

Comune, ecco il piano per 33 assunzioni. Si cercano geometri, periti, contabili, operatori di asilo: a luglio il primo bando

PESCARA. Geometri, esperti di informatica, periti elettronici, istruttori contabili, operatori di asili nido. Ecco quali sono le figure professionali che verranno assunte dal Comune tra quest'anno e il prossimo. Sono indicate nel piano occupazionale esaminato ieri sera dalla giunta. In palio ci sono 33 nuovi posti di lavoro nell'ente. Il Centro è in grado di svelare i contenuti di questo documento.

Saranno banditi undici nuovi concorsi, di cui tre per categorie professionali di livello D, 7 di C e uno di B. Si parte subito. Ieri l'assessore al personale, Camillo D'Angelo, ha confermato che entro i primi di luglio sarà avviato il primo concorso, forse il più popolari di tutti, per assumere 12 operatori di asili nido. «Ci servono subito almeno sei nuovi dipendenti, prima che parta il nuovo anno scolastico», ha detto. Ma ecco l'elenco completo delle future assunzioni.

Un istruttore direttivo esperto di informatica; un istruttore direttivo tecnico esperto in materia ambientale; tre istruttori direttivi contabili; sei istruttori di vigilanza; tre istruttori tecnici geometra; un istruttore tecnico perito elettronico; un istruttore tecnico perito elettrotecnico; un istruttore tecnico perito meccanico; tre istruttori amministrativi; un istruttore contabile; dodici operatori nidi d'infanzia.

Nel documento, vengono indicati anche gli stipendi annui lordi per ogni nuovo assunto. Si va dai 17.996,96 euro l'anno per l'operatore di asili nido, fino ai 22.721,40 euro per il posto di istruttore direttivo, che è funzionario di livello D.

I bandi verranno affissi all'albo pretorio e ci sarà un mese di tempo per presentare le domande di partecipazione. Non sono stati ancora fissati i criteri da rispettare e i requisiti richiesti per poter essere ammessi alle prove. Infine, il piano occupazionale prevede la trasformazione di 37 contratti di formazione in rapporti di lavoro a tempo indeterminato.