

ISTITUTO COMPRENSIVO "F. D'Onofrio"

FERRANDINA

Via Lanzillotti s.n.c - 75013 Ferrandina - MT - Tel/Fax 0835/554550 0835/ 757397

C.M. MTIC81800G C.F. 93045060774

e.mail: mtic81800g@istruzione.it pec : mtic81800g@pec.istruzione.it

sito web: <http://www.istitutocomprensivoferrandina.edu.it>

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE - -FERRANDINA

Prot. 0005277 del 11/07/2022

VI-2 (Uscita)

Ai Docenti dell'Istituto

Al Sito Web Istituto

All'Albo Pretorio

OGGETTO: DETERMINA DIRIGENZIALE RELATIVA ALLA SELEZIONE DI TUTOR D'AULA per il Progetto Programma Operativo Complementare (POC) "Per la Scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014/2020 finanziato con il Fondo di Rotazione (FDR) – Obiettivi Specifici 10.1 e 10.2 – Avviso prot. N. 33956 del 18.05.2022 – Realizzazione di percorsi educativi volti al potenziamento delle competenze delle studentesse e degli studenti e per la socialità e l'accoglienza.

■ 10.2.2A-FDRPOC-BA-2022-14 "Competenze per crescere" CUP F44C22000530001

SCADENZA: Mercoledì 20 luglio 2022 ore 12:00

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

- VISTO** l' Avviso prot. n. 33956 del 18.05.2022, emanato nell'ambito del Programma Operativo Complementare (POC) "Per la Scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014/2020 finanziato con il Fondo di Rotazione (FDR) – Obiettivi Specifici 10.1 e 10.2 –Realizzazione di percorsi educativi volti al potenziamento delle competenze delle studentesse e degli studenti e per la socialità e l'accoglienza.
- VISTO** il Decreto Direttoriale del MIUR prot. N. 27 del 21.06.2022 con il quale si pubblicavano le graduatorie definitive dei progetti valutati e ritenuti ammissibili;
- VISTA** la circolare prot. A00GABMI-53714 del 21.06.2022 che rappresenta la formale autorizzazione del progetto e impegno di spesa della singola Istituzione Scolastica;
- VISTO** l'art. 31 del D.Lgs. n. 50 del 18.04.2016 (Codice degli Appalti) avente ad oggetto "Ruolo e funzioni del Responsabile del Procedimento negli appalti e nelle concessioni";
- VISTA** la nota MIUR prot. n. AOODGEFID/31732 del 25.07.2017, contenete l'Aggiornamento delle Linee Guida dell'Autorità di Gestione per l'affidamento dei contratti pubblici di servizi e forniture di importo inferiore alla soglia comunitaria, diramate con nota MIUR, prot. n. 1588 del 13.01.2016;
- VISTA** la nota MIUR prot. n. AOODGEFID/34815 del 02.08.2017, contenente chiarimenti in merito all'Attività di formazione – Iter di reclutamento del personale "esperto" e relativi aspetti di natura fiscale, previdenziale e assistenziale;
- VISTI** i Regolamenti UE e tutta la normativa di riferimento per la realizzazione del suddetto progetto;
- VISTE** le indicazioni del MIUR per la realizzazione degli interventi;
- VISTO** il decreto di assunzione in bilancio del finanziamento autorizzato, Prot. N. 4834 del 24.06.2022;
- VISTO** Il Decreto Legislativo 30 marzo 2001, n. 165 recante "Norme generali sull'ordinamento del lavoro alle dipendenze delle Amministrazioni Pubbliche" e ss.mm.ii.;
- VISTO** il D.I. n. 129 DEL 28.08.2018, "Regolamento concernente le istruzioni generali sulla gestione amministrativo-contabile delle istituzioni scolastiche;
- VISTO** il D.Lgs. 18 aprile 2016 n. 50;
- VISTE** le linee guida per l'affidamento dei contratti pubblici di servizi e forniture di importo inferiore alla soglia comunitaria n. AOODGEFID/1588 del 13.01.2016;
- VISTO** il progetto autorizzato **10.2.2A-FDRPOC-BA-2022-14 "Competenze per crescere"**;
- VISTA** la delibera del Consiglio di Istituto per la scelta dei criteri di selezione esperti, tutor, valutatori e figura aggiuntiva dei progetti PON, POC;
- VISTI** i pareri circa i criteri stabiliti dai Consigli di classe per la selezione degli alunni partecipanti al progetto;
- VISTA** la delibera del Consiglio di Istituto per la scelta dei criteri di selezione alunni nel progetto POC FDR;
- VISTO** il Regolamento d'Istituto approvato dal Consiglio di Istituto per i contratti di prestazione d'opera;
- PRESO ATTO** che in ottemperanza alla nota MIUR prot. n. 34815 del 02.08.2017 per la realizzazione del percorso formativo di cui trattasi occorre selezionare **N. 5 Tutor d'aula**, prioritariamente tra il personale interno, ai fini della realizzazione dei moduli inerenti al Progetto: "English club – Have fun and learn together", "Competenze in azione", "ScopriAMO le scienze", "Thinkering e Making" e "Coding: Impariamo a programmare".
- FATTO** presente che il rapporto con tali soggetti verrà disciplinato esclusivamente da contratti derivanti da provvedimento del Dirigente Scolastico;

