



**ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE**  
**SCUOLE DELL'INFANZIA, PRIMARIE E SECONDARIE DI I GRADO**  
**Via Gramsci, 37 - 47035 GAMBETTOLA (FC) Tel. 0547 657874 Fax: 0547 56771**  
Codice Meccanografico: FOIC81500Q - Codice Fiscale: 90041230401  
E-mail: foic81500q@istruzione.it; foic81500q@pec.istruzione.it  
Sito Scuola: www.scuolegambettola.edu.it

CUP D97I17000390007

Progetto 10.2.2A-FdRPOC-EM-2018-44

Prot. vedi segnatura di protocollo

8513

Gambettola, 19 dicembre 2019

Ai componenti della Commissione  
Docente Paola Franchini  
Assistente Amministrativa Ivana Patuelli  
Sede

**Verbale esame delle istanze pervenute per la SELEZIONE del PERSONALE INTERNO per il reclutamento di esperti, tutor e referente alla valutazione per la realizzazione del Progetto PON/FSE codice "10.2.2A-FdRPOC-EM-2018-44 - "Pensiero Computazionale e Creatività digitale" sottotitolo "Togli la ruggine dal Web".**

Addì 19 del mese di dicembre dell'anno 2019, alle ore 08.45, presso la sede centrale dell'istituzione scolastica, si riunisce la commissione nominata con atto protocollo n° 8339 del 13/12/2019 per l'esame delle istanze pervenute e la formulazione della graduatoria di esperti per i seguenti tre moduli:

- 1) "Avvicinarsi al coding per diventare protagonisti attivi della tecnologia."
- 2) "Imparare a programmare non serve solo a creare futuri programmatori (di cui pure c'è bisogno...)"
- 3) "Imparare a programmare apre la mente"

Sono presenti:

il Dirigente Scolastico, **Dott.ssa Francesca Angelini** presidente  
la Docente **Paola Franchini** commissario;  
l'Assistente Amministrativa **Ivana Patuelli** commissario;

Verificato che sono pervenute le sotto specificate istanze di partecipazione all'avviso indetto per la selezione di cui all'oggetto

	Cognome e Nome	Protocollo n°	Ruolo
1	CATELLI EZIO	8259 DEL 10/12/2019	TUTOR
2	POLINI FRANCESCO	8282 DEL 11/12/2019	TUTOR

	Cognome e Nome	Protocollo n°	Ruolo
1	SIROTTI MATTEO	8279 DEL 11/12/2019	ESPERTO
2	POLINI FRANCESCO	8282 DEL 11/12/2019	ESPERTO

La Commissione constata che tutte le domande sono pervenute entro il termine. Tutte le candidature sono complete per quanto riguarda la documentazione richiesta.

Si procede, dunque, alla assegnazione dei punteggi in base ai criteri dell'avviso pubblico.

## TUTOR

### Candidato 1: Catelli Ezio

	Tabella di valutazione	Punteggio	Punteggio a cura candidato	Punteggio a cura Ufficio
1	Laurea specialistica in informatica	Punti 5 per votazione fino a 80 Punti 7 per votazione da 81 a 95 Punti 9 per votazione da 96 a 100 Punti 12 per votazione 101 a 105 Punti 14 per votazione da 106 a 110 Punti 16 per votazione uguale a 110 e lode		
2	Altra laurea diversa	Punti 4	4	4
3	Dottorato di ricerca	Punti 4 a dottorato fino ad un massimo di 8 punti		
4	Master di I e II livello Master congruente con la tematica del modulo formativo, conseguito presso Università in Italia o all'estero (durata minima di un anno)	Punti 2 per ogni master fino ad un massimo di 8 punti		
5	Corso di perfezionamento post-laurea conseguito presso università italiane o straniere coerente con la tipologia di intervento	Punti 2 per ogni corso di durata semestrale Punti 4 per ogni corso di durata annuale Fino ad un massimo di 8 punti		
6	Abilitazione all'insegnamento	Punti 4 per ogni titolo fino ad un massimo di 8 punti		
7	Pregresse esperienze in Docenza/Tutoraggio PON	Punti 2 fino ad un massimo di 10 progetti		
8	Conoscenza e uso della piattaforma GPU dichiarata nel curriculum, in relazione ad attività documentate di Tutor/Esperto/ referente per la valutazione in Progetti PON-POR	Punti 2 per ogni attività fino ad un massimo di 12 punti		
9	Corsi di formazione nell'ambito del Piano Nazionale Scuola Digitale	Punti 2 per corsi di almeno 10 ore fino ad un massimo di 10 punti		
10	Esperienze professionali specifiche e coerenti con la tipologia di intervento	Punti 4 per ogni esperienza di almeno 6 mesi fino ad un massimo di 16 punti		
<b>Totali</b>			<b>4</b>	<b>4</b>

