



I.I.S.S. "LAPORTA/FALCONE-BORSELLINO"

Sede centrale: Viale Don Tonino Bello snc – 73013 Galatina (LE) – Tel. 0836/561117
Sede staccata: Viale Don Bosco, 48 – 73013 Galatina (LE) – Tel. 0836/561095
Codice Fiscale: 93140040754 – Codice Ufficio: UFJ5EL – Codice IPA: iisslfb
Sito: www.iisslfb.edu.it EMail: leis04900g@istruzione.it - pec: leis04900g@pec.istruzione.it



Galatina, 22/03/2019

I.I.S.S. "LAPORTA - FALCONE - BORSELLINO" -- GALATINA
Prot. 0002620 del 22/03/2019
04-05 (Uscita)

Ai Genitori
Agli Alunni
Ai docenti

LORO SEDI

Al sito WEB
www.iisslfb.edu.it

OGGETTO: Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale “Per la scuola, competenze e ambienti per l’apprendimento” 2014-2020. **Avviso** pubblico per lo sviluppo del pensiero logico e computazionale e della creatività digitale e delle competenze di “cittadinanza digitale”, a supporto dell’offerta formativa - **Prot. 2669 del 03/03/2017** - Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE) - Obiettivo Specifico 10.2 – Azione 10.2.2. sottoazione 10.2.2A “Competenze di base”. **Autorizzazione progetto: 10.2.2A-FSEPON-PU-2018-690** nota MIUR AOODGEFID/28250 del 30/10/2018.
CUP: F27I17000510007

Avviso interno selezione alunni

IL DIRIGENTE 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 ss.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;

Vista la legge 15 marzo 1997 n. 59, concernente “Delega al Governo per il conferimento di funzioni e compiti alle regioni ed enti locali, per la riforma della Pubblica Amministrazione e per la semplificazione amministrativa”;

Visto il Decreto Legislativo 30 marzo 2001, n. 165 recante “Norme generali sull’ordinamento del lavoro alle dipendenze della Amministrazioni Pubbliche” e ss.mm.ii.;

Vista la legge 13 luglio 2015 n. 107, concernente “Riforma del sistema nazionale di istruzione e formazione e delega per il riordino delle disposizioni legislative vigenti”;

Visto il Decreto Interministeriale del 28/08/2018, n. 129, recante istruzioni generali sulla gestione

amministrativo-contabile delle istituzioni scolastiche, ai sensi dell'art. 1, comma 143, della legge 13 luglio 2015, n. 107;

Visti i seguenti Regolamenti (UE) n. 1303/2013 recante disposizioni comuni sui Fondi strutturali e di investimento europei, il Regolamento (UE) n. 1304/2013 relativo al Fondo Sociale Europeo;

Visto il PON Programma Operativo Nazionale 2014IT05M2OP001 "Per la scuola – competenze e ambienti per l'apprendimento" approvato con Decisione C(2014) n.9952, del 17 dicembre 2014 della Commissione Europea;

Viste le "Disposizioni e istruzioni per l'attuazione delle iniziative cofinanziate dai Fondi Strutturali Europei 2014-2020" emanate con nota prot. AOODGEFID 1498 del 09/02/2018;

Vista la nota prot.n. AOODGEFID/2669 del 03.03.2017 del Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca – Dipartimento per la Programmazione e la gestione delle risorse umane, finanziarie e strumentali - Direzione Generale per interventi in materia di edilizia scolastica, per la gestione dei fondi strutturali per l'istruzione e per l'innovazione digitale – Ufficio IV - Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020. **Avviso pubblico per lo sviluppo del pensiero logico e computazionale e della creatività digitale e delle competenze di "cittadinanza digitale"** - Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE) - Obiettivo Specifico 10.2 – Azione 10.2.2. sottoazione 10.2.2A "Competenze di base";

Vista la trasmissione on-line, tramite la piattaforma infotelematica GPU, all'Autorità di Gestione del Piano "de quo" in data 19.05.2017 e l'inoltro del progetto/candidatura n. 992291 generata dal sistema GPU e firmata digitalmente dal Dirigente Scolastico dell'ex I.T.C. "LAPORTA" di Galatina (cod. mecc. LETD03000Q) in data 20 maggio 2017;

Considerato che il Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca – Dipartimento per la Programmazione e la gestione delle risorse umane, finanziarie e strumentali - Direzione Generale per interventi in materia di edilizia scolastica, per la gestione dei fondi strutturali per l'istruzione e per l'innovazione digitale – Ufficio IV, con nota prot. n. AOODGEFID/28250 del 30/10/2018 2018 **ha autorizzato** l' I.I.S.S. "LAPORTA/FALCONE-BORSELLINO" di Galatina ad attuare, entro il 30 settembre 2020, il progetto "L'officina della creatività digitale" a valere sull'obiettivo/azione/sottrazione 10.2.2A definito dal codice progetto: 10.2.2A-FSEPON-PU-2018-690 pari ad € 24.528,00;

