



Istituto Magistrale Statale "I Licei" Tommaso Campanella

via Annunziata, 4 87021 Belvedere Marittimo (CS)
(CSPM070003)

tel/fax: 0985 82409 - web: www.liceibelvedere.gov.it

e-mail: cspm070003@istruzione.it - pec: cspm070003@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 10.2.2.A Competenze di base
Codice identificativo Progetto: 10.2.2A-FSEPON-CL-2018-399
Titolo progetto: "Pensiero computazionale e cittadinanza digitale"

Prot. 1737/IV.5.1 del 03/04/2019

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

**AVVISO DI SELEZIONE RIVOLTO AGLI STUDENTI DEI LICEI "T.CAMPANELLA" PER IL
P R O G E T T O PON "PENSIERO COMPUTAZIONALE E CITTADINANZA DIGITALE"
Codice identificativo Progetto COD. 10.2.2A-FSEPON-CL-2018-399**

CUP: H57I18000650007

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 - Sottoazione 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 - Sottoazione 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, e almeno due moduli formativi dovranno essere realizzati e certificati su SIF entro il 30/09/2019 "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 FSE 2014/2020;

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” diviso nei seguenti 3 moduli:

-IO ROBOT -MY APP -MY WEB

AVVISO	TITOLO	CODICE	DESTINATARI	TUTOR	ESPERTO
2669 del 03/03/2017 - FSE -Pensiero computazionale e cittadinanza digitale	Programma-Azione	10.2.2A-FSEPON-CL-2018-399			
	Moduli:				
	-IO ROBOT		TRIENNIO	Ciardullo	Silvestri
	-MY APP		BIENNIO	De Caro	Lancellotta
	-MY WEB		TRIENNIO	Montoro	Calomino

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

Criteria	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 inferior.
Media del profitto ultima valutazione quadrimestrale/ finale	- 1 punti 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 ITALIANO per MY WEB Voto nella Materia specifica MATEMATICA per IO ROBOT e -MY APP	- 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:
<ul style="list-style-type: none"> • La Media dei voti riportati si riferisce a fine 1° QUADRIMESTRE 2018-19; • Per gli alunni H la selezione / valutazione sarà effettuata dal GLI; • Relativamente al modulo MY WEB sarà data la precedenza assoluta agli studenti che hanno già maturato esperienza e competenze nel Progetto BABEL; • Relativamente al modulo MY APP 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 primo quadrimestre; • 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 extracurriculare, 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 extracurriculare ,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 10.00 del 12/04/2019.

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 *Maria Grazia CIANCIULLI*



Il presente AVVISO verrà pubblicato all'Albo online dell'Istituto e sul sito web istituzionale : www.liceibelvedere.gov.it

AVVISO SELEZIONE STUDENTI Progetto: 10.2.2A-FSEPON-CL-2018-399
Titolo progetto: "Pensiero computazionale e cittadinanza digitale" diviso nei seguenti 3 moduli:
-IO ROBOT -MY APP -MY WEB

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 (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 ROBOT	
Pensiero computazionale e cittadinanza digitale	MY APP	
Pensiero computazionale e cittadinanza digitale	MY WEB	

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 verra' prodotto nel corso delle attivita' 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 DEI SINGOLI MODULI

IO ROBOT

Il modulo strutturato in lezioni teorico pratiche della durata di due ore ciascuna, ha come obiettivo principale l'introduzione alla robotica attraverso l'uso di Arduino.

Durante il corso si costruirà un piccolo robot secondo i principi dell'open source e del free-software. Verranno inoltre spiegati i concetti alla base della robotica. In particolare verranno:

- presentata la piattaforma Arduino;
- scaricati, installati e configurati tools free per programmare Arduino;
- introdotta la programmazione con Arduino;
- create piccole sperimentazioni con sensori e motori;
- spiegato cos'è un robot;
- costruito un robot con Arduino dotato di sensori ed in grado di esplorare l'ambiente circostante. Gli Alunni verranno suddivisi in gruppi di lavoro e ciascun gruppo svilupperà una delle funzioni del robot.

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

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

La metodologia utilizzata sarà di tipo laboratoriale, principalmente quella del 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 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.

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.

MY WEB

Il modulo strutturato in lezioni teorico pratiche della durata di due ore ciascuna, ha come obiettivo principale l'introduzione alla creazione di siti Web mediante l'uso di software e/o piattaforme open source.

Durante il corso verrà strutturato e messo on-line un sito Web basato sulla risoluzione di un problema di realtà. La sua realizzazione consentirà di sperimentare direttamente tutte le problematiche, sia di natura tecnica che di natura comunicativa, che sottendono alla realizzazione di un tale servizio.

In particolare verranno:

- spiegate le caratteristiche peculiari di un sito Web;
- scaricati, installati e configurati tools free per la creazione e l'ottimizzazione sia di pagine Web che degli elementi multimediali che le compongono;
- spiegati ed utilizzati i comandi di base del linguaggio HTML;
- spiegate ed utilizzate le tecniche di acquisizione, elaborazione ed ottimizzazione di contenuti multimediali finalizzate alla pubblicazione su Web;
- spiegate le caratteristiche dei componenti attivi java-script e flash e le modalità di utilizzo all'interno delle pagine Web;
- introdotte le modalità di consultazione di un database da Web e di creazione di pagine dinamiche.

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

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

La metodologia utilizzata sarà di tipo laboratoriale, principalmente basata sul problem-solving, anche se le nozioni di natura 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.