



ISTITUTO ISTRUZIONE SUPERIORE "PITAGORA"-POLICORO  
Prot. 0003673 del 15/03/2022  
IV-5 (Uscita)

**Codice CUP: E83D22000330006**

## **AVVISO DI RIAPERTURA PROCEDURA DI SELEZIONE ALLIEVI “DIGITAL SKILLS: INNOVAZIONE FRA APP E PIATTAFORME WEB”**

**“Il Laboratorio dei talenti” - Contributi per la realizzazione di “Laboratori didattici”  
destinati agli Istituti Scolastici statali e paritari della Basilicata Anno Scolastico  
2021/2022**

### **IL DIRIGENTE SCOLASTICO**

#### **VISTA**

la D.G.R. n.611/2021 del 21/07/2021 - Avviso Pubblico della REGIONE BASILICATA  
“Il Laboratorio dei talenti” - Contributi per la realizzazione di “Laboratori didattici”  
destinati agli Istituti Scolastici statali e paritari della Basilicata Anno Scolastico  
2021/2022 che prevede:

- ✓ La promozione e la realizzazione di progetti caratterizzati dalla creazione di  
“laboratori didattici” intesi come “luoghi di animazione, di inclusione e di  
arricchimento esperienziale”, attivati dagli istituti scolastici che consentano:
  - di elevare le competenze degli allievi nelle discipline d’indirizzo con  
modalità di erogazione innovative anche on line, ed incrementare lo  
sviluppo di nuovi approcci di apprendimento scolastico;
  - di favorire il riconoscimento del merito scolastico;
  - di premiare gli allievi per l’impegno scolastico dimostrato stimolando  
così il coinvolgimento di una platea di allievi sempre più ampia.
- ✓ Lo svolgimento delle attività dei “Laboratori didattici” in orario extracurricolare;
- ✓ Una procedura di evidenza pubblica per la selezione degli esperti esterni  
coinvolti;
- ✓ Qualora le restrizioni dovute all’emergenza sanitaria limitassero la frequenza in  
presenza, le modalità di apprendimento on-line (didattica a distanza) in  
modalità sincrona e tracciabile;
- ✓ La produzione di documentazione relativa alle attività svolte;



- VISTA** Il progetto, in coerenza con gli obiettivi dell'Unione Europea in termini di competenze digitali e imprenditoriali, ha lo scopo di realizzare due prodotti digitali: un portale web e un'app per dispositivi mobili. Entrambi i prodotti presenteranno contenuti informativi di approfondimento (glossari, articoli, video, FAQ...) inerenti gli indirizzi "Elettrotecnica ed Elettronica" e "Meccanica, Meccatronica" dell'istituto. La finalità è quella di rendere tali prodotti il riferimento nazionale (su web e su app) di tali tematiche, consentendo agli alunni di sviluppare competenze sia tecniche (sviluppo del portale web e dell'app) che di cura dei contenuti.
- VISTA** la Determina Dirigenziale della Regione Basilicata 15BF.2022/D.00003 del 12/01/2022 nella quale veniva comunicata l'Approvazione degli esiti della valutazione con il progetto presentato AMMESSO E FINANZIABILE;
- VISTA** la candidatura Prot. Generale n° 159737 del 30/09/2021– Istanza n° IST21034480
- VISTA** La Delibera del Consiglio d'Istituto N. 58 del 14/02/2022 con cui sono stati definiti i criteri di selezione delle risorse umane che interverranno nella realizzazione dei progetti a valere sull'A.P. "Il Laboratorio dei Talenti", previa autorizzazione degli stessi;
- VISTO** l'avviso di selezione allievi di prot.2862 del 28/02/2022
- RILEVATA** la necessità di assicurare un numero maggiore di alunni per alcuni moduli del progetto

## Comunica

### Art.1 - INDIZIONE

**che è riaperta la procedura di selezione per il reclutamento degli allievi dell'Istituto, frequentanti tutte le classi relativamente agli indirizzi di "elettronica ed elettrotecnica" e "Meccanica, meccatronica ed energia" per il seguente laboratorio "DIGITAL SKILLS: INNOVAZIONE FRA APP E PIATTAFORME WEB"**

Il laboratorio avrà la durata di 100 ore in presenza, da svolgersi in Istituto in orario extracurricolare.