DETERMINA

Le premesse fanno parte integrante e sostanziale del presente provvedimento.

Art. 1 Oggetto

L'avvio delle procedure necessarie alla selezione dei **TUTOR D'AULA interni**, di particolare e comprovata specializzazione, ai sensi dell'art. 7, comma 6 del D.Lgs 30 marzo 2001, n. 165, necessari alla realizzazione dei seguenti moduli formativi, **da svolgersi entro il 31.08.2023**.

La comunicazione sarà effettuata con avviso di selezione da pubblicarsi sul sito web dell'istituzione scolastica.

■ **N. 1 Tutor per l'attuazione i ognuno dei 5 moduli per la scuola secondaria di 1° grado:**

| Modulo | Titolo modulo | Caratteristiche del modulo | ore |
|-----------------------------|--|--|-----|
| Competenza multilinguistica | English club: Have fun and learn together | <p>Il modulo è un laboratorio di potenziamento della lingua Inglese e di preparazione agli esami Initial (Grade 1-3) del Trinity College, rivolto agli alunni della Scuola secondaria di 1° Grado, divisi in gruppi in base a prove attitudinali e livelli di conoscenza e competenza. Il costo dell'esame finale sarà a carico delle famiglie.</p> <p>Il modulo si articolerà in corsi di livello diverso.</p> <p>Gli obiettivi previsti sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Sviluppo delle abilità di Reading, Listening e Speaking (lettura, ascolto e parlato). ◆ Consolidamento ed ampliamento delle conoscenze lessicali in lingua inglese degli alunni. ◆ Ampliamento delle conoscenze di aspetti della civiltà anglosassone e confronto con la propria cultura, per la costruzione di una cittadinanza europea. ◆ Sviluppo delle strategie utili per affrontare l'esame Trinity o prove della stessa tipologia di quelle previste da quest'ultimo. <p>I risultati attesi saranno:</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Potenziare le proprie abilità nell'ascolto e nel parlato ◆ Dimostrare di aver ampliato il proprio bagaglio lessicale in lingua inglese e di saperlo utilizzare nel modo appropriato nella produzione orale. ◆ Essere in grado di comprendere domande che riguardano loro stessi ed il loro vissuto quotidiano e di rispondere. ◆ Operare semplici confronti tra elementi di culture diverse esprimendo opinioni personali. | 30 |

