



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

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 10.2.2Sottoazione 10.2.2A Competenze di base
Codice identificativo Progetto: 10.2.2A-FSEPON-CL-2018-399
Titolo progetto: "Pensiero computazionale e cittadinanza digitale"

Prot. 7243/VI.1.1 del 15/10/2019

ATTI- ALBO ONLINE

**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

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

RIAPERTURA TERMINI

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 - 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;

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 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;

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. ;

Visto l' Avviso di selezione rivolto agli studenti dei LICEI "T.CAMPANELLA" per il Progetto PON "Pensiero Computazionale e Cittadinanza Digitale" Progetto COD. 10.2.2A-FSEPON-CL-2018-399 Moduli: "IO PROGRAMMO" e "3D OBJECTS" (Prot. 6577 del 26/09/2019);

Visto che entro il termine della scadenza (fissato per le ore 12:00 del 11/10/2019) sono pervenute domande di adesione in numero non sufficiente

INDICE

La **RIAPERTURA DEI TERMINI** Di selezione per il reclutamento degli studenti per il Progetto: Cod. 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 PROGRAMMO -3D Objects	10.2.2A-FSEPON-CL-2018-399	BIENNIO TRIENNIO	De Caro Da nominare	Lancellotta Da nominare

Restano acquisite le domande di partecipazione già pervenute al protocollo **entro la scadenza**.

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 -23/10/2019- alle ore 13.00-**.

Per ulteriori informazioni è possibile rivolgersi all'ufficio del D.S.G.A.

Si allega modello di domanda.

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



Il Dirigente Scolastico
Prof.ssa Maria 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

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 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 verra' 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.