



ATTIVITA' DI PUBBLICIZZAZIONE E DISSEMINAZIONE

All'USR Campania
 All'UST di Caserta
 Alle famiglie
 All'albo e sito web dell'istituto
 Alle scuole di ogni ordine e grado della Provincia di Caserta

OGGETTO: Pubblicizzazione e Disseminazione Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale “Per la scuola, competenze e ambienti per l’apprendimento” 2014-2020. Progetto per lo sviluppo del pensiero computazionale, della creatività digitale e delle competenze di cittadinanza digitale.

POGETTO “Bit Generation”
Codice 10.2.2A – FSE PON – CA – 2018 – 1052
CUP C27I18000720007

In ottemperanza alle norme contenute nelle Disposizioni e Istruzioni per l’attuazione delle iniziative cofinanziate dai Fondi Strutturali Europei 2014-2020 ed ai requisiti relativi alle Azioni informative e pubblicitarie previste dal Regolamento (UE) n.1303/2013 e dal Regolamento di Esecuzione (UE) n. 821/2014

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

VISTO l'Avviso pubblico prot.n. 0002669 del 3 marzo 2017 per lo sviluppo del pensiero computazionale, della creatività digitale e delle competenze di “cittadinanza digitale”;
VISTA la nota di autorizzazione del MIUR Prot.n. AOODGEFID/28248 del 30/10/2018 della proposta formativa “Bit Generation” Codice 10.2.2A–FSEPON–CA–2018–1052 a valere sull’ Obiettivo Specifico 10.2 Azione 10.2.2 sotto azione 10.2.2° per l’importo di € 24.993,60;
VISTE le Linee Guida per l'affidamento dei contratti pubblici di servizi e forniture di importo inferiore alla soglia comunitaria di cui alla nota prot. 1588 del 13 gennaio 2016, e le relative integrazioni fornite con nota MIUR.AOODGEFID prot. 31732 del 25/7/2017;
VISTE le Disposizioni ed Istruzioni per l’attuazione delle iniziative cofinanziate dai Fondi Strutturali Europei 2014/2020 e ss.mm.ii.;
VISTA la completezza della piattaforma GPU, inerente il progetto di cui sopra;
VISTA la documentazione depositata agli ATTI di questa Istituzione scolastica





INFORMA

che questa scuola ha realizzato e concluso, nell’ambito dei Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale “Per la scuola – Competenze e ambienti per l’apprendimento” 2014-2020 Fondo Sociale Europeo (FSE), i seguenti moduli, afferenti il progetto in oggetto:

Tipologia Modulo	Titolo	Collaborazioni con altre scuole	Collaborazioni con attori del territorio	Numero Alunni partecipanti	Durata modulo In ore
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	<i>Play time – Coding e sviluppo App</i>	- I.S.I.S.S. 'E.Mattei' Aversa - I.S.I.S. “A. Volta” Aversa	- Università degli Studi di Urbino "Carlo Bo" - Biennale Arti e Scienze del Mediterraneo	19	30
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	<i>RoboCop – Robotica educativa</i>	- I.S.I.S.S. 'E.Mattei' Aversa - I.S.I.S. “A. Volta” Aversa	- Biennale Arti e Scienze del Mediterraneo	22	60
Competenze di cittadinanza digitale	<i>Non cadere nella....Rete</i>	- I.S.I.S.S. 'E.Mattei' Aversa - I.S.I.S. “A. Volta” Aversa	- Biennale Arti e Scienze del Mediterraneo	31	30
Competenze di cittadinanza digitale	<i>Internauti consapevoli</i>	- I.S.I.S.S. 'E.Mattei' Aversa - I.S.I.S. “A. Volta” Aversa	- Biennale Arti e Scienze del Mediterraneo	20	30

Il Dirigente Scolastico
 Dott. Michele Di Martino

Firma autografa sostituita a mezzo stampa
 ai sensi dell'art. 3, c.2 del d.Lg.vo n. 39/1993

