



Ministero dell'Istruzione e del Merito

Istituto Comprensivo Statale "A. Diaz"

Via Giovanni XXIII, 8 - 20821 Meda (MB)

Infanzia Polo: MBAA85901L - Primaria Polo: MBEE85901T

Primaria A. Diaz: MBEE85902V - Secondaria di 1° grado A. Frank: MBMM85901R

Cambridge English
Exam Preparation Centre



Tel. 036270960 - 70411 - Fax 0362333962

PEO: MBIC85900Q@istruzione.it - PEC: MBIC85900Q@pec.istruzione.it

Sito web: <https://icdiazmeda.edu.it/>

CUU: UFMVVJ - CF: 91074020156 - CM: MBIC85900Q



Cofinanziato
dall'Unione europea



Ministero dell'Istruzione
e del Merito

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE - "A. DIAZ"-MEDA
Prot. 0006293 del 22/10/2026
VI-2 (Uscita)

All'Albo
Agli atti

Oggetto: Verbale commissione per la valutazione delle istanze per la selezione di DOCENTI ESPERTI, TUTOR, FIGURE AGGIUNTIVE a valere sul progetto afferente i Fondi Strutturali Europei – Programma Nazionale “Scuola e competenze” 2021-2027 – Priorità 01 – Scuola e competenze – Fondo Sociale Europeo Plus (FSE+) – Obiettivo Specifico ESO4.6, Azione ESO4.6.A4 – Sotto-azione ESO4.6.A4A – Interventi di cui al decreto del Ministro dell'istruzione e del merito dell'11 maggio 2026, n. 79 – Avviso Pubblico AOGABMI prot. n. 112894 dell'11/05/2026 – “Percorsi per il potenziamento delle competenze, l'inclusione e la socialità nel periodo di sospensione estiva delle lezioni negli anni scolastici 2025- 2026 e 2026-2027”, c.d. Piano Estate 2026-2027.

PROGETTO: “NON SOLO COMPITI!”

CUP: H24D26001910007

Il giorno 21-07-2026, alle ore 9:00, nell'ufficio di Presidenza dell'Istituto “I. C. Diaz”, previa costituzione e convocazione prot. n. **6036 del 14-10-2026**, si riunisce la commissione per la valutazione delle candidature pervenute in risposta all'avviso interno, n. **6035 del 14-10-2026**, per il reclutamento di **DOCENTI ESPERTI, TUTOR, FIGURE AGGIUNTIVE a valere sul progetto afferente i Fondi Strutturali Europei – Programma Nazionale “Scuola e competenze” 2021-2027 – Priorità 01 – Scuola e competenze – Fondo Sociale Europeo Plus (FSE+) – Obiettivo Specifico ESO4.6, Azione ESO4.6.A4 – Sotto-azione ESO4.6.A4A – Interventi di cui al decreto del Ministro dell'istruzione e del merito dell'11 maggio 2026, n. 79 – Avviso Pubblico AOGABMI prot. n. 112894 dell'11/05/2026 – “Percorsi per il potenziamento delle competenze, l'inclusione e la socialità nel periodo di sospensione estiva delle lezioni negli anni scolastici 2025- 2026 e 2026-2027”, c.d. Piano Estate 2026-2027.**

PROGETTO: “NON SOLO COMPITI!”

Risultano presenti tutti i membri della commissione nelle persone di:

1. Dirigente Scolastico Dott.ssa Valeria Cereda, con funzione di Presidente;
2. Signora Raffella Motta, con funzione di componente della commissione;
3. Signora Marfia Emanuela, con funzione di componente della commissione e segretario verbalizzante;

1. VALUTAZIONE CANDIDATURE

La commissione, dopo l'apertura delle buste, esamina le istanze pervenute per il profilo di **DOCENTI ESPERTI, TUTOR, FIGURA AGGIUNTIVA** relativamente al **PN Scuola 21-27, fondo FSE+**. in risposta all'avviso interno prot. n. **6035 del 14-10-2026**.

