



ISTITUTO di ISTRUZIONE SECONDARIA SUPERIORE STATALE
“MAJORANA - GIORGI”

VIA SALVADOR ALLENDE 41 16138 GENOVA TEL. 0108356661 FAX 0108600004
VIA TIMAVO 63 16132 GENOVA TEL. 010 393341 FAX 010 3773887
CODICE ISTITUTO: GEIS018003 - www.majorana-giorgi.edu.it - geis018003@istruzione.it
LICEO delle SCIENZE APPLICATE
INFORMATICA E TELECOMUNICAZIONI - ELETTRONICA E ELETTRONICA – MECCANICA



10.2.2A-FdRPOC-LI-2018-59

Comunicazione n.181 del 9 dicembre 2019

CUP J37I17000720007

Prot.N.4238-04-05 del 9-12-19

Agli studenti e alle famiglie
Al Personale docente e ATA
Al Direttore S.G.A.

**OGGETTO: Attività Extra-Curricolari a.s.19/20 (gratuite):
PON FSE CITTADINANZA DIGITALE**

Riprendendo quanto già comunicato con circ.n.346 del 16 aprile 2019, e tuttora non messo in atto per motivi organizzativi interni, A partire dal mese di gennaio 2020, verranno attivati **tre moduli** PON FSE relativo al progetto CITTADINANZA DIGITALE 10.2.2A-FdRPOC-LI-2018-59

Si tratta di **ATTIVITA' GRATUITE in quanto realizzate con finanziamento comunitario (Europa) "PON FSE"**. Per le attività in oggetto sono state già raccolte alcune iscrizioni, con l'intervento di due successive novità di rilievo:

1. presenza di nuove classi 3^a a partire dal 16/9/19
2. a differenza di quanto ipotizzato nel mese di maggio 2019, uno dei tre moduli (*Tecnologie Informatiche per le Scienze Sperimentali*) verrà realizzato presso un Istituto di ricerca specializzato (CNR-IBF) che proporrà attività specifiche riservate a 24 studenti delle attuali 4^a del Liceo per le Scienze Applicate (per un totale di 24 studenti)

Sulla base delle nuove e mutate condizioni, si rende necessario riaprire le iscrizioni. Pertanto:

Gli studenti (maggioresni) e le famiglie (di studenti minorenni) interessate sono invitate a consegnare in Segreteria Didattica l'allegato modulo di "manifestazione di interesse" possibilmente entro:

GIOVEDI' 19 DICEMBRE 2019

L'inizio dei singoli moduli verrà comunicato agli studenti iscritti con apposito avviso oppure dai referenti del modulo stesso, appena questi saranno nominati.

A titolo informativo si segnala che:

- a) **ORARIO.** Il modulo *Tecnologie Informatiche per le Scienze Sperimentali* si svolgerà in una stessa settimana, intensiva. I due restanti moduli (robotica educativa/via Allende e coding games/via Timavo) si svolgeranno in orario extracurricolare;
- b) ciascun singolo modulo sarà attivato solo in presenza di almeno 15 iscritti;
- c) in caso di iscritti superiori a 25 per il singolo modulo, sarà necessario procedere a una selezione di merito, stabilita sulla base delle caratteristiche del modulo;
- d) **tutte le attività sono aperte a tutti gli studenti dell'Istituto, ma ciascuna richiede il possesso di requisiti specifici, descritti nel modulo sottostante;**

La presente circolare viene distribuita con la seguente modalità:

- lettura da parte dei docenti di Informatica delle diverse classi;
- visita nelle classi di un docente referente per ciascun modulo, in fase di individuazione.

Il Dirigente Scolastico (Alessandro Rivella)

Firma autografa sostituita a mezzo stampa ai sensi dell'art. 3 comma 2 del D.lgs n. 39/93

Richiesta di iscrizione per il PON-FSE CITTADINANZA DIGITALE 10.2.2A-FdRPOC-LI-2018-59

Il/La sottoscritto/a alunno/a classe **MANIFESTA l'interesse** alla partecipazione alle seguenti attività in orario extra-curricolare (indicare i numeri di riferimento):

MODULI PON FSE CITTADINANZA DIGITALE (partecipazione gratuita, 30ore/corso, minimo 15 partecipanti)

<i>N</i>	<i>ATTIVITA'</i>	<i>SEDE</i>	<i>SEDE</i>	<i>ORE(1)</i>	<i>PERIODO</i>	<i>DESTINATARI</i>
1.	Robotica educativa	Introduzione alla progettazione, costruzione e programmazione di dispositivi di robotica educativa con particolare riferimento a: gestione di un processo, meccanismi di controllo di un dispositivo, logica di programmazione, ecc...	ALLENDE	30	gennaio-aprile 2020	Alunni scuola secondaria 2° grado in possesso di nozioni sugli algoritmi e linguaggi di programmazione. In caso di eccesso di iscrizione, la precedenza verrà assegnata, nell'ordine a studenti di classe 5 ^{-4^{-3[^]}} informatica, 5 ^{-4^{-3[^]}} elettrotecnica, 5 ^{-4^{-3[^]}} liceo, 5 ^{-4^{-3[^]}} meccanica, biennio
2.	Coding games	Introduzione al pensiero computazionale attraverso la sviluppo di software per applicazioni di gaming, con l'uso di tool visuali e strumenti di creazione di applicazioni <i>mobile</i> .	TIMAVO	30	gennaio-aprile 2020	Alunni scuola secondaria 2° grado in possesso di nozioni sugli algoritmi e linguaggi di programmazione. In caso di eccesso di iscrizione, la precedenza verrà assegnata, nell'ordine a studenti di classe 5 ^{-4^{-3[^]}} informatica, 5 ^{-4^{-3[^]}} liceo, 5 ^{-4^{-3[^]}} elettrotecnica, 5 ^{-4^{-3[^]}} meccanica, biennio
3.	Certificazione competenze in ambito ICT	Studio delle Tecnologie Informatiche applicate alla ricerca nell'ambito delle scienze sperimentali (biologia, chimica, fisica).	CNR-IBF	30	gennaio-febbraio 2020	Studenti delle classi 4 [^] con buona conoscenza delle principali tecnologie informatiche e con esperienza in attività di laboratorio di Biologia Chimica Fisica. In caso di eccesso di iscrizioni sarà data precedenza agli studenti del Liceo S.A., anche in relazione ai titoli di merito riconosciuti e documentati dal Consiglio di Classe

(1) Date e orari dei moduli indicati sono da concordare con il personale che verrà incaricato (Esperti, Tutor, Figure Aggiuntive)

Genova, Firma del genitore (se alunno/a minorenni) o dell'alunno (se maggiorenne)