



**Istituto Magistrale Statale "I Licei" Tommaso Campanella**  
 via Annunziata, 4 87021 Belvedere Marittimo (CS)  
 (CSPM070003)  
 tel/fax: 0985 82409 - web: [www.liceibelvedere.gov.it](http://www.liceibelvedere.gov.it)  
 e-mail: [cpm070003@istruzione.it](mailto:cpm070003@istruzione.it) - pec: [cpm070003@pec.istruzione.it](mailto:cpm070003@pec.istruzione.it)  
 Codice Univoco Uff. UFYZMO

Avviso pubblico: prot. 2669 del 03/03/2017  
 PON "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento"  
 2014-2020 – Asse I  
 Istruzione FSE Autorizzazione: prot. N. AOODGEFID/28246 del  
 30/10/2018 - Obiettivo specifico 10.2 - azione 10.2.2  
 Sottoazione 10.2.2A Competenze di base  
 Codice identificativo Progetto: 10.2.2A-FSEPON-CL-2018-399  
 Titolo progetto: "Pensiero computazionale e cittadinanza digitale"

Prot.n. 2401 /IV.5.1 del 11/05/2019

All'albo dell'Istituto  
 Al sito web dell'Istituto Agli atti

**AVVISO DI SELEZIONE RIVOLTO AGLI STUDENTI frequentanti le classi del primo biennio dei Licei  
 "T.Campanella"  
 PER IL PROGETTO PON "PENSIERO COMPUTAZIONALE E CITTADINANZADIGITALE"  
 Codice identificativo Progetto cod. 10.2.2A-FSEPON-CL-2018-399 – Modulo My App  
 RIAPERTURA TERMINI**

C.U.P. H57I18000650007

**Il Dirigente Scolastico**

Vista l'autorizzazione del 30/10/2018 prot. AOODGEFID/28246 comunicato dall'USR di competenza del Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca – Ufficio IV - ad attuare il Progetto PON FSE 2014-2020 avviso pubblico prot. N. AOODGEFID/2669 del 03/03/2017 PON "Potenziamenti delle competenze di cittadinanza digitale". Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE). Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE) Obiettivo Specifico 10.2 – Miglioramento delle competenze chiave degli allievi. Azione 10.2.5: Azione volte allo sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale e per lo sviluppo delle competenze di "cittadinanza digitale - Sottoazione 10.2.2.A Competenze di base.

Considerato che dei 19 studenti selezionati tramite bando interno sono venuti meno due a mezzo di comunicazione di rinuncia a firma dei genitori.

**DETERMINA**

E' indetta la riapertura dei termini di presentazione delle domande del bando per la selezione di studenti interessati a partecipare al progetto PON **di cui al presente avviso**. Restano acquisite le domande di partecipazione già pervenute al protocollo entro la scadenza e la relativa graduatoria.

Pertanto, i candidati che hanno già prodotto domanda non dovranno presentare altre domande.

Restano invariate le disposizioni del bando di concorso originario. Il termine di scadenza è riaperto fino al **giorno -15.5.19- alle ore 10.00-**. Per ulteriori informazioni è possibile rivolgersi all'Assistente amministrativa Maria Ciria Sueva.

Si allega modello di domanda.

**Il Dirigente Scolastico**  
**Prof.ssa Maria Grazia Cianciulli**

AL DIRIGENTE SCOLASTICO DEI LICEI DI BELVEDERE MARITTIMO  
Via Annunziata 4, Belvedere Marittimo (CS)

RIAPERTURA TERMINI AVVISO SELEZIONE STUDENTI Progetto: 10.2.2A-FSEPON-CL-2018-399  
Titolo progetto: "Pensiero computazionale e cittadinanza digitale"  
Modulo: -MY APP

Il/ La sottoscritto/a.....Nato/a a ..... (.....)  
il.....Residente a..... in via.....N.....  
CF:..... Classe..... tel:..... cell:.....  
mail:.....