Sulla base dei criteri di valutazione, vengono prese in esame le candidature pervenute e verificate le griglie allegate alle domande con l'attribuzione dei relativi punteggi.

La commissione procede, a questo punto, a verificare la rispondenza dei curriculum alle figure richieste, a valutare i punteggi auto attribuiti e a correggerli ove ritiene sia necessario, e ad attribuire i relativi punteggi finali. Delle cui istanze, inoltre, viene verificata la completezza.

Si elencano di seguito le istanze esaminate riportando per ciascun candidato il punteggio totale finale attribuito, specificando se si tratta di candidati interni o esterni:

tipologia di candidato	N. protocollo	Data protocollo	Docente	Candidatura per le seguenti tipologie di figure:	Candidatura per le seguenti tipologia di modulo	Punteggio totale
INTERNO	6179/VI-5	19-10-2026	LENTISCO FRANCESCA	ESPERTO	METODO SCIENTIFICO- matematica, scienze e tecnologia- LABORATORIO STEM	181
				FIGURA AGGIUNTIVA	VORREI DIVENTARE UN HACKER – BASE e AVANZATO -Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali– CORSO ROBOTICA-STAMPANTE 3D;	
ESTERNO	6180/VI-5	19-10-2026	BRUNO LA TASSA	ESPERTO	MATEMATICA E STATISTICA– matematica, scienze e tecnologia- LABORATORIO ICDL	123
				FIGURA AGGIUNTIVA	SONO CREATIVO! -Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali– LABORATORIO ARTISTICO	
ESTERNO	6241/VI-5	21-10-2026	TIZIANO MASCIADRI	ESPERTO	CREATIVITA', CREATIVITA' E ANCORA CREATIVITA'! - Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali– LABORATORIO CINEMATOGRAFIA	81
INTERNO	6198/VI-5	19-10-2026	SEMINARA SALVATORE	ESPERTO (1^ SCELTA)	VORREI DIVENTARE UN HACKER – BASE e AVANZATO -Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali– CORSO ROBOTICA-STAMPANTE 3D;	53

				FIGURA AGGIUNTIVA (2^ SCELTA)	MATEMATICA E STATISTICA--matematica, scienze e tecnologia- LABORATORIO ICDL.	
INTERNO	6200/VI-5	19-10-2026	BALZAROTTI GISELLA	TUTOR	MATEMATICA E STATISTICA--matematica, scienze e tecnologia- LABORATORIO ICDL.	128
INTERNO	6201/VI-5	19-10-2026	VIOLA VANESSA	TUTTO	VORREI DIVENTARE UN HACKER – BASE e AVANZATO -Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali– CORSO ROBOTICA-STAMPANTE 3D; GIOCO E IMPARO- educazione motoria e sport – C'ERA UNA VOLTA IL MOVIMENTO...E IL GIOCO; METODO SCIENTIFICO- matematica, scienze e tecnologia- LABORATORIO STEM	55
INTERNO	6216/VI-5	20-10-2026	MATRONE ELISA	TUTOR/ FIGURA AGGIUNTIVA	METODO SCIENTIFICO- matematica, scienze e tecnologia- LABORATORIO STEM	33
ESTERNO	6229/VI-5	20-10-2026	MARINA SPINELLI	TUTTO	TUTTI	39
ESTERNO	6252/VI-5	21-10-2026	DE CARLI FRANCESCA	ESPERTO	GIOCO E IMPARO- educazione motoria e sport – C'ERA UNA VOLTA IL MOVIMENTO...E IL GIOCO	97
ESTERNO	6255/VI-5	21-10-2026	CORTI SABRINA	FIGURA AGGIUNTIVA	GIOCO E IMPARO- educazione motoria e sport – C'ERA UNA VOLTA IL MOVIMENTO...E IL GIOCO	57
ESTERNO	6257/VI-5	21-10-2026	ISABELLA MARIANI	ESPERTO	SONO CREATIVO! -Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali– LABORATORIO ARTISTICO	128
INTERNO	6258/VI-5	21-10-2026	SIRONI ANTONELLA	TUTOR	GIOCO E IMPARO- educazione motoria e sport – C'ERA UNA VOLTA IL MOVIMENTO...E IL GIOCO	86
INTERNO	6263/VI-5	21-10-2026	BUZZI FRANCESCO	TUTOR-	VORREI DIVENTARE UN HACKER – BASE e AVANZATO -Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali– CORSO ROBOTICA-STAMPANTE 3D;	50
INTERNO	6265/VI-5	21-10-2026	BUZZI FRANCESCO	FIGURA AGGIUNTIVA	VORREI DIVENTARE UN HACKER – BASE e AVANZATO -Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali– CORSO ROBOTICA-STAMPANTE 3D;	50
INTERNO	6270/VI-5	21-10-2026	GRECOMORO ANTONINO	FIGURA AGGIUNTIVA	CREATIVITA', CREATIVITA' E ANCORA CREATIVITA'! - Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali– LABORATORIO CINEMATOGRAFIA	17
INTERNO	6274/VI-5	21-10-2026	MASCHERONI MONICA	TUTOR	SONO CREATIVO! -Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali– LABORATORIO ARTISTICO	41