Visto il proprio provvedimento prot. n. 9206 del 10.11.2018 di formale assunzione al Programma Annuale 2018 del finanziamento di € 24.528,00 e con il quale è stato istituito il Progetto P22 "L'officina della creatività digitale" - 10.2.2A-FSEPON-PU-2018-690" – PON "Programma Operativo Nazionale 2014IT05M2OP001 "Per la scuola – competenze e ambienti per l'apprendimento";

Visto il verbale del Collegio dei Docenti n. 4 del 30/10/2018, con il quale è stato inserito il Progetto nel PTOF 2016/2019;

Visto il verbale del Consiglio di Istituto n. 12 del 15/11/2018 con il quale è stata approvata la variazione al P.A. per l'E.F. 2018 e adottata l'integrazione del PTOF 2016/2019 per il progetto di che trattasi;

Preso Atto che per la realizzazione dei Moduli relativi al progetto indicato in oggetto occorre selezionare un congruo numero di corsisti alunni per ciascun modulo.

E M A N A

Il presente avviso interno per la selezione degli Alunni Corsisti per la realizzazione del PON FSE Codice "10.2.2A-FSEPON-PU-2018-690" – Titolo "L'officina della creatività digitale".

OBIETTIVI GENERALI

Il PON "Per la scuola" Obiettivo specifico 10.2. e Azione 10.2.2 è volto ad "AZIONI DI INTEGRAZIONE E POTENZIAMENTO DELLE AREE DISCIPLINARI DI BASE". Esso si inserisce nel quadro di azioni finalizzate all'innalzamento delle competenze di base e in particolare pone l'attenzione sulle competenze digitali sempre più riconosciute come requisito fondamentale per lo sviluppo sostenibile del nostro Paese e per l'esercizio di una piena cittadinanza nell'era dell'informazione. Le tecnologie digitali, come specificato all'interno del Piano nazionale per la scuola digitale, intervengono a supporto di tutte le dimensioni delle competenze trasversali, ma si inseriscono anche verticalmente in quanto sono parte dell'alfabetizzazione del nostro tempo e fondamentali competenze per una cittadinanza piena, attiva e informata.

Nell'ambito di tale PON il progetto "L'officina della creatività digitale" 10.2.2A-FSEPON-PU-2018-690, attraverso i moduli che lo compongono, si propone di diffondere il pensiero computazionale e la creatività digitale tra gli studenti dell'Istituto sin dal primo anno di corso e in maniera trasversale ai vari indirizzi con particolare attenzione agli aspetti della cittadinanza digitale essenziale per affrontare il nostro tempo. Esso

muove dalla convinzione che il digitale è agente attivo dei grandi cambiamenti sociali, economici e comportamentali e architettura dell'informazione; è "alfabeto" del nostro tempo, al cui interno risiede il pensiero computazionale e "nastro trasportatore", media caratterizzato e non neutrale attraverso cui sviluppare e praticare competenze e attitudini, all'interno e attraverso ogni disciplina

Il progetto comprende i seguenti quattro moduli, ciascuno di 30 ore:

Titolo modulo: **ROBOTICA**

Descrizione modulo (30 ore)

Il modulo intende creare uno spazio di costruzione attiva dove i ragazzi si incontreranno per svolgere, con spirito collaborativo e competitivo, attività di costruzione di piccoli automi funzionanti proponendo un sistema didattico dell'imparare divertendosi. La robotica viene qui intesa come mezzo efficace per potenziare l'apprendimento scolastico e lo sviluppo cognitivo-relazionale degli studenti. Pensiero computazionale, coding e robotica rappresentano un punto di forza di tale progetto consentendo un più agevole trasferimento di contenuti didattici.

Titolo modulo: **MINDSTORM**

Descrizione modulo (30 ore)

Il modulo intende sviluppare i linguaggi a blocchi tipo Scratch che permettono di seguire la logica in modo semplice e intuitivo avendo una curva di apprendimento più immediata rispetto alla programmazione con linguaggi tradizionali. Poiché l'istruzione superiore ha come fine il raggiungimento di una competenza intesa come "comprovata capacità di utilizzare conoscenze, abilità e capacità personali, sociali e/o metodologiche, in situazioni di lavoro o di studio e nello sviluppo professionale e personale" ragionare secondo una logica computazionale tende ad indurre gli studenti ad utilizzare stili di apprendimento collaborativo e di learning-by-doing. Tale metodologia è particolarmente apprezzata dai ragazzi, sempre più abituati a ragionare e filtrare le informazioni secondo le regole comunicative del mondo digitale.

