



MINISTERO dell'ISTRUZIONE, dell'UNIVERSITA' e della RICERCA



Istituto Statale Istruzione Superiore
"Isaac Newton" - VARESE



URS is a member of Registrar of Standards (Holdings) Ltd.
United Registrar of Systems Certificate No. 355201A/0002/UK/11

Prot. n. 18554 del 14/12/2018

AI GENITORI DI TUTTI GLI ALUNNI DELL'ISIS "NEWTON"
AI GENITORI DI TUTTI GLI ALUNNI DELL'ISTITUTO COMPRENSIVO
VARESE 3 - VIDOLETTI
I
ALL'ALBO
SITO WEB

AVVISO PER LA SELEZIONE DEGLI STUDENTI DESTINATARI PROGETTO PON FSE

OBIETTIVO SPECIFICO	10.2
AZIONE	10.2.2
SOTTO-AZIONE	10.2.2A Competenze di base
CODICE AUTORIZZAZIONE	10.2.2A-FSdRPOC-LA-2018-155
TITOLO DEL PROGETTO	Le competenze digitali utili a tutti
C.U.P.	F34F18000460006



Istituto Statale Istruzione Superiore
 "Isaac Newton" - VARESE



IL DIRIGENTE SCOLASTICO

VISTO il Programma Operativo Nazionale 2014- 2020 “Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento” finanziato con il Fondo Sociale Europeo – Avviso pubblico 2669 del 03/03/2017 per lo sviluppo del pensiero logico e computazionale della creatività digitale e delle competenze di “cittadinanza digitale”. Asse I – Istruzione – Fondo di rotazione. In coerenza con Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE). Obiettivo specifico 10.2 - Azione 10.2.2 – Sottazione 10.2.2A “Competenze di base”.

VISTA la candidatura 41610-2669 del 03/03/2017

VISTA la Circ. Prot. n. AOODGEFID28236 del 30/10/2018 del MIUR che autorizza questo Istituto ad avviare le attività previste in detto Piano;

VISTO il Programma Operativo Nazionale 2014-2020;

VISTE le disposizioni normative vigenti in materia per la realizzazione dei Progetti FSE;

VISTA la Dichiarazione di assunzione a bilancio - al Programma annuale 2018 del finanziamento nel bilancio di questa Istituzione scolastica prot. n. 18255 del 10/12/2018;

VISTE le delibere degli OO.CC.;

CONSIDERATO che per regolare prosieguo delle procedure di attuazione del PON in oggetto è necessaria l'adesione ai moduli da parte degli studenti, presentata a loro nome dai genitori o tutori legali;

EMANA

il presente AVVISO PER LA SELEZIONE DEGLI STUDENTI DESTINATARI DEGLI INTERVENTI FORMATIVI del PON FSE

Avviso prot. n. AOODGEFID/2669 del 03/03/2017 per lo sviluppo del pensiero logico e computazionale della creatività digitale e delle competenze di “cittadinanza digitale”. Asse I – Istruzione – Fondo di rotazione. In coerenza con Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE). Obiettivo specifico 10.2 - Azione 10.2.2 – Sottazione 10.2.2A “Competenze di base”.

I destinatari delle Aree di Intervento Formativo saranno selezionati in base ai criteri assunti a progetto e riportati in tabella, in relazione ad ogni singolo modulo. Gli interventi sono mirati agli studenti frequentanti il primo biennio presso questo Istituto.

TIPOLOGIA MODULO	TITOLO MODULO	DURATA ORE	DESTINATARI
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività	Basi di Programmazione e Robotica - RoboNewton 1	30	19 alunni/alunne
DESCRIZIONE MODULO	<p>Si utilizzeranno alcuni corsi e attività proposti da code.org, si programmerà con Scratch per realizzare alcuni giochi e Digital Storytelling per comprendere i meccanismi della programmazione ad oggetti e ad eventi, quindi si svolgeranno attività di programmazione di robot (Mbot: robot con sensori programmabili che monta una scheda Arduino, programmabile con Mblock che è una versione di Scratch con la sezione dedicata ai comandi per il robot), attività di assemblaggio e invenzione di robot (Arduino) che rispondano a precise caratteristiche date in partenza e/o decise insieme durante lo svolgimento dei lavori.</p> <p>I contenuti sono stati scelti in modo da portare gli alunni a sviluppare</p> <ul style="list-style-type: none"> - strategie di pensiero generali: analisi, sintesi, generalizzazione - strategie di scomposizione di problemi complessi in problemi semplici, - abilità ad individuare pattern ed elaborare funzioni - strategie per cogliere l'errore come momento importante e positivo - pensiero algoritmico 		