INTERNO	6275/VI-5	21-10-2026	TAMAGNI MARINA	TUTOR	CREATIVITA', CREATIVITA' E ANCORA CREATIVITA'! - Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali- LABORATORIO CINEMATOGRAFIA	31
INTERNO	6278/VI-5	22-10-2026	ADDUCI VERONICA	FIGURA AGGIUNTIVA	VORREI DIVENTARE UN HACKER -AVANZATO - Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali- CORSO ROBOTICA-STAMPANTE 3D;	106

Vengono di seguito definite, le seguenti graduatorie:

PER PERSONALE INTERNO

GRADUATORIA DOCENTE ESPERTO MODULO METODO SCIENTIFICO-matematica, scienze e tecnologia- LABORATORIO STEM (PER 1 POSTI DISPONIBILI) 1. LENTISCO FRANCESCA (181 PUNTI)
GRADUATORIA DOCENTE ESPERTO MODULO GIOCO E IMPARO-educazione motoria e sport – C'ERA UNA VOLTA IL MOVIMENTO...E IL GIOCO (PER 1 POSTI DISPONIBILI) Nessuna candidatura
GRADUATORIA DOCENTE ESPERTO MODULO SONO CREATIVO! -Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali- LABORATORIO ARTISTICO (PER 1 POSTI DISPONIBILI) Nessuna candidatura
GRADUATORIA DOCENTE ESPERTO MODULO VORREI DIVENTARE UN HACKER - BASE -Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali- CORSO ROBOTICA- STAMPANTE 3D (PER 1 POSTI DISPONIBILI) 1. SEMINARA SALVATORE (53 PUNTI)
GRADUATORIA DOCENTE ESPERTO MODULO VORREI DIVENTARE UN HACKER - AVANZATO -Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali- CORSO ROBOTICA- STAMPANTE 3D (PER 1 POSTI DISPONIBILI) 1. SEMINARA SALVATORE (53 PUNTI)
GRADUATORIA DOCENTE ESPERTO MODULO CREATIVITA', CREATIVITA' E ANCORA CREATIVITA'! -Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali- LABORATORIO CINEMATOGRAFIA. (PER 1 POSTI DISPONIBILI) Nessuna candidatura

