



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Unione Europea PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FLSB)

I.M. LICEI "TOMMASO CAMPANELLA"

SCUOLA CAPOFILA DI AMBITO 2 REGIONE CALABRIA PROVINCIA DI COSENZA

licei: scientifico-classico-linguistico-scienze umane-scienze applicate-
economico sociale- musicale- coreutico

Via Annunziata, 4 - 87021 Belvedere Marittimo (CS) - C.F. 82001110780 -

C.U. Fatturazione elettronica: UFYZMO

Web: www.liceibelvedere.edu.it - www.liceibelvedere.gov.it - www.liceobelvedere.gov.it

Tel/fax: 0985 82409 e-mail: cspm070003@istruzione.it pec: cspm070003@pec.istruzione.it

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 Sottozione 10.2.2A Competenze di base

Codice identificativo Progetto: 10.2.2A-FSEPON-CL-2018-399

Titolo progetto: "Pensiero computazionale e cittadinanza digitale"

Prot. 6577/VI.1.1 del 26/09/2019

ATTI- ALBO ONLINE

**AVVISO DI SELEZIONE RIVOLTO AGLI STUDENTI DEI LICEI "T.CAMPANELLA" PER IL
P R O G E T T O P O N "PENSIERO COMPUTAZIONALE E CITTADINANZA DIGITALE"**

Codice identificativo Progetto COD. 10.2.2A-FSEPON-CL-2018-399

Moduli: "IO PROGRAMMO" e "3D OBJECTS"

CUP: H57118000650007

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Viste le linee di indirizzo del PTOF.;

Visto l'Avviso pubblico prot. n. AOODGEFID/2669 del 03/03/2017 "Competenze di base - Fondi Strutturali Europei - Programma Operativo Nazionale "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020. Asse I - Istruzione - Fondo Sociale Europeo (FSE) Obiettivo Specifico 10.2 - Miglioramento delle competenze chiave degli allievi. Azione 10.2.2. Azione volte allo sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale e per lo sviluppo delle competenze di "cittadinanza digitale - Sottozione 10.2.2.A Competenze di base.

Vista la candidatura N. 39508 presentata da questo Istituto relativa all'avviso 2669 del 03/03/2017 - FSE - Pensiero computazionale e Cittadinanza digitale;

Vista la delibera n° 15-5-17 Collegio Docenti del 08-02-2017 di approvazione del Progetto PON FSE 2014-2020;

Vista la delibera n° 6-6-17 del Consiglio d'Istituto del 21/02/2017 di adozione del Progetto;

Visto il provvedimento di autorizzazione della graduatoria del progetto presentato da questo istituto da parte del Dirigente dell'Autorità di Gestione Prot. AOODGEFID\ n Prot. 25954 del 26 settembre 2018.

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 - Sottozione 10.2.2.A Competenze di base.**

Visto che i progetti dovranno essere realizzati e chiusi entro il 30/09/2020 utilizzando anche il periodo estivo "Al fine di garantire agli allievi la completa fruizione del percorso formativo i singoli moduli andrebbero completati nell'anno scolastico in cui gli stessi sono stati avviati. Ciò per garantire che il percorso formativo abbia efficacia e validità per lo stesso anno scolastico."

Visto il R.D 18 novembre 1923, n. 2440, concernente l'amministrazione del Patrimonio e la Contabilità Generale dello Stato ed il relativo regolamento approvato con R.D. 23 maggio 1924, n. 827 e s.mm.ii.;

- Vista** la legge 7 agosto 1990, n. 241 “Nuove norme in materia di procedimento amministrativo e di diritto di accesso ai documenti amministrativi” e ss.mm.ii.;
- Visto** il Decreto del Presidente della Repubblica 8 marzo 1999, n. 275, concernente il Regolamento recante norme in materia di autonomia delle Istituzioni Scolastiche, ai sensi della legge 15 marzo 1997, n. 59;
- Visto** il Decreto Interministeriale n. 129 “Regolamento recante istruzioni generali sulla gestione amministrativo contabile delle istituzioni scolastiche, ai sensi dell’articolo 1, comma 143, della legge 13 luglio 2015, n.107”, sottoscritto il 28 agosto 2018;
- Viste** le norme contenute nel Regolamento (CE) relativo alle azioni informative e pubblicitarie regolamento UE n.1303/2013 (articoli 115, 116 e 117) e Regolamento d’esecuzione n.821/2014 in ordine agli interventi finanziati con il FSE2014/2020;
- Vista** la delibera del Collegio Docenti n° 2-7-2019 del 13/03/2019 – Criteri di selezione studenti per i progetti FSE;
- Vista** la delibera del Consiglio d’Istituto n° 4-4-19 del 26/02/2019 di approvazione del Nuovo Regolamento d’Istituto conforme al nuovo Codice degli appalti D.Lgs. 50/2016 e ss.mm.ii. e al nuovo regolamento di contabilità D.I. n.129 del 28/08/2018 entrato in vigore il 17/11/2018;
- Vista** la delibera n° 1-4-19 del 26/02/2019 di approvazione del Programma Annuale 2019;
- Considerato** che si rende necessario avviare la procedura per la selezione DEGLI STUDENTI.
- Visti** i criteri per la selezione delle risorse umane deliberati dal Consiglio d’istituto del 26/02/2019 e inseriti nel Nuovo Regolamento d’Istituto;
- Viste** le Linee guida e le norme per la realizzazione degli interventi P.O.N.