La selezione dei partecipanti avverrà sulla base della media scolastica, comprensiva del voto di comportamento.

Al termine delle attività, una commissione composta da esperti esterni valuterà gli elaborati, prodotti e/o output realizzati dagli studenti coinvolti nel laboratorio didattico.

È previsto il rilascio di premi in denaro agli studenti meritevoli.



riapertura BANDO alunni APP



IlSpitagora



## Art.2 – Articolazione delle attività

### Descrizione delle modalità di svolgimento delle attività dei “laboratori didattici”

Il progetto, in coerenza con gli obiettivi dell’Unione Europea in termini di competenze digitali e imprenditoriali, ha lo scopo di realizzare due prodotti digitali: un portale web e un’app per dispositivi mobili. Entrambi i prodotti presenteranno contenuti informativi di approfondimento (glossari, articoli, video, FAQ...) inerenti gli indirizzi “Elettrotecnica ed Elettronica” e “Meccanica e Meccatronica” dell’istituto. La finalità è quella di rendere tali prodotti il riferimento nazionale (su web e su app) di tali tematiche, consentendo agli alunni di sviluppare competenze sia tecniche (sviluppo del portale web e dell’app) che di cura dei contenuti. Le attività si terranno in orario extrascolastico.

Gli obiettivi specifici del progetto sono classificabili nelle seguenti categorie:

- ✓ social skills: promuovere la collaborazione, la comunicazione efficace, il team working e la peer education tra gli alunni, che saranno chiamati a mettere a sistema i loro profili e competenze per la produzione dei contenuti che saranno pubblicati su portale web e app
- ✓ tech skills: sviluppare competenze tecniche altamente professionalizzanti e richieste dal mercato del lavoro, attuale e futuro. Gli alunni saranno introdotti all’utilizzo di piattaforme CMS moderne (WordPress, per il portale web) e di framework per lo sviluppo di app multiplatforma (Flutter, sviluppato da Google)
- ✓ marketing skills: maturare conoscenze delle dinamiche proprie del social media marketing, in modo da promuovere efficacemente i prodotti e i contenuti sviluppati presso determinati pubblici di pertinenza.

Gli obiettivi di apprendimento verranno perseguiti tramite la metodologia “Didattica per Scenari”, implementando contesti di insegnamento/apprendimento che avvicinino gli alunni ad acquisire le competenze promosse in sede europea, anche mediante un uso consapevole delle nuove tecnologie. Con l’obiettivo di porre l’alunno al centro del processo di apprendimento e di scardinare la tradizionale didattica frontale, la “Didattica per Scenari” prevede preliminarmente una fase di design progettuale che vede gli alunni, opportunamente suddivisi in gruppi di lavoro, proporre prototipi (anche sotto forma di mock-up visuali) sia del portale web che dell’app. Tali prototipi verranno costantemente migliorati nel corso delle lezioni, tramite raffinamenti successivi garantiti dalle cosiddette “Learning Stories”, fasi di apprendimento (strutturate dal docente, che funge da tutor di progetto) che mirano ad aumentare la qualità di quanto prodotto tramite momenti di riflessione, brainstorming e ri-progettazione.