GRADUATORIA DOCENTE ESPERTO MODULO MATEMATICA E STATISTICA-- matematica, scienze e tecnologia- LABORATORIO ICDL. (PER 1 POSTI DISPONIBILI) Nessuna candidatura
GRADUATORIA TUTOR METODO SCIENTIFICO- matematica, scienze e tecnologia- LABORATORIO STEM (PER 1 POSTI DISPONIBILI) 1. VIOLA VANESSA (PUNTI 55) 2. MATRONE ELISA (PUNTI 33)
GRADUATORIA TUTOR GIOCO E IMPARO- educazione motoria e sport – C’ERA UNA VOLTA IL MOVIMENTO...E IL GIOCO (PER 1 POSTI DISPONIBILI) 1. ANTONELLA SIRONI (PUNTI 86) 2. VIOLA VANESSA (PUNTI 55)
GRADUATORIA TUTOR SONO CREATIVO! -Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali– LABORATORIO ARTISTICO (PER 1 POSTI DISPONIBILI) 1. MONICA MASCHERONI (PUNTI 41)
GRADUATORIA TUTOR VORREI DIVENTARE UN HACKER - BASE -Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali– CORSO ROBOTICA-STAMPANTE 3D (PER 1 POSTI DISPONIBILI) 1. BUZZI FRANCESCO (PUNTI 50)
GRADUATORIA TUTOR VORREI DIVENTARE UN HACKER - AVANZATO - Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali– CORSO ROBOTICA- STAMPANTE 3D (PER 1 POSTI DISPONIBILI) 1. ADDUCI VERONICA (PUNTI 106) 2. BUZZI FRANCESCO (PUNTI 50)
GRADUATORIA TUTOR CREATIVITA', CREATIVITA' E ANCORA CREATIVITA'! -Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali– LABORATORIO CINEMATOGRAFIA. (PER 1 POSTI DISPONIBILI) 1. TAMAGNI MARINA (PUNTI 31)
GRADUATORIA TUTOR MATEMATICA E STATISTICA-- matematica, scienze e tecnologia- LABORATORIO ICDL. (PER 1 POSTI DISPONIBILI) 1. BALZAROTTI GISELLA (PUNTI 128)
GRADUATORIA FIGURA AGGIUNTIVA METODO SCIENTIFICO- matematica, scienze e tecnologia- LABORATORIO STEM (PER 1 POSTI DISPONIBILI) 1. VIOLA VANESSA (PUNTI 55) 2. MATRONE ELISA (PUNTI 33)

GRADUATORIA FIGURA AGGIUNTIVA GIOCO E IMPARO- educazione motoria e sport – C’ERA UNA VOLTA IL MOVIMENTO...E IL GIOCO (PER 1 POSTI DISPONIBILI) 1. VIOLA VANESSA (PUNTI 55)
GRADUATORIA FIGURA AGGIUNTIVA SONO CREATIVO! -Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali– LABORATORIO ARTISTICO (PER 1 POSTI DISPONIBILI) Nessuna candidatura
GRADUATORIA FIGURA AGGIUNTIVA VORREI DIVENTARE UN HACKER - BASE -Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali– CORSO ROBOTICA- STAMPANTE 3D (PER 1 POSTI DISPONIBILI) 1. BUZZI FRANCESCO (PUNTI 50)
GRADUATORIA FIGURA AGGIUNTIVA VORREI DIVENTARE UN HACKER - AVANZATO -Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali– CORSO ROBOTICA- STAMPANTE 3D (PER 1 POSTI DISPONIBILI) 1. BUZZI FRANCESCO (PUNTI 50)
GRADUATORIA FIGURA AGGIUNTIVA CREATIVITA’, CREATIVITA’ E ANCORA CREATIVITA’! - Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali– LABORATORIO CINEMATOGRAFIA. (PER 1 POSTI DISPONIBILI) 1. GRECOMORO ANTONINO (PUNTI 17)
GRADUATORIA FIGURA AGGIUNTIVA MATEMATICA E STATISTICA-- matematica, scienze e tecnologia- LABORATORIO ICDL. (PER 1 POSTI DISPONIBILI) 1. SEMINARA SALVATORE (PUNTI 53)- come seconda scelta