Sviluppo del pensiero computazionale	Basi di Programmazione e Robotica - RoboNewton 2	30	19 alunni/alunne
DESCRIZIONE MODULO	<p>Si utilizzeranno alcuni corsi e attività proposti da code.org, si programmerà con Scratch per realizzare alcuni giochi e Digital Storytelling per comprendere i meccanismi della programmazione ad oggetti e ad eventi, quindi si svolgeranno attività di programmazione di robot (Mbot: robot con sensori programmabili che monta una scheda Arduino, programmabile con Mblock che è una versione di Scratch con la sezione dedicata ai comandi per il robot), attività di assemblaggio e invenzione di robot (Arduino) che rispondano a precise caratteristiche date in partenza e/o decise insieme durante lo svolgimento dei lavori.</p> <p>I contenuti sono stati scelti in modo da portare gli alunni a sviluppare</p> <ul style="list-style-type: none"> - strategie di pensiero generali: analisi, sintesi, generalizzazione - strategie di scomposizione di problemi complessi in problemi semplici, - abilità ad individuare pattern ed elaborare funzioni - strategie per cogliere l'errore come momento importante e positivo - pensiero algoritmico - capacità di previsione, verifica e revisione 		
Sviluppo del pensiero computazionale	Basi di Programmazione e Robotica - RoboNewton 3	30	19 alunni/alunne
DESCRIZIONE MODULO	<p>Si utilizzeranno alcuni corsi e attività proposti da code.org, si programmerà con Scratch per realizzare alcuni giochi e Digital Storytelling per comprendere i meccanismi della programmazione ad oggetti e ad eventi, quindi si svolgeranno attività di programmazione di robot (Mbot: robot con sensori programmabili che monta una scheda Arduino, programmabile con Mblock che è una versione di Scratch con la sezione dedicata ai comandi per il robot), attività di assemblaggio e invenzione di robot (Arduino) che rispondano a precise caratteristiche date in partenza e/o decise insieme durante lo svolgimento dei lavori.</p> <p>I contenuti sono stati scelti in modo da portare gli alunni a sviluppare</p> <ul style="list-style-type: none"> - strategie di pensiero generali: analisi, sintesi, generalizzazione - strategie di scomposizione di problemi complessi in problemi semplici, - abilità ad individuare pattern ed elaborare funzioni - strategie per cogliere l'errore come momento importante e positivo - pensiero algoritmico - capacità di previsione, verifica e revisione 		
Competenze di cittadinanza digitale	Percorsi formativi di Cittadinanza Digitale certificati	30	19 alunni/alunne
DESCRIZIONE MODULO	<p>Il modulo prevede la formazione specifica per il superamento degli esami previsti per il conseguimento della Patente Europea Nuova "ECDL Modulo base"</p> <ul style="list-style-type: none"> • computer essentials • word processing • online essentials • spreadsheets <p>Ma anche:</p> <ul style="list-style-type: none"> • IT Security • presentation • online collaboration. <p>Si farà riferimento al sito ufficiale per le certificazioni europee, si attiverà una classe virtuale OpenSource per la condivisione dei materiali (tipo WeSchool o Edmodo) oppure si valuterà la possibilità di attivare le licenze necessarie per utilizzare una o più piattaforme già predisposte a questo tipo di attività.</p>		