I contenuti disciplinari proposti saranno riconducibili alle categorie social, tech e marketing skills:

- ✓ social skills: comunicazione S.M.A.R.T., copywriting, anatomia di contenuti video efficaci, teamworking e gestione delle relazioni in un gruppo di lavoro
- ✓ tech skills: amministrazione, personalizzazione e gestione dei contenuti su CMS WordPress (portale web). Conoscenza del framework Flutter e del linguaggio di programmazione Dart per lo sviluppo di un'app multiplatforma che possa acquisire i contenuti dal portale web di progetto
- ✓ marketing skills: sviluppo di campagne pubblicitarie su Facebook e Instagram, individuazione dei pubblici di pertinenza, scelta del format e del lessico comunicativo più efficace per generare engagement

Il laboratorio didattico conterà dei tre percorsi formativi distinti (social, tech e marketing skills) citati precedentemente e di seguito schematizzati.

Percorso	Durata	Formatore	Finalità
Social skills	10 ore	Esperto in sociologia, comunicazione	promuovere la collaborazione, la comunicazione efficace, il team working e la peer education tra gli alunni, che saranno chiamati a mettere a sistema i loro profili e competenze per la produzione dei contenuti che saranno pubblicati su portale web e app
Tech skills	70 ore	Esperto in sviluppo di applicazioni web/mobile	sviluppare competenze tecniche altamente professionalizzanti e richieste dal mercato del lavoro, attuale e futuro. Gli alunni saranno introdotti all'utilizzo di piattaforme CMS moderne (WordPress, per il portale web) e di framework per lo sviluppo di app multiplatforma (Flutter, sviluppato da Google)
Marketing skills	20 ore	Esperto di comunicazione e social media marketing	maturare conoscenze delle dinamiche proprie del social media marketing, in modo da promuovere efficacemente i prodotti e i contenuti sviluppati presso determinati pubblici di pertinenza

- **Esame finale**



L'esame finale vedrà i singoli gruppi di lavoro illustrare le caratteristiche dei prodotti realizzati, dettagliando sia le modalità tecniche che ne avranno consentito la realizzazione che il design dei contenuti presenti nel portale web e nell'app.

Al termine del percorso formativo, ogni squadra (così come ogni singolo studente) otterrà un punteggio finale, attribuito da una specifica commissione di esperti esterni, che consentirà di aggiudicare il vincitore (singolo e a squadra) a cui spetterà un premio. Oltre ai primi classificati saranno premiati anche i secondi e i terzi (singoli e a squadra).

I premi assegnati saranno così ripartiti :

- Primo premio per singolo studente (punteggio più alto ottenuto) = 1.500,00 euro
- secondo premio per singolo studente = 1.000,00 euro
- terzo premio = 500,00 euro.
- Primo premio a squadre (sommatoria più alta dei singoli studenti) = 3.000,00 euro (ripartita equamente tra gli studenti della stessa squadra).
- Secondo premio a squadre = 2.000,00 euro
- Terzo premio a squadre = 1.000,00 euro.

### Art. 3 - Domanda e termini di presentazione

La domanda di partecipazione dovrà pervenire presso la Segreteria dell'Istituto entro le ore 13.00 del **25/03/2022**. La domanda di partecipazione è allegata al presente avviso (Allegato 1).

### Art. 4 – Modalità di selezione

La selezione dei partecipanti avverrà a seguito della valutazione della documentazione pervenuta.

La commissione redigerà una graduatoria di ammissione al progetto, con attribuzione di **max. 20 punti**, secondo i seguenti criteri:

Conoscenza della lingua Inglese con certificazione rilasciata da enti riconosciuti: (max 2 punti)

Conoscenze Informatiche di base con certificazione rilasciata da enti riconosciuti : (max 3 punti)

Voto medio allo scrutinio del I° quadrimestre anno in corso (max 6 punti)

media=6 [1]

6< media <=7 [2]

7< media <=8 [3]

8< media <=9 [4]

9< media <=10 [6]

Media voti nelle materie di indirizzo allo scrutinio del I° quadrimestre dell'anno in corso : (max 4 punti)



- Voto 6 [1]
- Voto 7 [2]
- Voto 8 [3]
- Voto 9/10 [4]

Media voti allo scrutinio finale dei due anni precedenti: (max 5 punti)

- Voto 6 [1]
- Voto 7 [2]
- Voto 8 [3]
- Voto 9 [4]
- Voto 10 [5]

Il punteggio massimo ottenibile nella selezione è di **20/20** punti.