| Modulo | Titolo modulo | Caratteristiche del modulo | ore |
|----------------------------------|-------------------------|---|-----|
| Competenza alfabetica funzionale | COMPETENZE IN AZIONE | <p>Il modulo di 30 ore sarà realizzato nell'a.s. 2022/2023 in orario extracurricolare con un rientro pomeridiano di 2 ore da svolgersi a settimane alterne. Si tratta di un laboratorio di potenziamento della lingua Italiana, rivolto agli alunni della Scuola Secondaria di primo grado che necessitano di potenziare le conoscenze e abilità di Italiano, per innalzare i livelli di competenza raggiunti nel percorso scolastico e nelle Prove Invalsi dagli alunni della scuola secondaria.</p> <p>Il progetto si propone di motivare gli alunni ad un uso più consapevole della lingua italiana e delle sue possibilità comunicative, arricchendo ed ampliando le proprie conoscenze e competenze relative all'ascolto e comprensione del testo, alle conoscenze grammaticali e lessicali. Il conseguimento degli obiettivi prefissati sarà attuato attraverso metodologie volte a rafforzare sia le competenze disciplinari che quelle relazionali. Pertanto saranno utilizzate modalità quali il <i>cooperative learning</i> e giochi di squadra, attraverso la formazione di gruppi di lavoro eterogenei e costruttivi, basati sull'interdipendenza dei ruoli e sull'uguaglianza di opportunità di successo per tutti. La didattica laboratoriale consentirà di sperimentare nuove e molteplici situazioni di apprendimento, anche con modalità ludiche e coinvolgenti.</p> <p>OBIETTIVI FORMATIVI/DIDATTICI</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Accrescere negli alunni il piacere della lettura; ◆ Ampliare il proprio lessico, utilizzando termini adeguati alla situazione comunicativa; ◆ Adottare valide strategie per superare le difficoltà che si incontrano nella lettura dei testi; ◆ Ampliare le competenze fondamentali di lettura e comprensione del testo; ◆ Conoscere le infinite possibilità combinatorie della lingua; ◆ Sviluppare le proprie capacità espressive; ◆ Migliorare la capacità di esprimere le proprie idee in modo coerente e corretto; ◆ Potenziare la competenza testuale e grammaticale. ◆ Comprendere che con la lingua si può imparare giocando. <p>METODOLOGIA</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Ricerca – azione ◆ Cooperative learning ◆ Lezione frontale ◆ Utilizzo di linguaggi non verbali ◆ Lavori di gruppo ◆ Utilizzo di strumentazione multimediale <p>RISULTATI ATTESI</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Potenziare le competenze linguistiche ◆ Potenziare le abilità disciplinare con l'uso consapevole di strumenti ◆ Potenziare le capacità di analisi ◆ Arricchire la progettazione di azioni specifiche per l'innalzamento dei livelli di apprendimento <p>VALUTAZIONE</p> <p>La valutazione terrà conto della motivazione, della partecipazione, della capacità di attenzione e comprensione.</p> | 30 |