Competenze di cittadinanza digitale	The Digital Competence Framework for	30	19 alunni/alunne
DESCRIZIONE MODULO	<p>La certificazione ECDL garantisce il possesso di un adeguato livello di competenze: il programma degli esami ECDL definisce con precisione e in modo sistematico cosa significa saper usare il computer nelle sue funzionalità di base. In definitiva, la Patente Europea del Computer ECDL include tutte le competenze digitali necessarie oggi per affrontare, con l'uso dello strumento informatico, le attività disciplinari del mondo della scuola.</p> <p>DESCRIZIONE</p> <p>Il progetto prevede la formazione specifica per il superamento degli esami previsti per il conseguimento della Patente Europea Nuova "ECDL Modulo base"</p> <ul style="list-style-type: none"> • computer essentials • word processing • online essentials • spreadsheets <p>Ma anche:</p> <ul style="list-style-type: none"> • IT Security • presentation • online collaboration. <p>Si farà riferimento al sito ufficiale per le certificazioni europee , si attiverà una classe virtuale OpenSource per la condivisione dei materiali (tipo WeSchool o Edmodo) oppure si valuterà la possibilità di attivare le licenze necessarie per utilizzare una o più piattaforme già predisposte a questo tipo di attività.</p>		

1. PERIODO E SEDE DI SVOLGIMENTO DELLE ATTIVITÀ

Le attività, si svolgeranno presso le sedi dell'Istituto "Isaac Newton" in orario extracurricolare secondo calendario didattico all'uopo predisposto. I moduli del progetto devono essere realizzati e conclusi entro il 31/08/2019. Al termine del percorso formativo, a tutti i partecipanti che avranno effettuato il 75% delle ore previste dal modulo, verrà rilasciato un Attestato di partecipazione.

2. PROCEDURA DI SELEZIONE

- Possono presentare domanda tutti gli studenti dell'Istituto.
- I genitori dei predetti alunni dovranno presentare apposita richiesta di adesione (Allegato A) nella quale potranno anche selezionare più tipologie di modulo.
- L'Istituzione scolastica provvederà a stilare gli elenchi degli alunni partecipanti per ogni singolo modulo sulla base delle istanze pervenute .
- Qualora per un singolo modulo formativo dovessero pervenire richieste maggiori rispetto al numero massimo previsto si terrà conto della data di consegna della domanda di adesione al Progetto (Allegato A) e dei criteri di selezione deliberati dal Consiglio d'Istituto. Di ciò sarà data comunicazione alle famiglie per condividere la scelta effettuata.

3. TERMINI E MODALITÀ DI PRESENTAZIONE DELLE DOMANDE

Le domande di partecipazione alla presente selezione dovranno pervenire presso l'Ufficio protocollo dell'Istituto entro le ore 12:00 del giorno 22/12/2018.

Le domande dovranno essere compilate utilizzando l'apposito modello "Scheda di Adesione al Progetto" allegato al presente Avviso (Allegato A).

4. TRATTAMENTO DEI DATI

In applicazione del D. l.vo 196/2003 e Regolamento UE 2016/679 , i dati personali richiesti saranno raccolti ai fini del procedimento per il quale vengono rilasciati e verranno utilizzati esclusivamente per tale scopo e, comunque, nell'ambito dell'attività istituzionale dell'istituto.

5. DISPOSIZIONI FINALI

Ai sensi del D.Lgs. del 30/06/2003, n. 196 e Regolamento UE 2016/679 , l'Istituto si impegna al trattamento dei dati personali dichiarati solo per fini istituzionali e necessari per la gestione giuridica del presente bando.



MINISTERO dell'ISTRUZIONE, dell'UNIVERSITA' e della RICERCA



Istituto Statale Istruzione Superiore
"Isaac Newton" - VARESE



Per quanto non espressamente indicato valgono le disposizioni ministeriali indicate nelle Linee Guida Nazionali.

Il presente Avviso è pubblicato all'albo on-line del sito web dell'istituzione scolastica www.isisvarese.gov.it.

Il Dirigente Scolastico
Prof. Daniele Marzagalli

Firma autografa sostituita a mezzo stampa ai sensi e per gli effetti dell'art.3, c. 2, D. Lgs. n. 39/1993

ALLEGATI:

- Allegato A: Scheda di Adesione