



Unione Europea

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEIpon
2014-2020

MIUR

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)

Codice e Titolo Progetto:	10.2.2A-FSEPON-SI-2018-962 "Cyber Heroes"	Codice Cup:	I47I17000550007	Finanziamento	€ 24.528,00
------------------------------	--	----------------	-----------------	---------------	-------------

ISTITUTO STATALE D'ISTRUZIONE SUPERIORE

LICEO CLASSICO – LINGUISTICO – SCIENZE UMANE ("L. SCIASCIA") e LICEO SCIENTIFICO – SCIENZE APPLICATE ("E. FERMI")

C/da Muti 98076 - S. AGATA MILITELLO (ME) - tel. 0941 701720 - fax 0941 702914 - Cod. Fisc. 95001840834 - Cod.Mecc. MEIS00300Q

e-Mail: meis00300q@istruzione.it - PEC: meis00300q@pec.istruzione.it - Sito Internet: www.liceosciasciafermi.edu.it

Istituto Statale Istruzione Superiore "L. Sciascia" - S. Agata di Militello Prot. 0003001 del 03/06/2019 (Uscita)
--

Agli alunni
Alle famiglie
Al Dsga
All'Albo on line

CIRCOLARE N. 294

Oggetto: PON Competenze di base 10.2.2A-FSEPON-SI-2018-962- "Cyber Heroes" Avviso alunni.

Si porta a conoscenza degli alunni e delle famiglie che nel nostro Istituto si svolgeranno quattro moduli del progetto PON in oggetto di seguito riportati:

Modulo	Titolo modulo	Destinatari	ore	Descrizione
Informatica	Esperti del software	Alunni delle classi di tutto l'Istituto	30	Le 30 ore del modulo, tutte svolte in laboratorio, mireranno a fornire competenze avanzate sull'uso di software di presentazione (Power Point, prezi, padlet), di pubblicazione (pubblisher) e di progettazione (autocad). Risultato finale : Conseguire una certificazione advanced
Informatica	Digital Makers	Alunni delle classi di tutto l'Istituto	30	Il progetto creerà dei digital makers, ossia studenti che coltivano le proprie passioni trasformandole in apps, per sé e per altri. I corsisti apprenderanno il linguaggio di programmazione e di progettazione Prodotto finale : Creazione di app scolastiche, ma anche app personali e/o per il territorio.
Informatica	Quotidiano online	Alunni delle classi di tutto l'Istituto	30	Il progetto, che prevede l'ideazione, costruzione e pubblicazione in rete di un giornalino web, abituerà gli alunni a collaborare in ambienti digitali, al comprendere l'uso dei dati e il data journalism. Risultato finale : Utilizzo di programmi di grafica e di video-editing, di audio editor per realizzare un podcast e di un CMS per la pubblicazione di contenuti on line.
Informatica	Cittadino nell'etere	Alunni delle classi di tutto l'Istituto	30	Sensibilizzare attraverso i media, le comunità e l'opinione pubblica rispetto al tema del cyberbullismo attraverso attività laboratoriali. Prodotto finale : realizzazione di un video o di uno lavoro in modalità Storytelling che denunci il fenomeno del cyberbullismo e ne promuova originalmente una soluzione.

I corsi si svolgeranno da settembre a dicembre 2019.

Gli alunni interessati devono compilare il modello allegato alla presente e consegnarlo direttamente in segreteria per la sede di c/da Muti e al sig. Carcione per la sede di c/da Cannamelata entro e non oltre le ore **13.00 del 11/06/2019**.

Nel caso in cui le domande di partecipazione siano superiori al numero dei posti disponibili per ciascun corso varrà l'ordine di presentazione delle istanze.

IL DIRIGENTE SCOLASTICO
Prof.ssa Maria Larissa Bollaci

Firma autografa omessa ai sensi dell'art. 3 del D. Lgs. n. 39/1993

Allegato al presente avviso:

- *Modello di partecipazione alunni* (Allegato A)