CHIEDE

Di partecipare in qualità di alunno al PON "Pensiero computazionale e cittadinanza digitale" PER il seguente Modulo:

Tipologia modulo	Titolo	METTERE LA CROCETTA
Pensiero computazionale e cittadinanza digitale	MY APP	

**A TAL FINE DICHIARA** sotto la propria responsabilità ai sensi della vigente normativa:

- di essere cittadino italiano
- di essere cittadino di altro stato  ovvero \_\_\_\_\_
- di essere iscritto, in qualità di studente, presso i licei T. Campanella di Belvedere Marittimo all'indirizzo  
.....
- di frequentare attualmente la classe \_\_\_\_\_ sez. \_\_\_\_\_
- di accettare la procedura di selezione;
- di aver riportato nell'anno scolastico 2018-19 la seguente media dei voti \_\_\_\_\_ (PRIMO QUADRIMESTRE)
- di avere attitudine nel settore di riferimento del modulo prescelto;
- di essere a conoscenza che la frequenza al modulo prescelto è obbligatoria in tutte le fasi.

Data.....

Firma dell'alunno  
\_\_\_\_\_

IL SOTTOSCRITTO \_\_\_\_\_

La SOTTOSCRITTA \_\_\_\_\_

GENITORE DELL'ALLUNNO \_\_\_\_\_ Classe \_\_\_\_\_

Recapito telefonico \_\_\_\_\_ E-mail: \_\_\_\_\_

**Autorizza**, con la presente, il proprio figlio a partecipare ai progetti PON organizzati dalla scuola.

**Autorizza** l'utilizzo ai fini divulgativi e didattici, di tutto il materiale video e fotografico che verterà nel corso delle attività progettuali.

**Autorizza** il trattamento dei dati personale, secondo quanto previsto dalla legge 196 /2003 e ss.mm.ii..

**Con la presentazione della domanda di adesione gli studenti SI IMPEGNANO ALLA FREQUENZA DELL'INTERO CORSO in orario extracurricolare adattandosi al calendario e agli orari anche oltre il termine delle attività didattiche. L'alunno maggiorenne e/o il genitore esercente la patria potestà, sarà responsabile e ne risponderà in solido, per l'eventuale defezione, in seguito alla domanda di partecipazione, che possa comportare l'annullamento o la riduzione del finanziamento per la scuola.**

data \_\_\_\_\_

FIRMA DEL GENITORE /TUTORE  
(entrambi i genitori in caso di divorzio/separazione)

1) \_\_\_\_\_ 2) \_\_\_\_\_

## SPECIFICHE DEL SINGOLO MODULO

### MY APP

Il modulo strutturato in lezioni teorico pratiche della durata di due ore ciascuna, ha come obiettivo principale l'introduzione alla realizzazione di App per l'ambiente Android.

Durante il corso verrà realizzata un'App secondo i principi dell'open source e del free- software affrontando, di fatto, le problematiche che ne riguardano la progettazione e l'implementazione.

In particolare verranno:

- analizzato l'ambiente Android;
- scaricati, installati e configurati tools free di sviluppo per Android;
- richiamati i concetti base della programmazione;
- introdotta la programmazione ad oggetti;
- create piccole App di esercitazione;
- creata un'App che risponde ad un problema di realtà.

Gli Alunni verranno suddivisi in gruppi di lavoro e ciascun gruppo svilupperà una delle funzioni dell'App.

L'intera attività mira all'acquisizione ed al potenziamento:

- delle competenze logico-matematiche;
- della capacità di analizzare problematiche reali e sviluppare di algoritmi risolutivi;
- delle competenze di coding;
- delle competenze digitali;
- della capacità di imparare ad imparare;
- dello spirito di iniziativa e di imprenditorialità;
- dei concetti appartenenti alle materie curriculari (matematica, informatica, disegno, lingue, ecc.).

La metodologia utilizzata sarà di tipo laboratoriale, principalmente basata sul problem-solving anche se le nozioni di natura tecnica ed informatica verranno proposte in lezioni frontali interattive con l'ausilio della LIM e del Laboratorio Informatico.

L'efficacia del corso verrà valutata, oltre che in relazione al prodotto finale, anche mediante una serie di test:

- in ingresso, finalizzato alla valutazione della situazione di partenza e delle potenzialità degli alunni;
- intermedio, finalizzato alla verifica dell'efficacia delle attività proposte ed all'eventuale rimodulazione delle stesse;
- finale, finalizzato alla valutazione del raggiungimento delle competenze prefissate.