Titolo modulo: **ANDROID: UN SISTEMA OPERATIVO PER APPLICAZIONI MOBILI**

Descrizione modulo (30 ore)

Il modulo intende sviluppare capacità programmatiche e di problem-solving inducendo i ragazzi a cimentarsi in una sfida creativa e in un contesto stimolante e altamente qualificante. Il progetto che si caratterizza per il superamento della didattica tradizionale, promuovendo la didattica attiva, si suddivide in tre unità, ciascuna riguardante uno specifico ambito disciplinare: Dispositivi e reti mobili, Android e Android Studio.

Nella prima saranno trattati software per dispositivi mobili, reti mobili, sistemi operativi e ambienti di sviluppo per dispositivi mobili. Nella seconda sarà trattata la struttura di un'applicazione Android, il ciclo di vita di una Activity, il file APK. Nella terza si tratterà l'installazione e la configurazione dell'ambiente di sviluppo, l'interfaccia grafica di Android Studio, l'utilizzo di sensori e widget nelle App Android.

Titolo modulo: **NELLA RETE**

Descrizione modulo (30 ore)

Il modulo intende educare all'uso positivo e consapevole dei media e dei social e alla conoscenza delle insidie della rete per contrasto alla violenza, all'uso di linguaggi offensivi, al cyberbullismo, alla prevaricazione e discriminazione attraverso la rete. Il progetto parte dalla constatazione che le competenze digitali sono requisito fondamentale per essere cittadini del proprio tempo e per un buon inserimento nel mondo del lavoro, ma che tali competenze digitali vanno usate in modo informato, consapevole e critico. L'obiettivo fondamentale è dunque far acquisire la consapevolezza delle norme sociali e giuridiche in termini di "diritti della rete".

Saranno realizzati siti mediante i linguaggi **HTML, CSS**.

La selezione dei Corsisti riguarderà i seguenti Moduli formativi:

Tipologia modulo didattico	Titolo	Ore	Allievi Min. - Max
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	ROBOTICA	30	20 - 25
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	MINDSTORM	30	20 - 25
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	ANDROID: UN SISTEMA OPERATIVO PER APPLICAZIONI MOBILI	30	20 - 25
Competenze di cittadinanza digitale	NELLA RETE	30	20 - 25

Le attività formative, rivolte agli allievi dell'Istituto, si svolgeranno presumibilmente a partire dal **15/04/2019** alla presenza di un esperto e di un tutor.

Considerato che i finanziamenti del Progetto sono a carico della Commissione Europea e dello Stato Italiano, **sulle famiglie non graverà alcuna spesa.**

Gli alunni potranno frequentare al massimo n° **3 moduli** tra quelli proposti, assegnati in base ai criteri stabiliti e alle preferenze espresse. Sarà data priorità alla prima richiesta.

Nel caso di un numero di domande eccedente il massimo previsto, la selezione sarà effettuata sulla base di una graduatoria stilata seguendo i seguenti criteri.

<i>Rendimento scolastico</i>	<i>Da 1 a 8 punti</i>
<i>Comportamento e frequenza</i>	<i>Da 1 a 5 punti</i>
<i>Status socio-economico e culturale</i>	<i>Da 1 a 3 punti</i>
<i>Garanzia, ove possibile, delle pari opportunità</i>	

Per l'avvio e la gestione dei moduli formativi destinati agli studenti è obbligatoria l'acquisizione del consenso scritto dei genitori (o dello studente maggiorenne) al trattamento dei dati.

Pertanto l'eventuale mancato consenso comporta l'impossibilità per lo studente di partecipare alle attività formative e, una volta iniziate le attività, non sarà più possibile revocare tale consenso. La frequenza è da ritenersi obbligatoria.

Si invitano i sigg. genitori (o gli studenti maggiorenni) a compilare:

- Allegato A) Domanda di iscrizione;
- Scheda anagrafica alunno;
- Informativa sulla Privacy.

Termine di presentazione della domanda: ore 12:00 del 30/03/2019.

I moduli, debitamente compilati, dovranno essere consegnati presso la segreteria dell'Istituto **I.I.S.S. LAPORTA/FALCONE - BORSELLINO** Via **VIALE DON TONINO BELLO, SNC - 73013 - GALATINA (LE)**.

Non sono ammesse domande redatte su modulo non conforme a quello allegato al presente Avviso.

Per informazioni rivolgersi alla Segreteria della Scuola tutti i giorni durante il normale orario di apertura al pubblico

Il Responsabile del Procedimento è il Dirigente scolastico Prof. Andrea VALERINI.

Il presente Avviso viene pubblicato sul sito web dell'Istituto www.iisslfb.edu.it, e reso visibile con ulteriori forme di pubblicità.

**Il Dirigente Scolastico
(Prof. Andrea VALERINI)**

documento firmato digitalmente