

ISTITUTO STATALE DI ISTRUZIONE SUPERIORE "MAJORANA – FASCITELLI"

Corso Risorgimento, 353 – 86170 Isernia

Telef. 0865/414128 – 414284 Fax 0865/413856

Sito web: www.lsmajoranaisernia.it

e-mail: isis01200r@istruzione.it - isis01200r@pec.istruzione.it

Prot. n. 1156/12

Isernia, 03.10.2014

Agli Alunni delle classi IV

**All'ALBO
SUCCURSALE**

**OGGETTO: Università degli Studi del Molise – Attivazione di un Laboratorio di Eccellenza
destinato agli studenti delle classi IV.**

L'Università degli Studi del Molise ha attivato, per l'a.a. 2014 – 2015, un Laboratorio di Eccellenza dal titolo: **Progettazione e sviluppo di videogiochi: quando la Matematica incontra l'Informatica.**

Il Laboratorio è indirizzato a 30 studenti iscritti, per l'a.s. 2014 – 2015, al 4° anno, avrà la durata di 24 ore e avrà luogo:

- per la sede di Pesche (IS), da Novembre 2014 a Febbraio 2015
- per la sede di Campobasso, da Marzo a Maggio 2015.

Per il numero limitato di studenti, le iscrizioni saranno accolte fino ad esaurimento dei posti. Al termine delle attività saranno attribuiti 3 CFU agli studenti che si iscriveranno presso l'UNIMOL al Corso di Laurea in Informatica.

La quota di iscrizione per singolo studente è di € 30,00. Il versamento della quota di iscrizione dovrà essere effettuato sul c.c.p. n. 11424660 intestato all'Università degli Studi del Molise (causale del versamento "Laboratorio di eccellenza 2014 – 2015) direttamente dagli studenti interessati. La ricevuta del versamento dovrà essere allegata al Modulo di iscrizione.

Gli studenti che intendono aderire all'iniziativa devono darne comunicazione alla prof.ssa Stefania FLAMMIA – utilizzando l'apposito Modulo di iscrizione allegato al presente avviso – entro e non oltre il 18 Ottobre 2014.



IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Dott. Eugenio Silvestre



MODULO PER L'ISCRIZIONE AL LABORATORIO DI ECCELLENZA IN
"Progettazione e sviluppo di Videogiochi: quando la matematica incontra l'informatica"

Al Magnifico Rettore
dell'Università degli Studi del Molise

Il/la sottoscritto/a _____ nato/a il ____/____/____ a _____,
 _____, provincia di _____,
 Codice Fiscale _____,

CHIEDE

di essere ammesso/a a partecipare al Laboratorio di Eccellenza in *"Progettazione e sviluppo di Videogiochi: quando la matematica incontra l'informatica"* e consapevole che il rilascio di dichiarazioni mendaci o contenenti dati non più rispondenti a verità comporta l'applicazione delle sanzioni previste dalla normativa vigente nonché l'esclusione dal Laboratorio **dichiara**, ai sensi dell'art. 46 del D.P.R. n. 445 del 28/12/2000:

☒ di frequentare il 4° anno di scuola media superiore presso l'Istituto di _____;

☐ di possedere le seguenti conoscenze:

- matematica

☒ di aver preso visione dell'avviso relativo al Laboratorio in oggetto;

☒ di scegliere la sede di: ☐ PESCHE ☐ CAMPOBASSO per la frequenza del Laboratorio;

☒ di eleggere il seguente domicilio per eventuali comunicazioni:

Via/Piazza _____ n. _____

Città _____ (____) C.A.P. _____

Tel. abitazione | | | | | | | | | | | | | | | | Cell. | | | | | | | | | |

Indirizzo e - mail _____@_____

Informativa ai sensi dell'art. 13 del D.Lgs. n. 196/2003 "Codice in materia di dati personali" - I dati personali oggetto della presente dichiarazione saranno trattati dall'Università degli Studi del Molise con la finalità di registrare l'utente ed attivare nei suoi confronti un servizio informativo. Tali dati verranno trattati in conformità con le leggi vigenti per le finalità di cui in oggetto. L'interessato gode dei diritti di cui agli artt. 7 e seguenti del codice sulla tutela dei dati personali. Con la sottoscrizione della presente domanda, il candidato dichiara di aver preso visione della predetta informativa.

Campobasso, _____
Data

 Firma leggibile e di proprio pugno



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DEL MOLISE



**AVVISO DI ATTIVAZIONE DI
UN LABORATORIO DI ECCELLENZA CERTIFICATA (L.E.C.):**

***“PROGETTAZIONE E SVILUPPO DI VIDEOGIOCHI:
QUANDO LA MATEMATICA INCONTRA L'INFORMATICA”***

L'Università degli Studi del Molise, in conformità a quanto previsto dal D.Lgs n. 21/2008, attiva il Laboratorio di eccellenza certificata (L.E.C.) dal titolo:

“Progettazione e sviluppo di videogiochi: quando la matematica incontra l'informatica”

indirizzato agli studenti delle scuole medie superiori iscritti per l'anno scolastico 2014/2015 al 4° anno.

Numero partecipanti

Per il Laboratorio sono ammessi un numero massimo di 30 studenti. Per il numero limitato dei posti disponibili, le iscrizioni saranno accolte fino ad esaurimento dei posti. Qualora l'ultima adesione pervenuta contenga un numero maggiore di candidati rispetto al numero di posti rimasti disponibili, si rimanda alla scuola la scelta degli studenti frequentanti il Laboratorio.

Per partecipare ai due laboratori sono richieste conoscenze della Matematica studiata nel biennio delle scuole superiori

Durata del Laboratorio

Il Laboratorio avrà la durata massima di 24 ore di cui una parte di lezioni frontali e una parte di attività laboratoriali e si svolgerà per la

- Sede di Pesche (IS) da novembre 2014 a febbraio 2015
- Sede di Campobasso da marzo 2015 a maggio 2015

Modalità di iscrizione

Gli studenti che vorranno partecipare al Laboratorio dovranno far pervenire dal **15 settembre 2014 al 20 ottobre 2014**, mediante l'Istituto di appartenenza, la relativa domanda (Allegato A).

Le domande, debitamente firmate dai propri studenti devono essere trasmesse mediante FAX al numero 0874-1864905, fa fede per l'ordine di arrivo la data e l'orario di trasmissione.

Il modulo di iscrizione (Allegato A) è disponibile presso il Centro Orientamento e Tutorato e sul sito web www.unimol.it. – Neodiplomato – Attività di Orientamento.

Al termine del Laboratorio è prevista la realizzazione di un documento cartaceo e/o multimediale da inserire sul sito dell'Università degli studi del Molise nella sezione "Orientamento".

Agli studenti che prenderanno parte al Laboratorio di eccellenza sarà rilasciata l'attestazione con l'attribuzione di 3 cfu convalidabili come *esame a scelta dello studente* qualora gli studenti si iscrivessero al corso di laurea in Informatica dell'Università degli Studi del Molise.

Al termine del laboratorio è prevista la presentazione degli elaborati presso l'Università alla presenza degli studenti delle scuole partecipanti. Al termine della presentazione è prevista la consegna degli attestati di partecipazione al laboratorio.