

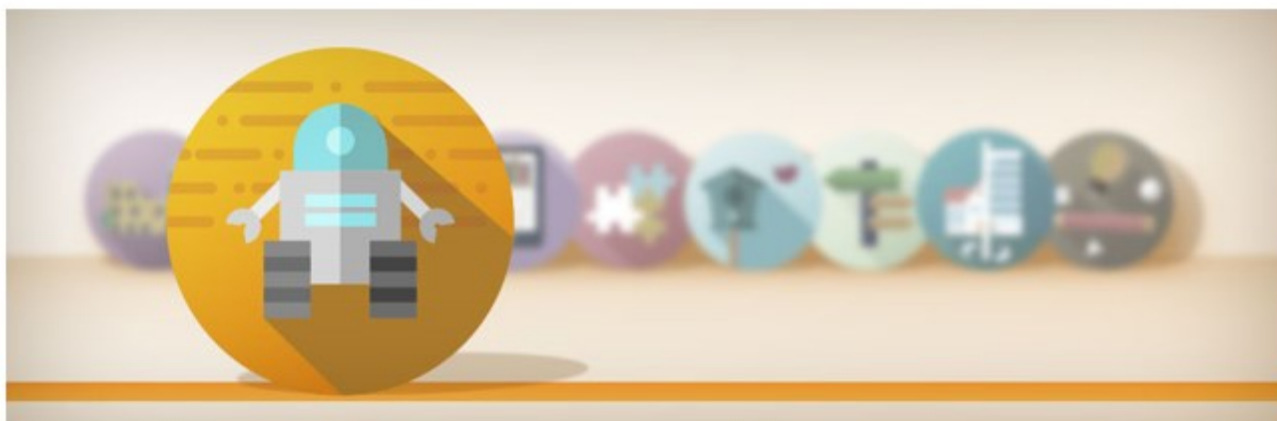
**AVVISO PUBBLICO 2669 del 03/03/2017****“SVILUPPO DEL PENSIERO COMPUTAZIONALE, DELLA CREATIVITÀ DIGITALE E DELLE COMPETENZE DI CITTADINANZA DIGITALE”**

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 - Azione 10.2.2 Azioni volte allo sviluppo delle competenze trasversali.

Progetto d’Istituto “PROGRAMMARE GIOCANDO”

Codice progetto: **10.2.2A-FSEPON-CA-2018-1330**

CUP: **B18H17000220007**

**CITTADINANZA E CREATIVITA’****GRADUATORIE FORMATORI INTERNI**

Modulo **Programmare giocando 1 e 2**

CANDIDATO/A	PUNTEGGIO
<b>GIULIANO MARIA</b>	<b>27,5</b>

Modulo **Programmare giocando 3**

CANDIDATO/A	PUNTEGGIO
<b>IZZO DANIELE</b>	<b>29</b>

PROPOSTA ASSEGNAZIONE

ESPERTO MODULI “PROGRAMMARE GIOCANDO 1 e 2”: **GIULIANO MARIA**

ESPERTO MODULO “PROGRAMMARE GIOCANDO 3”: **IZZO DANIELE**

**Il Dirigente Scolastico  
Dott.ssa Rosangela Lardo  
(Documento firmato digitalmente)**