| Modulo | Titolo modulo | Caratteristiche del modulo | ore |
|---|----------------------|--|-----|
| Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM) | ScopriAMO le Scienze | <p>Il modulo di 30 ore sarà realizzato nell'a.s. 2022/2023 in orario extracurricolare con un rientro pomeridiano di 2 ore da svolgersi a settimane alterne.</p> <p>Si intende avviare un percorso di attività laboratoriale di approfondimento delle diverse materie scientifiche (biologia, chimica, fisica), che permetta di promuovere e sviluppare il pensiero scientifico, motivando il maggior numero di alunne e alunni a intraprendere carriere in questi ambiti. L'attività di laboratorio e l'utilizzo di strumenti digitali catturano la naturale curiosità dei giovani e possono diventare un potente sussidio didattico in quanto divertono e affascinano i piccoli utenti stimolando la loro creatività, le loro funzioni logiche, di ragionamento e di apprendimento.</p> <p>L'attività viene svolta sotto forma di laboratorio in cui imparare attraverso il gioco. Prominente l'adozione delle metodologie relative al "problem solving" e del "learn by doing" che abbattano l'approccio cattedratico a favore della sperimentazione in aula, rendendo fruibile a tutti i ragazzi e piacevole il trascorrere del tempo in aula.</p> <p>Tutti i risultati prodotti durante il percorso saranno presentati ai genitori e alla popolazione cittadina in occasione di un incontro conclusivo così da renderne quanto più ampia possibile la diffusione.</p> <p>OBIETTIVI FORMATIVI</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Sviluppare competenze scientifiche attraverso l'uso di strumenti specifici ◆ Promuovere le attitudini creative degli studenti, nonché la loro capacità di comunicazione, cooperazione e lavoro di gruppo. ◆ Favorire l'interesse verso i principali problemi legati alle applicazioni della scienza nel campo dello sviluppo scientifico e tecnologico. ◆ Favorire la crescita culturale, civile e sociale. ◆ Prevenire il disagio scolastico che è un aspetto del disagio giovanile. ◆ Il modulo prevede l'attuazione di tre distinti laboratori così articolati: <p>IL modulo sarà strutturato in 3 laboratori così articolati:</p> <p>1. Laboratorio di Biologia</p> <p>Attività: Esperienze pratiche di osservazione di cellule animali e vegetali (osservazione di cellule della mucosa boccale, cellule di cipolla, stomi, lieviti e muffe). Tutti i preparati microscopici saranno preparati "a fresco" dagli studenti, e successivamente osservati al microscopio. Mediante l'utilizzo di un microscopio digitale, immagini dei preparati osservati saranno condivise tramite pc.</p> <p>Contenuti</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Conoscenza dell'uso del microscopio e della preparazione di preparati a fresco ◆ Conoscenza delle cellule vegetali ed animali <p>2. Laboratorio di Chimica</p> <p>Attività:</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Introduzione ai fenomeni chimici mediante lo svolgimento di semplici esperimenti (es. soluzione di aceto e bicarbonato) ◆ Preparazione di indicatori acido-basi di origine vegetale (estrazione dal cavolo rosso, foglie di tè, petali di geranio) <p>Contenuti</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Conoscenza dei fenomeni chimici ◆ Conoscenza delle sostanze acide e basiche, pH e indicatori di pH <p>3. Laboratorio di Fisica</p> <p>Attività: Gli alunni avranno un primo approccio all'uso di dispositivi elettronici mediante il kit "Scuola Attiva", un kit che permette l'esecuzione di 85 esperienze (statica dei fluidi, termologia, ottica, elettrologia, suono, macchine semplici.)</p> <p>Contenuti Conoscenza dei fenomeni elettrici, magnetici, termodinamici....</p> <p>Risultati attesi:</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Maggiore interesse nei confronti delle materie STEM. ◆ Capacità di mutare atteggiamento di fronte agli errori ed acquisizione di nuove attitudini nella riflessione e nell'apprendimento. ◆ Incremento della motivazione degli studenti. ◆ Miglioramento dei risultati scolastici nelle discipline scientifiche. ◆ Innalzamento dei livelli di competenza in ambito tecnologico. ◆ Sviluppo di un pensiero flessibile e creativo e della capacità di progettare algoritmi. ◆ Imparare a gestire la complessità. ◆ Sviluppo della capacità di ragionamento accurato e preciso. ◆ Sviluppo di capacità trasversali. | 30 |

| Modulo | Titolo modulo | Caratteristiche del modulo | ore |
|---------------------|-------------------|---|-----|
| Competenza digitale | Thinking e Making | <p>Il modulo, della durata di 30 ore, è rivolto agli alunni della scuola secondaria di primo grado e sarà realizzato nell' a.s. 2022/2023 in orario extracurricolare con un rientro pomeridiano di 2 ore da svolgersi a settimane alterne.</p> <p>Lo scopo del modulo è quello di aumentare il ricorso ad una didattica laboratoriale –innovativa con cui accrescere le capacità degli studenti in termini di creatività, progettazione, ragionamento critico e spaziale.</p> <p>Le stampanti 3D hanno un potenziale significativo come risorsa per l'insegnamento e un impatto positivo sull'impegno e la capacità di apprendimento degli allievi. La stampa 3D rende l'apprendimento attivo fornendo agli studenti un'esperienza diretta e dando forma ai loro progetti.</p> <p>Lo scopo principale della stampa 3D è quello di progettare e creare e questo è davvero utile per l'alunno che apprende con maggiore facilità quando svolge attività pratiche.</p> <p>Gli studenti saranno formati su come utilizzare software gratuiti di disegno assistito dal computer (SugarCAD e TinkerCAD), progetteranno e creeranno al pc svariati oggetti tridimensionali che saranno stampati in 3D:</p> <p>Gli alunni avranno modo di potenziare la loro abilità di interazione con le tecnologie digitali più innovative e l'informatica generale con apprendimenti che saranno utili anche nel loro percorso lavorativo</p> <p>OBIETTIVI FORMATIVI/DIDATTICI</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Conoscere e saper utilizzare risorse software e hardware per il disegno 3D e l'utilizzo della stampante ◆ Gestire ed utilizzare la stampante 3D per la realizzazione di oggetti tridimensionali personali e creativi <p>METODOLOGIA</p> <p>Le attività partiranno da un approccio empirico di carattere esperienziale con il quale si accompagnerà gli allievi a muovere i primi passi nell'ambiente tridimensionale grazie all'utilizzo della stampante 3D. Inoltre, l'utilizzo di una didattica attiva permetterà allo studente di risolvere autonomamente eventuali problematiche. È una attività di gruppo interdisciplinare che vede inglobate in sé altre metodologie, quali il problem posing/solving, la didattica laboratoriale, l'apprendimento cooperativo fra pari.</p> <p>RISULTATI ATTESI</p> <p>Al termine del percorso gli alunni dovranno aver sviluppato senso critico come metodo di approccio e di indagine e pensiero computazionale partendo dall'approccio empirico fino ad arrivare all'astratto</p> <p>VALUTAZIONE</p> <p>La valutazione grafica e informatica del prodotto finito verrà effettuata contestualmente in itinere e al termine delle attività e terrà conto anche della partecipazione e impegno.</p> | 30 |