PER PERSONALE ESTERNO

GRADUATORIA DOCENTE ESPERTO MODULO METODO SCIENTIFICO- matematica, scienze e tecnologia- LABORATORIO STEM (PER 1 POSTI DISPONIBILI) 1. SPINELLI MARINA (PUNTI 39)
GRADUATORIA DOCENTE ESPERTO MODULO GIOCO E IMPARO- educazione motoria e sport – C’ERA UNA VOLTA IL MOVIMENTO...E IL GIOCO (PER 1 POSTI DISPONIBILI)

2. DE CARLI FRANCESCA (PUNTI 97)
3. SPINELLI MARINA (PUNTI 39)

GRADUATORIA DOCENTE ESPERTO MODULO SONO CREATIVO! -Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali– LABORATORIO ARTISTICO **(PER 1 POSTI DISPONIBILI)**

1. ISABELLA MARIANI (PUNTI 128)
2. SPINELLI MARINA (PUNTI 39)

GRADUATORIA DOCENTE ESPERTO MODULO VORREI DIVENTARE UN HACKER - BASE -Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali– CORSO ROBOTICA- STAMPANTE 3D **(PER 1 POSTI DISPONIBILI)**

1. SPINELLI MARINA (PUNTI 39)

GRADUATORIA DOCENTE ESPERTO MODULO VORREI DIVENTARE UN HACKER - AVANZATO -Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali– CORSO ROBOTICA- STAMPANTE 3D **(PER 1 POSTI DISPONIBILI)**

1. SPINELLI MARINA (PUNTI 39)

GRADUATORIA DOCENTE ESPERTO MODULO CREATIVITA', CREATIVITA' E ANCORA CREATIVITA'! -Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali– LABORATORIO CINEMATOGRAFIA. **(PER 1 POSTI DISPONIBILI)**

1. MASCIADRI TIZIANO (PUNTI 81)
2. SPINELLI MARINA (PUNTI 39)

GRADUATORIA DOCENTE ESPERTO MODULO MATEMATICA E STATISTICA-- matematica, scienze e tecnologia- LABORATORIO ICDL. **(PER 1 POSTI DISPONIBILI)**

1. LA TASSA BRUNO (PUNTI 123)
2. SPINELLI MARINA (PUNTI 39)

GRADUATORIA TUTOR METODO SCIENTIFICO- matematica, scienze e tecnologia- LABORATORIO STEM **(PER 1 POSTI DISPONIBILI)**

1. SPINELLI MARINA (PUNTI 39)

GRADUATORIA TUTOR GIOCO E IMPARO- educazione motoria e sport – C'ERA UNA VOLTA IL MOVIMENTO...E IL GIOCO **(PER 1 POSTI DISPONIBILI)**

1. SPINELLI MARINA (PUNTI 39)

GRADUATORIA TUTOR SONO CREATIVO! -Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali– LABORATORIO ARTISTICO **(PER 1 POSTI DISPONIBILI)**

2. SPINELLI MARINA (PUNTI 39)

GRADUATORIA TUTOR VORREI DIVENTARE UN HACKER - BASE -Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali– CORSO ROBOTICA-STAMPANTE 3D **(PER 1 POSTI DISPONIBILI)**

1. SPINELLI MARINA (PUNTI 39)

GRADUATORIA TUTOR VORREI DIVENTARE UN HACKER - AVANZATO - Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali– CORSO ROBOTICA- STAMPANTE 3D **(PER 1 POSTI DISPONIBILI)**

1. SPINELLI MARINA (PUNTI 39)

GRADUATORIA TUTOR CREATIVITA', CREATIVITA' E ANCORA CREATIVITA'! -Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali– LABORATORIO CINEMATOGRAFIA. **(PER 1 POSTI DISPONIBILI)**

1. SPINELLI MARINA (PUNTI 39)

GRADUATORIA TUTOR MATEMATICA E STATISTICA-- matematica, scienze e tecnologia- LABORATORIO ICDL. **(PER 1 POSTI DISPONIBILI)**

