



FONDI STRUTTURALI EUROPEI
pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strutturali
Direzione Generale per interventi in materia di Edilizia
Scolasca per la gestione dei Fondi Strutturali per
Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

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

ISTITUTO D'ISTRUZIONE SUPERIORE "G. PEANO"

C/da Fontanelle 85052 MARSICO NUOVO (PZ)

Tel.0975342102 - 0975344109 C. F. 80006310769 - C. M. PZIS01900C

PEO: PZIS01900C@ISTRUZIONE.IT; PEC: PZIS01900C@PEC.ISTRUZIONE.IT

Sede Associata LICEO STATALE -MARSICO NUOVO (PZ)

Indirizzi: liceo Scientifico-Liceo Scientifico opzione Scienze Applicate – Liceo Linguistico

C/da Fontanelle - Tel.0975342102 - C.M. PZPS01901V

Sede Associata LICEO STATALE - VIGGIANO(PZ)

Indirizzi: Liceo Classico - Liceo delle Scienze Umane

Via Aldo Moro - Tel. 097561083 - C. M. PZPC01901Q

I.I.S. "G. PEANO"
MARSICO NUOVO (PZ)
PZIS01900C
Prot. 0006306 del 13/10/2020
(Uscita)

Alla Sig.ra Romano Nicolina

ALL'ALBO DI ISTITUTO

AL SITO WEB

Ad Amministrazione Trasparente

Avviso pubblico AOODGEFID prot. n. 2669 del 03/03/2017, 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"

OGGETTO: RETTIFICA INCARICO per il IV Modulo "Gamification" del Progetto PON in premessa

Sottoazione	Codice identificativo progetto	Titolo Modulo
10.2.2A	10.2.2A-FSEPON-BA-2018-84	Un algoritmo come soluzione?
10.2.2A	10.2.2A-FSEPON-BA-2018-84	Robotizando
10.2.2A	10.2.2A-FSEPON- BA-2018-84	Digital Footprint
10.2.2A	10.2.2A-FSEPON- BA-2018-84	Gamification

LA DIRIGENTE SCOLASTICA

VISTE le indicazioni dell'autorità di gestione, le linee guida, le note, i chiarimenti e i manuali per la realizzazione degli interventi; **CONSIDERATO** che il progetto "Lo sviluppo del pensiero logico e computazionale e della creatività digitale e delle competenze di "Cittadinanza Digitale" si articola in quattro moduli di 30 ore ciascuno dal titolo "Un algoritmo come soluzione?", "Robotizando", "Digital Footprint", "Gamification" destinati a n. 30 studenti; **VISTO** il contratto di utilizzazione della Sig.ra SASSANO Cristina in qualità di D.S.G.A. f.f. a far data dal 08.09.2020 e fino al 31.08.2021;

VISTA l'attribuzione dell'incarico in qualità di D.S.G.A f.f. della Sig.ra Sassano Cristina, acquisito al Prot. n. 6307 del 13.10.2020;

VISTO l'avviso prot. n. 6224 del 10.10.2020 con il quale si comunica agli interessati l'avvio del IV modulo

"Gamification" a partire dal 14.10.2020;

RETTIFICA

l'incarico conferito alla Sig.ra Romano Nicolina con Prot. n. 4140 del 14.06.2020 con l'attribuzione alla stessa di n. 10 h relative al IV Modulo "Gamification".

Per lo svolgimento dell'incarico relativo al modulo in oggetto è previsto un compenso pari a 10/h, e non a 5, per un importo orario lordo dipendente pari ad € 14,50 ed un compenso totale, relativo ai 4 moduli, pari ad € 362,50 lordo dipendente (25 h complessive).

Il compenso previsto per l'incarico è quantificato in ore in quanto per il Fondo Sociale Europeo non sono previsti compensi forfettari. Le attività saranno svolte al di fuori dell'orario di servizio, a partire dal 14.10.2020. I compensi saranno liquidati previo accredito dei finanziamenti, verifica del regolare svolgimento dei compiti assegnati e consegna del relativo registro.

NR

Per accettazione
Nicolina Romano

La Dirigente Scolastica
Prof.ssa Serafina Rotondaro
*Documento informatico firmato digitalmente ai
sensi del Codice dell'Amministrazione
digitale e norme ad esso commesse*