



Unione Europea
 P.O.N. - "Competenze per lo Sviluppo" (FSE)
 P.O.R. - Ambiente per l'apprendimento (FESR)
 D.G. Occupazione, Affari Sociali e pari Opportunità
 D.G. Politiche Regionali



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
 Dipartimento per la Programmazione
 D.G. per gli Affari Istituzionali - Ufficio IV
 Programmazione e gestione dei fondi strutturali europei
 e nazionali per lo sviluppo e la coesione sociale



LICEO STATALE CLASSICO – LINGUISTICO – SCIENZE UMANE
"Publio Virgilio Marone"

Via Flavio Gioia n° 16 - 80062 Meta (NA) TELEFONO: 0818786662 FAX: 0818088291
 E-mail Istituzionale napc130004@istruzione.it
 Codice scuola NAPC130004 – CODICE FISCALE: 82007990631

AVVISO N. 18 /ARGO

LICEO CLASSICO STATALE LINGUISTICO – PEDAGOGICO – "PUBLIO VIRGILIO MARONE"-META
 Prot. 0003105 del 08/09/2018
 08 (Uscita)

Meta, 8 settembre 2018

Agli alunni e, per loro tramite, alle famiglie

delle classi 3 A - B - G, 4 A - B - G, 5 A - B - D - E - H - I

Ai docenti delle classi 3 A - B - G, 4 A - B - G, 5 A - B - D - E - H - I

Al Sito Web

Sede e Succursale

Alternanza Scuola Lavoro a.s.2018/19

OGGETTO: Progettualità delle attività e calendarizzazione dei percorsi di Alternanza Scuola Lavoro delle classi 3 A - B - G, 4 A - B - G, 5 A - B - D - E - H - I

In riferimento a quanto in oggetto, si comunica alle SS.LL. quanto segue:

CLASSI	ENTE	CALENDARIO
3 A - 3 B 3 G - 3 I	MULTINET	1° GRUPPO (17 SETT. - 26 SETT) dalle 8:15 alle 13:45 2° GRUPPO (27 SETT. - 6 OTT) dalle 8:15 alle 13:45 per un totale di circa 50 h. Le restanti ore saranno dedicate ad attività on line con elaborato finale
ATTIVITA'	Presentazione corso presso la scuola, test d'ingresso, spiegazione dei concetti di	

<p>PROGETTUALI:</p>	<p>algoritmo e individuazione dei primi algoritmi su carta, introduzione all'ambiente di sviluppo, introduzione al linguaggio java. Esercizi flow chart (diagrammi di flusso), esercizi introduttivi (hello world)</p> <p>2. introduzione alla programmazione ad oggetti, variabili e costanti, commenti, indentazione del codice, assegnazione dei valori alle variabili esercizi con assegnazione di variabili da codice , manipolazione di stringhe, esercizi con operatori aritmetici, regole di precedenza (es. confronti fra stringhe alfanumeriche)</p> <p>3. tipi primitivi int float boolean etc... manipolatori per l'input/output , casting per la conversione di tipo, creazione di oggetti esercizi su input/output, esercizi sul casting, creazione di oggetti (es. utilizzi di classi esistenti: scanner.in)</p> <p>4. decisioni, costruito if else, strutture nidificate, switch case, operatori logici esercizi decisionali (es.riconoscimenti di numeri pari /dispari ed esegui una azione)</p> <p>5. ciclo while e do-while esercizi su cicli while e do-while (ricerche di occorrenze nelle stringhe, una lettera all'interno di una parola)</p> <p>6. ciclo for esercizi su ciclo for (continuazione esercizi come giorno prima)</p> <p>7. vettori & arraylist esercizi sulla creazione di vettori e utilizzo nei processi decisionali (ordinamento di elementi, ricerca di elementi) (es.ordinare una lista numerica)</p> <p>8. progettazione di classi e metodi esercizi su metodi e utilizzo all'interno delle classi (es.sviluppo di un programma per la gestione di un distributore automatico)</p> <p>9. test di esame finale</p> <p>La calendarizzazione potrebbe subire delle modifiche dovute ad esigenze organizzative.</p> <p>Le attività si svolgeranno presso il laboratorio linguistico e informatico del Liceo Marone</p>	
<p>CLASSI</p>	<p>ENTE</p>	<p>CALENDARIO</p>
<p>4 A +9 alunni 4B</p> <p>4 G + 8 alunni 4B</p>	<p>Fondamenti di tecniche di sicurezza informatica</p>	<p>Dal 17 settembre al 21 settembre Dal 24 al 28 settembre e 1 Ottobre Dalle 08:15 alle 13:45</p> <p>Per un totale di 60 h</p>
<p>ATTIVITA' PROGETTUALI</p>	<p>Il laboratorio consente ai nostri studenti di imparare e prendere coscienza di quello che avviene nel mondo del web attraverso l'analisi e l'esemplificazione dei fenomeni e delle tecniche che minacciano quotidianamente l'integrità e la sicurezza dei dati e dei flussi informatici, acquisendo i rudimenti della cybersecurity.</p> <p>Il laboratorio prevede anche la partecipazione di 20 alunni selezionati tra i partecipanti agli incontri War and Peace e Rome Hack che si terranno a Roma (seguiranno ulteriori informazioni in merito ai criteri di selezione e alla data di partecipazione).</p> <p>Le attività si svolgeranno, per un gruppo, presso il laboratorio informatico dell'Istituto Comprensivo Carlo Amalfi di Piano di Sorrento; per il secondo gruppo presso il laboratorio informatico dell'Istituto Comprensivo M.Massa di Piano</p>	