1. SPINELLI MARINA (PUNTI 39)

GRADUATORIA FIGURA AGGIUNTIVA METODO SCIENTIFICO- matematica, scienze e tecnologia- LABORATORIO STEM **(PER 1 POSTI DISPONIBILI)**

1. SPINELLI MARINA (PUNTI 39)

GRADUATORIA FIGURA AGGIUNTIVA GIOCO E IMPARO- educazione motoria e sport – C'ERA UNA VOLTA IL MOVIMENTO...E IL GIOCO **(PER 1 POSTI DISPONIBILI)**

1. SPINELLI MARINA (PUNTI 39)

GRADUATORIA FIGURA AGGIUNTIVA SONO CREATIVO! -Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali– LABORATORIO ARTISTICO **(PER 1 POSTI DISPONIBILI)**

1. LA TASSA BRUNO (PUNTI 123)
2. SPINELLI MARINA (PUNTI 39)

GRADUATORIA FIGURA AGGIUNTIVA VORREI DIVENTARE UN HACKER - BASE -Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali- CORSO ROBOTICA- STAMPANTE 3D (PER 1 POSTI DISPONIBILI) 1. SPINELLI MARINA (PUNTI 39)
GRADUATORIA FIGURA AGGIUNTIVA VORREI DIVENTARE UN HACKER - AVANZATO -Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali- CORSO ROBOTICA- STAMPANTE 3D (PER 1 POSTI DISPONIBILI) 1. SPINELLI MARINA (PUNTI 39)
GRADUATORIA FIGURA AGGIUNTIVA CREATIVITA', CREATIVITA' E ANCORA CREATIVITA'! - Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali- LABORATORIO CINEMATOGRAFIA. (PER 1 POSTI DISPONIBILI) 1. SPINELLI MARINA (PUNTI 39)
GRADUATORIA FIGURA AGGIUNTIVA MATEMATICA E STATISTICA-- matematica, scienze e tecnologia- LABORATORIO ICDL. (PER 1 POSTI DISPONIBILI) 1. SPINELLI MARINA (PUNTI 39)

Al termine di tutte le sopra riportate procedure e operazioni il Dirigente Scolastico

APPROVA

- 1) Le graduatorie stilate
- 2) La pubblicazione delle graduatorie sul sito della scuola

IL DIRIGENTE SCOLASTICO DEFINISCE, inoltre

la seguente attribuzione degli incarichi che è comunque subordinata all'effettiva attivazione dei corsi in base al numero di alunni iscritti. Nell'attribuzione degli incarichi, come precisato nell'avviso prot. n. 6035 del 14-10-2026, **ha precedenza il personale interno all'istituzione scolastica I.C. "A. Diaz"**.

Ruolo	DOCENTE	ore di impegno
DOCENTE ESPERTO MODULO METODO SCIENTIFICO- matematica, scienze e tecnologia- LABORATORIO STEM -	LENTISCO FRANCESCA	30
TUTOR MODULO METODO SCIENTIFICO- matematica, scienze e tecnologia- LABORATORIO STEM	VIOLA VANESSA	30
FIGURA AGGIUNTIVA MODULO METODO SCIENTIFICO- matematica, scienze e tecnologia- LABORATORIO	MATRONE ELISA	20

