



Unione Europea

FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020

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



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca  
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle  
Risorse Umane, Finanziarie e Strutturali  
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

ISTITUTO COMPRESIVO STATALE

"G.B. MOSCATO"

87038 SAN LUCIDO (CS) Via Strada I

cod.mecc. CSIC84100C cod.fisc. 86001330785 Tel. e fax 0982/81056

e-mail istit.:csic84100c@istruzione.it posta certificata: csic84100c@pec.istruzione.it -

sito web: <http://www.icsanlucido.edu.it> codice di fatturazione elettronica UFUVDN

San Lucido, lì 14/04/2019

- AI SIGG.GENITORI
- AGLI ALUNNI
- AI DOCENTI

delle classi interessate della

**SCUOLA SECONDARIA I° GRADO**

i TUTTI I PLESSI dell' ISTITUTO

- **Pubblicità Legale – Albo on-line**
- **Amministrazione Trasparente**

del sito internet dell' istituzione scolastica

<http://www.icsanlucido.edu.it>

### AVVISO INTERNO

#### SELEZIONE CORSISTI ALUNNI SCUOLA SECONDARIA DI I° GRADO

per la partecipazione al PROGETTO

**PON FSE 2014-2020-Codice:10.2.5A-FSEPON-CL-2018-554-CUP: D17117000650001**

**TITOLO: "PENSIERO AL FUTURO"**

**1. "PROGRAMMIAMO BY GAMING"**

### IL DIRIGENTE SCOLASTICO

- VISTO** l'avviso prot. n. 2269 DEL 03.03 .2017 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], Azione [10.2.2A] per lo sviluppo del pensiero logico e computazionale e della creatività digitale e delle competenze di "cittadinanza digitale",
- VISTE** le delibere degli OO.CC. competenti, relative alla presentazione della candidatura e alla realizzazione del progetto con inserimento nel P.T.O.F. in caso di ammissione al finanziamento (Collegio dei docenti – delibera n° 4 DEL 22/03/2017 e Consiglio di Istituto – delibera n° 54 del 29/03/2017;
- VISTA** la candidatura Prot. n° 41482 presentata da questa scuola in data 18/05/2017 relativa al Piano di cui all'Avviso pubblico AODGEFID\Prot. n. 2669 del 03/03/2017;
- VISTA** la nota prot. AODGEFID/28246 del 30 ottobre 2018, con la quale la Direzione Generale per interventi in materia di edilizia scolastica, per la gestione dei fondi strutturali per l'istruzione e per l'innovazione digitale – Uff. IV del MIUR ha comunicato che è stato autorizzato il progetto dal titolo "Pensiero computazionale e cittadinanza digitale"–codice progetto 10.2.5A-FSEPON-CL-2018-554 proposto da questa Istituzione Scolastica per un importo pari a Euro 10.164,00;
- VISTI** i Regolamenti UE e tutta la normativa di riferimento per la realizzazione del suddetto progetto;
- VISTE** le indicazioni del MIUR per la realizzazione degli interventi;
- VISTE** le schede dei costi per singolo modulo;

**PRESO ATTO** che per la realizzazione di n. 01 Modulo del percorso formativo occorre selezionare I corsisti alunni



FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



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

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

## EMANA

Il presente avviso interno per la selezione di Corsisti Alunni per la realizzazione del PON FSE Codice "10.2.5A-FSEPON-CL-2018-554" – Titolo Progetto "**Pensiero al futuro**"

La selezione dei Corsisti alunni riguarderà il seguente Modulo formativo:

| Titolo modulo e Attività  | Ore | Allievi   |
|---|-----|---|
| <p><b>Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale</b><br/> <b>Titolo: PROGRAMMIAMO...BY GAMING</b><br/>           Il progetto è volto ad attività di introduzione alla programmazione che non prevedono la vera e propria scrittura di un codice, ma lo sviluppo di ben altre competenze, come quella del pensiero computazionale, che attualizza le istanze formative del pensiero chiaro, ordinato ed al tempo stesso aperto alla problematicità ed alla creatività.<br/>           I ragazzi quindi impareranno i linguaggi di programmazione attraverso giochi ( coding by gaming) che prevedono l'impegno in questo tipo di operazioni e soprattutto verso l'imparare giocando e l'"imparare facendo" cose che piacciono. Si tratta in sostanza di sperimentare modalità nuove di apprendimento , percorrendo strade nuove per apprendere (i ragazzi) e per insegnare (i docenti). Ed, al tempo stesso, si tratta di acquisire i concetti base di altre materie come scienze e matematica..</p> | 30  | Scuola Secondaria San Lucido<br><br>1 e 2 Media |

Le attività si svolgeranno alla presenza di un Esperto e di un Tutor - presumibilmente a partire da maggio 2019 secondo calendario, di cui si darà comunicazione con successiva nota. Considerato che i finanziamenti del Progetto sono a carico della Commissione Europea e dello Stato Italiano, **sulle famiglie non graverà alcuna spesa.**

Si rammenta, inoltre, che:

- Il numero di corsisti per modulo può variare tra le 20/25 unità.

Nel caso di un numero di domande eccedente il massimo previsto, la selezione sarà effettuata sulla base di una graduatoria stilata seguendo, nell'ordine, i seguenti criteri deliberati dagli organi collegiali:

| CRITERI DI SELEZIONE  | PUNTEGGIO                                   |
|---|---|
| Disagio negli apprendimenti (profitto scolastico)                 | Secondo valutazione del Consiglio di Classe |
| Rischio di dispersione (frequenza incostante, demotivazione, ...) | Secondo valutazione del Consiglio di Classe |

Per l'avvio e la gestione dei moduli formativi destinati agli studenti è obbligatoria l'acquisizione del consenso scritto dei genitori 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.

Si invitano i sigg. genitori a compilare:

- Allegato A) Domanda di iscrizione;
- Scheda notizie alunno

**Termine di presentazione della domanda: ore 13,00 del 03 MAGGIO 2019**

I moduli, **debitamente compilati e corredati da valido documento di riconoscimento dei genitori** dovranno essere consegnati entro e non oltre le **ore 13,00 del 03 MAGGIO 2019** presso la segreteria dell'Istituto **Comprensivo di San Lucido (CS)** Via **Strada I – 87038 SAN LUCIDO.**



Unione Europea

FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020

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



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

**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.ssa Anna OSSO

Il presente Avviso viene pubblicato sul sito web dell'Istituto [www.icsanlucido.edu.it](http://www.icsanlucido.edu.it) e reso visibile con ulteriori forme di pubblicità.

Il Responsabile del Procedimento  
Il Dirigente Scolastico  
Prof.ssa Anna **OSSO**

Firma autografa sostituita a mezzo stampa ex art.3, c.2 D.Lgs n.39/93