (di italiano e di matematica) che la scuola propone tutti gli anni per agevolare il passaggio da scuola primaria a secondaria di I° grado; in queste due settimane gli alunni svolgeranno 2 ore di attività al giorno, per 10 giorni lavorativi, circa dalle 10,30 alle 12,30, sempre presso la scuola secondaria, plesso "Don Milani". Infine, le ultime 6 ore si svolgeranno nel corso della mattina di due sabati, presumibilmente a ottobre. Tale modulo si ripete per 2 anni consecutivi.</p> <p>L'attività del coding introduce i concetti di base dell'informatica attraverso la programmazione, usando strumenti di facile utilizzo che non richiedono un'abilità avanzata nell'uso del computer. Il pensiero computazionale aiuta a sviluppare competenze logiche e capacità di risolvere problemi in modo creativo ed efficiente, qualità importanti per tutti i futuri cittadini. Fondamentale è anche l'acquisizione di comportamenti corretti e consapevoli nell'utilizzo della rete, la capacità di discriminare le fonti affidabili, di utilizzare i social network nel rispetto delle persone.</p> <p>I contenuti prevedono l'acquisizione del concetto di algoritmo, utilizzando anche attività su carta; far capire che le istruzioni di un programma devono essere precise e non ambigue in quanto vengono svolte meccanicamente da un automa digitale. Realizzare e mettere a punto programmi strutturalmente semplici basati su linguaggi di programmazione intuitivi (un linguaggio visuale a blocchi). Utilizzare tali linguaggi per creare brevi animazioni, tipo cartoon, per trasmettere ai coetanei i principi di "cittadinanza digitale".</p> <p>I moduli del progetto si avvalgono della metodologia didattica del cooperative learning e del learning by doing and by creating, privilegiando quindi le attività pratiche svolte a coppie o piccoli gruppi di lavoro e potenziando il ruolo attivo dello studente. Si valuteranno gli elaborati prodotti, ma anche lo sviluppo di abilità e competenze nell'utilizzo delle tecnologie, la capacità di lavorare in gruppo, la creatività.</p>

Titolo modulo	ROBOTICA - lo robot - 2
<p>Descrizione modulo</p>	<p>E' ormai riconosciuta l'importanza della robotica educativa, come ambiente di apprendimento che permette di tracciare percorsi tipicamente interdisciplinari. L'esperienza nelle classi dell'Istituto ha fatto rilevare che molto spesso molti alunni hanno la tendenza a ragionare in modo frettoloso in ogni area disciplinare, al fine di arrivare velocemente ad una soluzione, senza ragionare sui passaggi intermedi. L'attività ha l'obiettivo di stimolare gli studenti a pensare ai passaggi intermedi necessari a raggiungere un obiettivo.</p> <p>Il modulo di robotica avrà lo stesso approccio metodologico del coding, ovvero informazione, successivamente approfondimento e conclusione. Nella fase introduttiva verrà insegnato agli studenti come ragionare a blocchi, prendendo da esperienze di vita quotidiana e provando ad utilizzare software dal riscontro immediato, in modo da stimolarli.</p> <p>Nella fase di approfondimento verranno introdotti alcuni concetti elementari relativi all'elettricità, sperimentando su modelli esistenti e utilizzando la metodologia del cooperative learning verranno approfonditi alcuni concetti fondamentali per l'impiego della robotica.</p> <p>Una volta consolidati i prerequisiti si procederà con la presentazione di un software con un'interfaccia grafica che supporti la programmazione.</p> <p>Con l'impiego di schede e processori dedicati (p.e. arduino o similari), si potrebbero elaborare semplici istruzioni che trovino ausilio anche in applicazioni scientifiche nel corso dei tre anni successivi: un esempio potrebbe essere un sistema che misuri l'umidità del terreno. Tale sistema potrebbe essere facilmente applicabile nel progetto orto.</p> <p>Un ulteriore supporto potrebbe essere dato da stampanti 3d, che permetterebbero di costruire pezzi ad hoc da applicare ai robot per migliorare o diversificare il prodotto. Si può infine utilizzare un vero e proprio kit di robotica che preveda l'assemblaggio e la successiva programmazione tramite notebook o tablet.</p> <p>Applicando la metodologia del cooperative learning ogni sottogruppo potrebbe creare una parte di codice da applicare al sistema, in modo da rendere le operazioni complesse. Nella fase conclusiva, le porzioni di operazioni possono essere riunite e verranno eseguiti dei test, per verificare eventuali incompatibilità o errori ed applicare migliorie.</p> <p>Si procederà con la condivisione del lavoro, mostrando al pubblico non solo i punti di forza del progetto, ma anche le potenzialità.</p> <p>Si valuteranno gli elaborati prodotti, ma anche lo sviluppo di abilità e competenze nell'utilizzo delle tecnologie, la capacità di lavorare in gruppo, la creatività.</p>