| Modulo | Titolo modulo | Caratteristiche del modulo | ore |
|---------------------|---------------------------------|--|-----|
| Competenza digitale | CODING: IMPARIAMO A PROGRAMMARE | <p>Il modulo, rivolto agli alunni della scuola secondaria di primo grado, avrà la durata di di 30 ore e sarà realizzato nell'a.s. 2022/2023 in orario extracurricolare con un rientro pomeridiano di 2 ore da svolgersi a settimane alterne. Con l'avviamento al coding (attraverso l'utilizzo di Scratch) si intende sviluppare negli alunni della scuola secondaria di primo grado, la consapevolezza che è possibile interagire con gli strumenti tecnico-informatici che li circondano non solo in maniera passiva, ovvero semplicemente usandoli, ma anche in maniera attiva, cioè programmandoli direttamente. Le attività saranno presentate come un gioco da fare collettivamente per produrre un risultato tangibile in tempi brevi e allo stesso tempo suscitare la curiosità nei confronti della programmazione. Imparare a programmare permette di acquisire una competenza e una forma mentis (pensiero computazionale) che costituiranno una risorsa per la vita professionale dell'individuo. Infatti, mentre creano e condividono progetti di Scratch, i ragazzi sviluppano importanti abilità legate al problem solving, alla progettazione, al pensiero creativo e al ragionamento sistematico; lavorando in gruppi, si aiutano reciprocamente e si sentono corresponsabili dell'esito del progetto, mentre il docente assume un ruolo di facilitatore e organizzatore delle attività.</p> <p>OBIETTIVI FORMATIVI/DIDATTICI</p> <p>Gli approcci alla disciplina saranno innovativi e promuoveranno lo sviluppo integrato di più competenze: non solo competenze propriamente disciplinari ma anche competenze chiave per l'apprendimento permanente.</p> <p>ATTIVITA'</p> <p>Scratch, un software caratterizzato da una programmazione con blocchi di costruzione (blocchi grafici) creati per adattarsi l'un l'altro, ma solo se inseriti in una corretta successione, al fine di evitare inesattezze nella sintassi. Ispirato alla teoria costruzionista dell'apprendimento e progettato per l'insegnamento della programmazione tramite primitive visive, consente di elaborare storie interattive, giochi, animazioni, arte e musica; inoltre permette di condividere i progetti con altri utenti del web.</p> <p>CONTENUTI</p> <p>Conoscenza dell'interfaccia Scratch 2.0 (Area Palcoscenico, Area degli Elementi Multimediali, Area del Codice, Area dei Blocchi Comando). .</p> <p>METODOLOGIA</p> <p>Compito di realtà: è lo strumento adatto a testare e allenare quante più competenze possibili, mettendo gli studenti di fronte a vere situazioni problematiche per risolvere le quali dovranno ricorrere a risorse interconnesse e costruire metodi e relazioni nuovi e orientati allo scopo specifico. I ragazzi realizzano prodotti concreti con un valore intrinseco che trascende l'ambito scolastico e con un rilievo in un dato contesto. È una attività di gruppo interdisciplinare che vede inglobate in sé altre metodologie, quali il problem posing/solving, la didattica laboratoriale, l'apprendimento cooperativo fra pari.</p> <p>RISULTATI ATTESI</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Innalzamento dei livelli di competenza matematica ◆ Sviluppo delle competenze digitali a partire da semplici algoritmi applicati ad argomenti di matematica ma anche a giochi o altri contesti che fanno parte della sfera quotidiana degli studenti. ◆ Sviluppo delle competenze chiave di cittadinanza: imparare ad imparare, progettare, comunicare, collaborare e partecipare, agire in modo autonomo e responsabile, risolvere problemi, individuare collegamenti e relazioni, acquisire ed interpretare le informazioni. ◆ Sviluppo delle competenze sociali e civiche ◆ Sviluppo del senso di iniziativa e di imprenditorialità ◆ Sviluppo della consapevolezza dell'importanza dell'espressione creativa di idee ed esperienze culturali <p>VALUTAZIONE</p> <p>Per valutare le competenze chiave saranno effettuate, durante il lavoro svolto dagli studenti, osservazioni sistematiche (attraverso griglie per registrarne lo sviluppo durante il lavoro) che prenderanno in considerazione aspetti che caratterizzano la prestazione, quali: autonomia, relazione, partecipazione, responsabilità, flessibilità, consapevolezza. Al termine del lavoro allo studente sarà chiesto di compilare una autobiografia cognitiva in cui indicherà gli aspetti che sono stati per lui più interessanti, le difficoltà incontrate e come le ha superate. Infine, una rubrica di valutazione consentirà di verificare l'acquisizione delle competenze alla fine del lavoro e di ottenere una valutazione sinottica e descrittiva del livello di padronanza espresso dallo studente in ciascuna delle competenze chiave attivate.</p> | 30 |