## Candidato 2: Polini Francesco

	Tabella di valutazione	Punteggio	Punteggio a cura candidato	Punteggio a cura Ufficio
1	Laurea specialistica in informatica	Punti 5 per votazione fino a 80 Punti 7 per votazione da 81 a 95 Punti 9 per votazione da 96 a 100 Punti 12 per votazione 101 a 105 Punti 14 per votazione da 106 a 110 Punti 16 per votazione uguale a 110 e lode		
2	Altra laurea diversa	Punti 4	4	4
3	Dottorato di ricerca	Punti 4 a dottorato fino ad un massimo di 8 punti		
4	Master di I e II livello Master congruente con la tematica del modulo formativo, conseguito presso Università in Italia o all'estero (durata minima di un anno)	Punti 2 per ogni master fino ad un massimo di 8 punti		
5	Corso di perfezionamento post-laurea conseguito presso università italiane o straniere coerente con la tipologia di intervento	Punti 2 per ogni corso di durata semestrale Punti 4 per ogni corso di durata annuale Fino ad un massimo di 8 punti		
6	Abilitazione all'insegnamento	Punti 4 per ogni titolo fino ad un massimo di 8 punti	4	4
7	Pregresse esperienze in Docenza/Tutoraggio PON	Punti 2 fino ad un massimo di 10 progetti		
8	Conoscenza e uso della piattaforma GPU dichiarata nel curriculum, in relazione ad attività documentate di <b>Tutor/Esperto/referente per la valutazione</b> in Progetti <b>PON-POR</b>	Punti 2 per ogni attività fino ad un massimo di 12 punti		
9	Corsi di formazione nell'ambito del Piano Nazionale Scuola Digitale	Punti 2 per corsi di almeno 10 ore fino ad un massimo di 10 punti	2	/
10	Esperienze professionali specifiche e coerenti con la tipologia di intervento	Punti 4 per ogni esperienza di almeno 6 mesi fino ad un massimo di 16 punti		
<b>Totali</b>			10	8

La commissione non è in grado di confermare il punteggio di autovalutazione in quanto il candidato nel curriculum vitae non ha specificato eventuali corsi di formazione nell'ambito del PNSD.

## ESPERTO

### Candidato 1: Sirotti Matteo

Modulo "Imparare a programmare non serve solo a creare futuri programmatori (di cui pure c'è bisogno...)"

Esperto: n. 30 ore

Modulo "Imparare a programmare apre la mente" Esperto: n. 30 ore

	Tabella di valutazione	Punteggio	Punteggio a cura candidato	Punteggio a cura Ufficio
1	Laurea specialistica in informatica	Punti 5 per votazione fino a 80 Punti 7 per votazione da 81 a 95 Punti 9 per votazione da 96 a 100 Punti 12 per votazione 101 a 105 Punti 14 per votazione da 106 a 110 Punti 16 per votazione uguale a 110 e lode		
2	Altra laurea diversa	Punti 4	4	4
3	Dottorato di ricerca	Punti 4 a dottorato fino ad un massimo di 8 punti		
4	Master di I e II livello Master congruente con la tematica del modulo formativo, conseguito presso Università in Italia o all'estero (durata minima di un anno)	Punti 2 per ogni master fino ad un massimo di 8 punti		
5	Corso di perfezionamento post-laurea conseguito presso università italiane o straniere coerente con la tipologia di intervento	Punti 2 per ogni corso di durata semestrale Punti 4 per ogni corso di durata annuale Fino ad un massimo di 8 punti		
6	Abilitazione all'insegnamento	Punti 4 per ogni titolo fino ad un massimo di 8 punti	4	4
7	Pregresse esperienze in Docenza/Tutoraggio PON	Punti 2 fino ad un massimo di 10 progetti	4	4
8	Conoscenza e uso della piattaforma GPU dichiarata nel curriculum, in relazione ad attività documentate di <b>Tutor/Esperto/referente per la valutazione</b> in Progetti <b>PON-POR</b>	Punti 2 per ogni attività fino ad un massimo di 12 punti	4	4
9	Corsi di formazione nell'ambito del Piano Nazionale Scuola Digitale	Punti 2 per corsi di almeno 10 ore fino ad un massimo di 10 punti	10	10
10	Esperienze professionali specifiche e coerenti con la tipologia di intervento	Punti 4 per ogni esperienza di almeno 6 mesi fino ad un massimo di 16 punti	16	16
<b>Totali</b>			<b>42</b>	<b>42</b>