Titolo modulo	ROBOTICA - lo robot - 1
<p>Descrizione modulo</p>	<p>E' ormai riconosciuta l'importanza della robotica educativa, come ambiente di apprendimento che permette di tracciare percorsi tipicamente interdisciplinari. L'esperienza nelle classi dell'Istituto ha fatto rilevare che molto spesso molti alunni hanno la tendenza a ragionare in modo frettoloso in ogni area disciplinare, al fine di arrivare velocemente ad una soluzione, senza ragionare sui passaggi intermedi. L'attività ha l'obiettivo di stimolare gli studenti a pensare ai passaggi intermedi necessari a raggiungere un obiettivo.</p> <p>Il modulo di robotica avrà lo stesso approccio metodologico del coding, ovvero informazione, successivamente approfondimento e conclusione. Nella fase introduttiva verrà insegnato agli studenti come ragionare a blocchi, prendendo da esperienze di vita quotidiana e provando ad utilizzare software dal riscontro immediato, in modo da stimolarli.</p> <p>Nella fase di approfondimento verranno introdotti alcuni concetti elementari relativi all'elettricità, sperimentando su modelli esistenti e utilizzando la metodologia del cooperative learning verranno approfonditi alcuni concetti fondamentali per l'impiego della robotica.</p> <p>Una volta consolidati i prerequisiti si procederà con la presentazione di un software con un'interfaccia grafica che supporti la programmazione.</p> <p>Con l'impiego di schede e processori dedicati (p.e. arduino o similari), si potrebbero elaborare semplici istruzioni che trovino ausilio anche in applicazioni scientifiche nel corso dei tre anni successivi: un esempio potrebbe essere un sistema che misuri l'umidità del terreno. Tale sistema potrebbe essere facilmente applicabile nel progetto orto.</p> <p>Un ulteriore supporto potrebbe essere dato da stampanti 3d, che permetterebbero di costruire pezzi ad hoc da applicare ai robot per migliorare o diversificare il prodotto. Si può infine utilizzare un vero e proprio kit di robotica che preveda l'assemblaggio e la successiva programmazione tramite notebook o tablet.</p> <p>Applicando la metodologia del cooperative learning ogni sottogruppo potrebbe creare una parte di codice da applicare al sistema, in modo da rendere le operazioni complesse. Nella fase conclusiva, le porzioni di operazioni possono essere riunite e verranno eseguiti dei test, per verificare eventuali incompatibilità o errori ed applicare migliorie.</p> <p>Si procederà con la condivisione del lavoro, mostrando al pubblico non solo i punti di forza del progetto, ma anche le potenzialità.</p> <p>Si valuteranno gli elaborati prodotti, ma anche lo sviluppo di abilità e competenze nell'utilizzo delle tecnologie, la capacità di lavorare in gruppo, la creatività.</p>