INDICE

La **SELEZIONE** per il reclutamento di studenti - per il **Progetto: 10.2.2A-FSEPON-CL-2018-399**
Titolo progetto: “PENSIERO COMPUTAZIONALE E CITTADINANZA DIGITALE” per i seguenti
 2 moduli: **Io Programma** e **3D Objects**

AVVISO	MODULI	CODICE	DESTINATARI	TUTOR	ESPERTO
2669 del 03/03/2017 - FSE -Pensiero computazionale e cittadinanza digitale	Programma-Azione Moduli: -IO PROGRAMMA -3D Objects	10.2.2A-FSEPON-CL-2018-399	BIENNIO TRIENNIO	De Caro Policicchio	Lancellotta Da nominare

Criteri di SELEZIONE STUDENTI per i progetti FSE come da Regolamento d’Istituto:

Griglia valutazione alunni /corsisti – progetti /PON/POR 2014-2020

Criterio	Punteggio
Reddito basso (dichiarazione ISEE relativa al reddito anno ____): (i livelli di reddito possono subire modifiche legate alla normativa fiscale e conseguentemente i punteggi)	- 5 punti da 0 a 8.000 €; - 4 punti da 8.001 a 15.000 €; - 3 da 15.001 a 18.000; - 2 punti da 18.001 a 21.000 €; - 1 punto oltre i 21.001 €.
Condizione familiare (Certificato stato di famiglia o autocertificazione):	- 3 punti se il nucleo familiare è pari o superiore a 5 componenti o orfano/a di un genitore; - 2 punti se pari a quattro; - 1 punti se inferiore.

Media del profitto ultima valutazione quadrimestrale/ finale	- 1 punto se pari a 6; - 2 punti da 6,1 a 6,5; - 3 punti da 6,6 a 7,0;
Condizione di immigrato	- 1 punto
TOTALE MAX PUNTI	12
Attitudine e Merito	
Voto di condotta	- 3 punti se pari a 8 o superiore; - 2 punti se pari a 7; - 1 punto se pari a 6;
Voto nella Materia specifica MATEMATICA	- 5 punti se pari a 10; - 4 punti se pari a 9; - 3 punti se pari a 8; - 2 punti se pari a 7; - 1 punto se pari a 6.
TOTALE MAX PUNTI	8

NB:

- In caso di mancata presentazione della dichiarazione ISEE saranno attribuiti punti 0 relativamente al reddito;
- La Media dei voti riportati si riferisce a fine 2° QUADRIMESTRE 2018-19;
- Per gli alunni H la selezione / valutazione sarà effettuata dal GLI;
- Relativamente al modulo IO PROGRAMMA sarà data la precedenza assoluta agli studenti che presentano attitudini specifiche per la matematica ;
- A parità di punteggio si prenderà in considerazione la media dei voti di tutte le discipline inerenti i risultati del SECONDO quadrimestre 2018-19;
- A ulteriore parità di punteggio si prenderà in considerazione l'età anagrafica più giovane.

Durante i percorsi formativi saranno effettuati:

- Test d'ingresso;
- Attività in orario extracurricolare, in uno o più incontri settimanali anche in sedi diverse dalla scuola;
- Verifiche intermedie e finali e/o esami/test relativi agli apprendimenti raggiunti durante i percorsi.

Con la presentazione della domanda di adesione gli studenti SI IMPEGNANO ALLA FREQUENZA DEL CORSO in orario extracurricolare ,adattandosi al calendario e agli orari anche oltre la chiusura 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. Pertanto si raccomanda massima responsabilità nell'assunzione di impegno.

La partecipazione al progetto PON , a cofinanziamento europeo, non comporta oneri per le famiglie. Verranno selezionati 19 studenti per ogni modulo che SI IMPEGNANO a frequentare i corsi anche oltre il termine della chiusura delle attività didattiche.

La partecipazione ai progetti PON dà accesso ai CREDITI FORMATIVI come da delibera degli organi collegiali, per gli alunni del triennio.

La domanda di partecipazione deve essere presentata, a cura degli studenti, presso la segreteria degli alunni al Sig. Sangineto Filippo entro le ore 12.00 del 11/10/2019.

Per maggiori informazioni circa i moduli del progetto visionare la scheda in allegato.

Responsabile dell'Istruttoria
Il DSGA
Maria Mollo



Responsabile del procedimento
Il Dirigente Scolastico
Prof.ssa *Marta Grazia* CIANCIULLI

AVVISO SELEZIONE STUDENTI Progetto: 10.2.2A-FSEPON-CL-2018-399
Titolo progetto: "Pensiero computazionale e cittadinanza digitale" diviso nei seguenti 2 moduli:
-IO PROGRAMMA - 3D OBJETS

II/ 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 (E' POSSIBILE INDICARE UN SOLO MODULO apponendo una crocetta nella colonna a dx):

Riepilogo moduli

Tipologia modulo	Titolo	METTERE una sola CROCETTA
Pensiero computazionale e cittadinanza digitale	IO PROGRAMMA	
Pensiero computazionale e cittadinanza digitale	3D OBJECTS	

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 _____ (SECONDO 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 verrà prodotto 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 extracurriculare 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 DEI SINGOLI MODULI

IO PROGRAMMO	Il modulo si rivolge agli allievi che intendono guardare all' "interno del software" per scoprirne le modalità di realizzazione. Scopo dell'intervento è quello di introdurre i concetti che sono alla base dello sviluppo di un software, dall'analisi del problema alla stesura di un algoritmo ed alla sua implementazione mediante un linguaggio di programmazione.
3D OBJECTS	Il modulo strutturato in lezioni teorico pratiche della durata di due ore ciascuna, ha come obiettivo principale l'introduzione alle tecniche di produzione di oggetti 3D, dalla creazione in CAD alla stampa.