**Candidato 2: Polini Francesco**

Modulo "Avvicinarsi al coding per diventare protagonisti attivi della tecnologia." Esperto: n. 30 ore

	Tabella di valutazione	Punteggio	Punteggio a cura candidato	Punteggio a cura Ufficio
1	Laurea specialistica in informatica	Punti 5 per votazione fino a 80 Punti 7 per votazione da 81 a 95 Punti 9 per votazione da 96 a 100 Punti 12 per votazione 101 a 105 Punti 14 per votazione da 106 a 110 Punti 16 per votazione uguale a 110 e lode		
2	Altra laurea diversa	Punti 4	4	4
3	Dottorato di ricerca	Punti 4 a dottorato fino ad un massimo di 8 punti		
4	Master di I e II livello Master congruente con la tematica del modulo formativo, conseguito presso Università in Italia o all'estero (durata minima di un anno)	Punti 2 per ogni master fino ad un massimo di 8 punti		
5	Corso di perfezionamento post-laurea conseguito presso università italiane o straniere coerente con la tipologia di intervento	Punti 2 per ogni corso di durata semestrale Punti 4 per ogni corso di durata annuale Fino ad un massimo di 8 punti		
6	Abilitazione all'insegnamento	Punti 4 per ogni titolo fino ad un massimo di punti 8	4	4
7	Pregresse esperienze in Docenza/Tutoraggio PON	Punti 2 fino ad un massimo di 10 progetti		
8	Conoscenza e uso della piattaforma GPU dichiarata nel curriculum, in relazione ad attività documentate di <b>Tutor/Esperto/referente per la valutazione in Progetti PON-POR</b>	Punti 2 per ogni attività fino ad un massimo di 12 punti		
9	Corsi di formazione nell'ambito del Piano Nazionale Scuola Digitale	Punti 2 per corsi di almeno 10 ore fino ad un massimo di 10 punti	2	//
10	Esperienze professionali specifiche e coerenti con la tipologia di intervento	Punti 4 per ogni esperienza di almeno 6 mesi fino ad un massimo di 16 punti		
<b>Totali</b>			<b>10</b>	<b>8</b>

La commissione non è in grado di confermare il punteggio di autovalutazione in quanto il candidato nel curriculum vitae non ha specificato eventuali corsi di formazione nell'ambito del PNSD.

VISTE le risultanze sopra descritte

la commissione, all'unanimità, formula le seguenti graduatorie:

**GRADUATORIA TUTOR**

Progr.	Cognome e Nome	Punteggio complessivamente attribuito
1	POLINI FRANCESCO (1°, 2° e 3° MODULO)	8
2	CATELLI EZIO (1°, 2° e 3° MODULO)	4

**GRADUATORIA ESPERTI**

Modulo 1) "Avvicinarsi al coding per diventare protagonisti attivi della tecnologia." 30 ore

Progr.	Cognome e Nome	Punteggio complessivamente attribuito
1	POLINI FRANCESCO	8

**GRADUATORIA ESPERTI**

Modulo 2) "Imparare a programmare non serve solo a creare futuri programmatori (di cui pure c'è bisogno...)" 30 ore

Progr.	Cognome e Nome	Punteggio complessivamente attribuito
1	SIROTTI MATTEO	42

**GRADUATORIA ESPERTI**

Modulo 3) "Imparare a programmare apre la mente" 30 ore

Progr.	Cognome e Nome	Punteggio complessivamente attribuito
1	SIROTTI MATTEO	42

Alle ore 10,40 la seduta viene tolta.

Letto, approvato e sottoscritto.

I componenti della Commissione:

Docente Paola Franchini

Ass. Amministrativa Ivana Patuelli

Il Presidente

Dirigente Scolastico, Dott.ssa Francesca Angelini