Titolo modulo	CODING - lo programma - 2
<p>Descrizione modulo</p>	<p>Le attività si svolgono nelle seguenti fasi: informazione - approfondimento - conclusione - momento corale. Visto che il tempo scuola delle primarie è per la maggior parte organizzato con la settimana corta, quindi con i pomeriggi a scuola, le attività aggiuntive come quella proposta devono preferibilmente svolgersi il sabato. La fase introduttiva si svolge perciò il sabato mattina, nell'ultimo periodo dell'anno, probabilmente maggio, con due incontri di 2 ore ciascuno, durante i quali si daranno gli stimoli adatti per sviluppare l'interesse ed il coinvolgimento, con attività pratiche fin dall'inizio. Proseguono poi, dopo la pausa estiva, con la fase di approfondimento, nelle due settimane che precedono l'inizio della scuola, tra fine agosto ed inizio settembre, in concomitanza con i corsi di metodo di studio (di italiano e di matematica) che la scuola propone tutti gli anni per agevolare il passaggio da scuola primaria a secondaria di I° grado; in queste due settimane gli alunni svolgeranno 2 ore di attività al giorno, per 10 giorni lavorativi, circa dalle 10,30 alle 12,30, sempre presso la scuola secondaria, plesso "Don Milani". Infine, le ultime 6 ore si svolgeranno nel corso della mattina di due sabati, presumibilmente a ottobre. Tale modulo si ripete per 2 anni consecutivi.</p> <p>L'attività del coding introduce i concetti di base dell'informatica attraverso la programmazione, usando strumenti di facile utilizzo che non richiedono un'abilità avanzata nell'uso del computer. Il pensiero computazionale aiuta a sviluppare competenze logiche e capacità di risolvere problemi in modo creativo ed efficiente, qualità importanti per tutti i futuri cittadini. Fondamentale è anche l'acquisizione di comportamenti corretti e consapevoli nell'utilizzo della rete, la capacità di discriminare le fonti affidabili, di utilizzare i social network nel rispetto delle persone.</p> <p>I contenuti prevedono l'acquisizione del concetto di algoritmo, utilizzando anche attività su carta; far capire che le istruzioni di un programma devono essere precise e non ambigue in quanto vengono svolte meccanicamente da un automa digitale. Realizzare e mettere a punto programmi strutturalmente semplici basati su linguaggi di programmazione intuitivi (un linguaggio visuale a blocchi). Utilizzare tali linguaggi per creare brevi animazioni, tipo cartoon, per trasmettere ai coetanei i principi di "cittadinanza digitale".</p> <p>I moduli del progetto si avvalgono della metodologia didattica del cooperative learning e del learning by doing and by creating, privilegiando quindi le attività pratiche svolte a coppie o piccoli gruppi di lavoro e potenziando il ruolo attivo dello studente.</p> <p>Si valuteranno gli elaborati prodotti, ma anche lo sviluppo di abilità e competenze nell'utilizzo delle tecnologie, la capacità di lavorare in gruppo, la creatività.</p>

ART. 4 - Compiti delle varie figure professionali previste nel progetto:

COMPITI DELL'ESPERTO

L'Esperto ha il compito di:

1. partecipare alle riunioni periodiche di carattere organizzativo pianificate per coordinare l'attività dei corsi
2. coordinarsi con il tutor, che supporterà tutte le attività di formazione
3. presentare un piano progettuale operativo che evidenzia finalità, competenze attese, attività, strategie metodologiche, contenuti e materiali prodotti;
4. organizzare le lezioni fornendo ai corsisti dispense sugli argomenti trattati/schede di lavoro/ materiale di approfondimento attinenti le finalità didattiche del percorso formativo
5. fornire sempre consulenza ed orientamento ai discenti per la realizzazione di project- work

6. rilevare le competenze in ingresso, in itinere e finali in sinergia con il tutor ed il Referente per la Valutazione e predisporre i risultati finali dei corsisti
7. operare con strategie innovative di insegnamento, adeguate agli obiettivi programmati e creare un clima collaborativo e di condivisione di contenuti sviluppati all'interno del gruppo classe
8. inserire in piattaforma i materiali proposti
9. presentare relazione finale, corredata da programma svolto, materiale prodotto, verifiche e risultati raggiunti, su supporto informatico
10. programmare eventuale evento finale.

Al termine dell'attività l'esperto provvederà compilare il report finale e/o eventuali altri documenti richiesti ai fini della documentazione del/i percorso/i, compresi eventuali questionari proposti dal MIUR

ART.5 - Competenze delle figure coinvolte nel progetto:

ESPERTO: requisiti

- Comprovata e documentata esperienza di docenza nei settori di attività previsti dal progetto;
- Comprovata e documentata formazione sui temi previsti dal progetto;
- Espresa disponibilità a svolgere le lezioni nei tempi previsti dal progetto;
- Competenze informatiche, anche autocertificate, per l'utilizzo di Internet e della posta elettronica e dei principali strumenti di Office;
- Competenze relazionali.

ART.6 - Modalità di candidatura

La disponibilità, redatta secondo il modello Allegato 1, corredata di curriculum vitae in formato europeo, dovrà pervenire in formato PDF tramite mail all'indirizzo istituzionale PDIC846003@istruzione.it entro le ore 12,00 del 25/02/2020

Non saranno prese in considerazione domande pervenute successivamente alla scadenza suindicata, incomplete o non debitamente sottoscritte.