Gli aspiranti **Tutor** dovranno, inoltre, essere:

- Docenti, con contratto a tempo indeterminato con permanenza nell' Istituto Comprensivo "F. D'Onofrio";
- Possedere comprovate conoscenze informatiche;
- Possedere abilità relazionali in aula.

Art. 2 Criteri di selezione

La selezione tra tutte le candidature pervenute nei termini avverrà ad opera del Dirigente Scolastico, in base ai titoli, alle competenze ed alle esperienze maturate, secondo la griglia facente parte del bando pubblico.

Art. 3 Compensi

Per lo svolgimento dell'incarico, il costo orario è di € 30,00 (lordo stato) onnicomprensivo di tutti gli oneri. Il compenso complessivo sarà corrisposto solo dopo l'effettiva erogazione dei fondi comunitari. Nulla è dovuto al tutor per la eventuale partecipazione alle riunioni programmate dall'istituzione scolastica in merito alla realizzazione del progetto, in quanto tale attività rientra nell'incarico.

Art. 4 Requisiti richiesti, modalità e termine di presentazione

I requisiti richiesti, la modalità di presentazione ed il termine entro il quale dovrà essere presentata la candidatura saranno indicati nell'apposito avviso.

Gli avvisi saranno pubblicati per 7 giorni, dopodiché, tra tutte le candidature pervenute, si formerà una graduatoria di merito provvisoria che diventerà definitiva il settimo giorno dalla data di pubblicazione.

Art. 5 Attribuzione incarico

L'attribuzione dell'incarico avverrà tramite provvedimento scritto del Dirigente Scolastico. Questa Istituzione scolastica si riserva di procedere al conferimento dell'incarico anche in presenza di una sola domanda pervenuta.

Art. 6 Trattamento dati

Ai sensi del D.Lgs. 196/2003 i dati personali forniti dagli aspiranti saranno raccolti presso l'Istituto per le finalità direttamente connesse alla sola gestione della selezione. I medesimi dati potranno essere comunicati unicamente alle amministrazioni pubbliche direttamente interessate a controllare lo svolgimento della selezione o a verificare la posizione giuridico-economica dell'aspirante. L'interessato gode dei diritti di cui al citato D.Lgs. 196/2003.

Art. 7 Responsabile del procedimento

Il titolare del trattamento dei dati e il responsabile del procedimento, ai sensi dell'art. 31 del D.Lgs 50/2016, nonché dell'art. 5 della legge 241 del 07 agosto 1990, è stato individuato nella persona del Dirigente scolastico Prof. Prospero Armentano.

La presente determina è pubblicata in data odierna all'albo pretorio, Amministrazione Trasparente e sul sito web dell'istituto: <http://www.istitutocomprensivoferrandina.edu.it>.

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Prof. Prospero Armentano

*Documento firmato digitalmente ai sensi del c.d.
Codice dell'Amministrazione Digitale e normativa connessa*