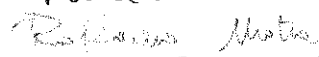
DOCENTE ESPERTO MODULO GIOCO E IMPARO- educazione motoria e sport – C’ERA UNA VOLTA IL MOVIMENTO...E IL GIOCO	DE CARLI FRANCESCA	30
TUTOR MODULO GIOCO E IMPARO- educazione motoria e sport – C’ERA UNA VOLTA IL MOVIMENTO...E IL GIOCO	SIRONI ANTONELLA	30
FIGURA AGGIUNTIVA MODULO GIOCO E IMPARO- educazione motoria e sport – C’ERA UNA VOLTA IL MOVIMENTO...E IL GIOCO	CORTI SABRINA	20
DOCENTE ESPERTO MODULO SONO CREATIVO! - Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali- LABORATORIO ARTISTICO	ISABELLA MARIANI	30
TUTOR MODULO SONO CREATIVO! -Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali- LABORATORIO ARTISTICO	MASCHERONI MONICA	30
FIGURA AGGIUNTIVA MODULO SONO CREATIVO! - Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali- LABORATORIO ARTISTICO	BRUNO LA TASSA	20
DOCENTE ESPERTO MODULO VORREI DIVENTARE UN HACKER - BASE -Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali- CORSO ROBOTICA- STAMPANTE 3D- DRONI- VISORI	SEMINARA SALVATORE	30
TUTOR MODULO VORREI DIVENTARE UN HACKER - BASE - Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali- CORSO ROBOTICA- STAMPANTE 3D- DRONI E VISORI	BUZZI FRANCESCO	30
FIGURA AGGIUNTIVA MODULO VORREI DIVENTARE UN HACKER - BASE -Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali- CORSO ROBOTICA- STAMPANTE 3D- DRONI E VISORI	BUZZI FRANCESCO	20
DOCENTE ESPERTO MODULO VORREI DIVENTARE UN HACKER - AVANZATO -Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali- CORSO ROBOTICA- STAMPANTE 3D- DRONI E VISORI	SEMINARA SALVATORE	30
TUTOR MODULO VORREI DIVENTARE UN HACKER - AVANZATO -Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali- CORSO ROBOTICA- STAMPANTE 3D- DRONI E VISORI	BUZZI FRANCESCO	30
FIGURA AGGIUNTIVA MODULO VORREI DIVENTARE UN HACKER - AVANZATO -Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali- CORSO ROBOTICA- STAMPANTE 3D- DRONI E VISORI	ADDUCI VERONICA	20
DOCENTE ESPERTO MODULO CREATIVITA', CREATIVITA' E ANCORA CREATIVITA'! -Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali- LABORATORIO CINEMATOGRAFIA	MASCIADRI TIZIANO	30

TUTOR MODULO CREATIVITA', CREATIVITA' E ANCORA CREATIVITA'! -Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali- LABORATORIO CINEMATOGRAFIA	TAMAGNI MARINA	30
FIGURA AGGIUNTIVA MODULO CREATIVITA', CREATIVITA' E ANCORA CREATIVITA'! -Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali- LABORATORIO CINEMATOGRAFIA	GRECOMORO ANTONINO	20
DOCENTE ESPERTO MODULO MATEMATICA E STATISTICA-- matematica, scienze e tecnologia- LABORATORIO ICDL	LA TASSA BRUNO	30
TUTOR MODULO MATEMATICA E STATISTICA-- matematica, scienze e tecnologia- LABORATORIO ICDL	BALZAROTTI GISELLA	30
FIGURA AGGIUNTIVA MODULO MATEMATICA E STATISTICA-- matematica, scienze e tecnologia- LABORATORIO ICDL	SPINELLI MARINA	20

DISPONE

la pubblicazione delle graduatorie e di dare comunicazione ai candidati vincitori tramite stipula del provvedimento di affidamento dell'incarico. In tale nomina verrà precisato il numero di ore che il soggetto incaricato dovrà svolgere nel progetto con il compenso orario definito nell' avviso prot. n. **6035 del 14-10-2026**.

Alle ore 12:45 il presidente dichiara sciolta la seduta e unitamente a tutti i componenti presenti procede a leggere, confermare e sottoscrivere il presente verbale, disponendone il protocollo e la pubblicazione.

Presidente	Dottoressa Valeria Cereda	
Commissario 1	Signora Raffaella Motta	
Commissario 2	Signora Emanuela Marfia	