Gli aspiranti dovranno assicurare la propria disponibilità, per l'intera durata del Progetto, secondo il calendario predisposto dal Dirigente Scolastico, mesi di maggio e giugno 2020, sabati mattina presso la Scuola secondaria I grado "Don Milani"

Sono possibili candidature anche parziali dell'orario e dei contenuti necessari.

ART. 7 - Valutazione della Candidatura

Il Dirigente Scolastico valuterà i titoli pertinenti al profilo richiesto tenendo unicamente conto di quanto dichiarato nel modello di candidatura (All. 1) e nel Curriculum Vitae in formato europeo. Potrà per questo avvalersi del parere di una Commissione appositamente e pubblicamente nominata.

Saranno valutati esclusivamente le esperienze professionali già effettuate e i titoli acquisiti alla data di scadenza del presente Avviso.

Il punteggio complessivo è calcolato su base 50, di cui 30 punti per titoli e 20 punti per titoli acquisiti. Il punteggio minimo per l'accesso alla graduatoria è fissato in n. 10 punti.

Ci si riserva di modificare in diminuzione il limite minimo di accesso alle graduatorie ove i candidati idonei dovessero risultare in numero insufficiente a coprire gli incarichi, purché ritenuti comunque idonei.

Ci si riserva inoltre di procedere al conferimento dell'incarico anche in presenza di una sola domanda ritenuta valida.

L'esito della selezione, con decreto del Dirigente Scolastico sarà comunicato direttamente al/i candidato/i individuato/i e pubblicato all'Albo on line della scuola.

N.	Elenco dei titoli valutabili	Max Punti 50
1	Laurea vecchio ordinamento	12 punti
2	Laurea triennale	8 punti
3	Laurea specialistica	4 punti
4	Diploma specifico II grado	6 punti
5	Conseguimento attestati code.org, dal corso 1 fino al corso 4 compreso (allegare i 4 attestati al CV)	24 punti (corso1: punti 2 corso2: punti 4 corso3: punti 6: corso 4: punti 12)
6	N. anni d'esperienza nell'insegnamento della cittadinanza digitale	20 punti (2 per ogni anno d'esperienza per un max di 20 punti)
7	N. anni d'esperienza nell'insegnamento del coding attraverso la piattaforma Scratch	14 punti (2 per ogni anno d'esperienza per un max di 14 punti)
8	Dottorato di ricerca (Max 1)	2 punti
9	Specializzazioni, corsi di perfezionamento, master di I e di II livello 2	1 punto per ciascun titolo, Max 3 punti
10	Certificazione Specifiche attinenti ai contenuti del Modulo (Specificare Certificazione e eventuale livello conseguito)	Max 5 punti
11	Pregresse esperienze di docenza con l'istituto nella stessa tipologia di progetti (coding)	Max 5 punti
12	Numero anni docenza nell'ambito per il quale si propone la candidatura	fino a 3 anni: punti 4 da 3 a 6 anni: punti 6 oltre 6 anni: p. 10
13	Aver progettato o partecipato alla progettazione del PON per cui si concorre	4 punti
14	Aver progettato o partecipato alla progettazione di altri PON	1 punto

ART.8 - Affidamento incarico e retribuzione

Sulla base dei risultati della comparazione, il Dirigente Scolastico procederà alla designazione degli esperti, disponibili all'interno dell'organico della scuola e in possesso delle conoscenze, competenze ed esperienze specifiche.

La retribuzione sarà quella prevista dal piano finanziario approvato nel Progetto.

Successivamente il Dirigente attribuirà l'incarico tramite contratto di prestazione d'opera intellettuale occasionale.

Agli esperti individuati spetterà un compenso orario pari a 70,00 € (settanta/00), omnicomprendivo di ritenute erariali, previdenziali e oneri riflessi.

La liquidazione dei compensi avverrà a rendicontazione avvenuta e solo a seguito dell'effettiva erogazione e riscossione dei finanziamenti.

ART.9 - Trattamento dati personali

Ai sensi del GDPR 2016/679, i dati personali forniti dai candidati saranno raccolti presso l'Istituto Comprensivo e utilizzati solo per fini istituzionali e strettamente necessari alla gestione della presente selezione.

ART. 10 - Pubblicazione

Il presente avviso di selezione di personale interno viene reso pubblico mediante all'albo online e sul sito web dell'Istituto Comprensivo www.iccadoneghe.edu.it Albo Online e Sezione PON

Il Dirigente Scolastico
Prof. Giovanni Petrina

Allegato 1: domanda di partecipazione
Curriculum Vitae