	La calendarizzazione potrebbe subire delle modifiche dovute ad esigenze organizzative.	
CLASSI	ENTE	CALENDARIO
5 B – 5 H 5D – 5 I	Fondamenti di tecniche criminali e investigative	1° GRUPPO (17 SETT. - 26 SETT) dalle 08:15 alle 13:30 2° GRUPPO (27 SETT. - 6 OTT) dalle 08:15 alle 13:30 I giorni 26 e 27 settembre gli alunni si recheranno a Pozzuoli presso l'azienda G.E.M. s.r.l
ATTIVITA' PROGETTUALI	<p>Il laboratorio consente ai nostri studenti di imparare attraverso la pratica quello che avviene nelle fasi di sopralluogo e raccolta delle tracce sulla Scena del Crimine, acquisendo i rudimenti delle scienze criminologiche, a partire dall'analisi del criminale in quanto persona, seguendo l'approccio antropologico, psichiatrico e psicologico.</p> <p>Le attività si svolgeranno presso i locali sottostanti la Biblioteca Comunale di Piano di Sorrento per la quasi totalità del monte e due incontri presso la G.E.M. s.r.l di Pozzuoli</p> <p>La calendarizzazione potrebbe subire delle modifiche dovute ad esigenze organizzative.</p>	
CLASSI	ENTE	CALENDARIO
5 A 5 E	Domotica e sistemi intelligenti con scheda Arduino e App-Inventor	1° GRUPPO (17 SETT. - 26 SETT) dalle 8:00 alle 14:00 2° GRUPPO (27 SETT. - 6 OTT) dalle 8:00 alle 14:00 per un totale di circa 55 h.
ATTIVITA' PROGETTUALI	<p>Il percorso è strutturato in modo da fornire agli studenti tutti gli elementi di base per interagire da un punto di vista Hardware e Software con un sistema a microcontrollore, che si interfaccia con l'ambiente esterno mediante sensori ed attuatori. In particolare verrà spiegata nel dettaglio la piattaforma Arduino ampiamente utilizzata in ambito lavorativo ed hobbistico.</p> <p>Le attività avranno un'impronta pratica, infatti dopo l'introduzione teorica di ogni argomento gli allievi saranno chiamati a sperimentare praticamente quanto visto, realizzando in prima persona sia i programmi scritti in linguaggio C++, sia l'assemblaggio dei circuiti elettronici necessari a realizzare dei piccoli sistemi intelligenti. In particolare alcune delle funzionalità del sistema domotico saranno gestite direttamente da uno smartphone con sistema Android, mediante l'utilizzo di una o più APP realizzate dagli allievi con l'ausilio della piattaforma on-line App-</p>	

Inventor.

Gli allievi saranno quindi impegnati nelle seguenti attività:

- Formazione : Acquisizione degli elementi teorici di base in ambito elettronico ed informatico necessari a gestire un sistema a microcontrollore programmabile.
- Esperienze pratiche di laboratorio di informatica , finalizzate alla realizzazione di programmi in C++ e di APP che gestiscono la scheda Arduino anche da remoto mediante tecnologia Bluetooth.
- Esperienze pratiche di laboratorio di elettronica, finalizzate all'assemblaggio dei circuiti elettronici da collegare alla scheda Arduino.
- Progettazione autonoma e di gruppo, per acquisire la metodologia di risoluzione dei problemi tipica di un ambiente lavorativo.

Le attività si svolgeranno presso il laboratorio informatico dell'Istituto Comprensivo Buonocore-Fienga di Meta

La calendarizzazione potrebbe subire delle modifiche dovute ad esigenze organizzative.

Il Dirigente Scolastico

Immacolata Arpino