In caso di parità di punteggio, la priorità verrà assegnata allo studente di maggiore età.

I moduli di candidatura presentati oltre il termine della scadenza, incompleti, o contenenti dichiarazioni mendaci, verranno esclusi automaticamente.

## Art. 5 - Formulazione delle graduatorie

Saranno selezionati **da un minimo di 20 e fino a 25 studenti**, a seconda delle domande che perverranno, sebbene si favorirà il più ampio coinvolgimento possibile della comunità studentesca all'interno della scuola attraverso attività di socializzazione dell'esperienza.

La selezione sarà finalizzata all'individuazione dei talenti e sarà basata su criteri di merito relativi agli anni precedenti, ai risultati del I° quadrimestre del a.s. corrente ed al profitto nelle discipline pertinenti il presente bando.

## Art. 6 - Trattamento dei dati personali

Ai fini del Decreto Legislativo 30 giugno 2003, n. 196 e del GDPR 2016/679 (*General Data Protection Regulation*), si informa che l'Istituto si impegna a rispettare il carattere riservato delle informazioni fornite dal candidato. Tutti i dati forniti saranno trattati solo per le finalità connesse alla selezione nel rispetto delle disposizioni vigenti. L'interessato gode del diritto di accesso ai dati che lo riguardano, nonché alcuni diritti complementari, tra cui il diritto di far rettificare, aggiornare, completare o cancellare i dati erronei, incompleti o raccolti in termini non conformi alla legge, nonché il diritto di opporsi, per motivi legittimi, al loro trattamento.

Il presente avviso è reso pubblico mediante affissione all'albo dell'istituto.



La Dirigente Scolastica  
Prof.ssa Maria Carmela STIGLIANO

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



IIspitagora



**ALLEGATO 1 –**

**DOMANDA DI PARTECIPAZIONE SELEZIONE ALLIEVI - Riapertura bando esteso**

**PO FSE Basilicata 2014-2020. A.P. "Il Laboratorio dei talenti"** - Contributi per la realizzazione di "Laboratori didattici" destinati agli Istituti Scolastici statali e paritari della Basilicata Anno Scolastico 2021/2022" – Attuazione P.O. BASILICATA FSE 2014-2020 – (D.G.R. n. 611/2021 del 21/07/2021) Asse III: Sviluppare diritti e qualità dell'apprendimento e sostenere l'innovazione intelligente nei settori chiave. Azione: 10.1.5 - Stage (anche transnazionali), laboratori, metodologie di alternanza scuola lavoro per migliorare le transizioni istruzione / formazione / lavoro. –

**"DIGITAL SKILLS: INNOVAZIONE FRA APP E PIATTAFORME WEB"**

Al Dirigente Scolastico

**dell' "IIS PITAGORA di POLICORO**

**Il/La sottoscritto/a**

<b>COGNOME</b>	
<b>NOME</b>	
<b>CLASSE FREQUENTATA A.S. 2021/2022</b>	
<b>LUOGO E DATA DI NASCITA</b>	
<b>INDIRIZZO</b>	
<b>NR. TELEFONO</b>	

*Si autorizza il trattamento dei dati personali ai sensi del D. Lgs. 196/2003*

Richiede l'ammissione alla procedura di selezione del seguente laboratorio didattico:

**"DIGITAL SKILLS: INNOVAZIONE FRA APP E PIATTAFORME WEB"**

Allegati:

- Y Certificazione lingua straniera
- Y Certificazione conoscenze Informatiche
- Y Media voti I° quadrimestre
- Y Media voti degli anni precedenti (ultimi due anni)

\_\_\_\_\_, li \_\_\_\_\_

FIRMA ALUNNO E GENITORE

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**N.B.: è obbligatorio allegare la carta d'identità dello studente e dei genitori, pena la mancata accettazione della domanda**



IISpitagora