*Allegato A1* - **POC Avviso pubblico prot. n. 33956 del 18/05/2022 – Progetto “PROGETTARE PER APPRENDERE”**

 **10.2.2A-FDRPOC-PU-2022-222- Domanda Esperti**

**AL DIRIGENTE SCOLASTICO**

**IISS “Del Prete – Falcone” – Sava (TA)**

Il sottoscritto Giovanni BUCCOLIERO nato a Sava(TA) il 21-02-1965, residente a Sava (TA) in via Roma n°185, CAP 74028, Telefono: 0999722628, Cell.: 3392491007, e-mail: giovanni.buccoliero@gmail.com, Codice Fiscale: BCCGNN65B21I467E, Titolo di studio: Laurea in Scienze dell’Informazione

**CHIEDE**

di essere ammesso a partecipare all’avviso indicato in oggetto in qualità di **esperto** nel modulo *(nel caso di candidatura per più moduli, indicare l’ordine di preferenza)*:

|  |  |
| --- | --- |
|  | A. Go one step ahead B1: focus on reading and writing |
|  | B. Go one step ahead B1: focus on interaction |
|  | C. Go one step ahead B2: focus on reading and writing |
|  | D. Go one step ahead B2: focus on interaction |
|  | E. Scienze: inferno, purgatorio o paradiso? |
|  | F. MatematicaMENTE |
|  | G. La quarta dimensione |
| **⮽** | H. InformaticaMENTE |
|  | I. ArtificialMENTE |

Il sottoscritto dichiara di aver preso visione del bando e di accettarne il contenuto e le tempistiche di svolgimento dei moduli. Si riserva di consegnare ove richiesto, se risulterà idoneo, pena decadenza, la documentazione dei titoli.

Il sottoscritto autorizza codesto Istituto al trattamento dei propri dati personali ai sensi del regolamento europeo sulla protezione dei dati GDPR n. 2016/679 e del decreto legislativo n. 101 del 10 agosto 2018.

Allega alla presente:  *Fotocopia documento di identità;*

 *Curriculum Vitae sottoscritto;*

 *Autovalutazione titoli;*

 *Scheda sintetica progettuale compilata e sottoscritta;*

 *Eventuale autorizzazione dell’Amministrazione appartenenza.*

** In fede

 …….………………………

*Allegato A2* - **POC Avviso pubblico prot. n. 33956 del 18/05/2022 – Progetto “PROGETTARE PER APPRENDERE”**

 **10.2.2A-FDRPOC-PU-2022-222- Autovalutazione titoli**

Cognome e nome BUCCOLIERO GIOVANNI

Modulo **H** Titolo: InformaticaMENTE

*(nel caso di candidatura per più moduli, indicare l’ordine di preferenza)*:

| **ESPERTO** |
| --- |
|  | **Titoli valutabili** | **Condizioni e Punteggi****Titolo** | **Punteggio massimo** | **Auto dichiar.** | **Ufficio** |
| Titoli culturali | Laurea coerente con area di intervento  | Condizione di ammissibilità |
| Altri Diplomi/Lauree/Dottorati ricerca | Per titolo 2 | Max 4 p |  |  |
| Master I Livello, Specializzazione e perfezionamento annuale | 1 punto | Max 4 p |  |  |
| Master II Livello, Specializzazione e perfezionamento pluriennale: a) coerenti con progetto o ricadenti in area didattica; b) non pertinenti | a) 2 puntib) 1 punto | a) Max 6 pb) Max 3 p |  |  |
| Aggiornamento e formazione in servizio in ore effettivamente frequentate | 0,5 per ogni corso di 25h A | Max 3 p | 3  |  |
| Certificazioni competenze | CEFR livelli lingua inglese A2, B1, B2, C1 | Livello A2 = 1Livello B1 = 2 BLivello B2 = 4Livello C1 = 5 | Max 5 p | 1 |  |
| ECDL (o simili)ECDL Livello specialistico (o simili) | 12 | Max 2 |  |  |
| Certificazione LIM | 4 | Max 4 p |  |  |
| Certificazione CLIL | 5 **C** | Max 5 p |  |  |
| Altre certificazioni pertinenti | 4 | Max 4 p | 4 |  |
| Esperienze professionali | a) Docenza effettiva per 7 anni su classe di concorso coerente con Progetto *In subordine (in carenza di candidati con il profilo a.)*b) Docenza effettiva per 3 anni su classe di concorso coerente con area in cui ricade il progetto | Condizione di ammissibilità |  |  |  |
| Attività di docenza in istituti di istruzione in discipline coerenti | Per anno scolastico (al **D**10 giugno) punti 0,20 | Max 6 p | 3,8 |  |
| Attività in progetti PTOF/PON/POR analoghi di almeno 15 ore | 2 punti per ogni  **E**percorso max 6 | Max 12 p | 12 |  |
| Competenzeautocertificate | Uso sistemi registrazione progettiUso base TIC (word, excel e powerpoint) Conoscenza Norme sicurezza ambiti scolasticiPossesso RC e copertura INAIL | Condizioni di ammissibilità |
|  | **Tot. Punti** | 23,8 |  |

***\* Le etichette indicate con le frecce si riferiscono alle parti corrispondenti del CV che concorrono al punteggio autodichiarato***

** **In fede**

 …….………………………

*Allegato A3* - **POC Avviso pubblico prot. n. 33956 del 18/05/2022 – Progetto “PROGETTARE PER APPRENDERE”**

 **10.2.2A-FDRPOC-PU-2022-222 - Descrizione sintetica progetto proposto**

 Cognome e nome: BUCCOLIERO GIOVANNI

Modulo A B C D E F G **⮽**H I Titolo: InformaticaMENTE

*(compilare il presente allegato per ogni modulo richiesto)*

|  |  |
| --- | --- |
| Descrizione sintetica del progetto formativo in termini di azioni ed esperienze laboratoriali messe in campo, loro relazioni con le competenze di asse specifiche, individuate dai DDPPRR 87,88,89 del 2010 e delle competenze chiave europee (min. 2000/max. 3000 caratteri) | Il progetto prevede lo sviluppo di un semplice videogioco 2D con la piattaforma professionale di sviluppo integrata Unity che automatizza la realizzazione delle componenti più tecniche lasciando maggior tempo allo sviluppo delle componenti più creative. Alla fine del corso lo studente avrà un quadro completo di cosa significa realizzare un videogioco in Unity attraverso la programmazione con il linguaggio c#. Saprà pianificare ogni aspetto della sua realizzazione, dalla progettazione alla prova su dispositivo. Conoscerà le principali soluzioni e i principali strumenti utili o necessari alla esecuzione di ogni fase dello sviluppo.L’esperienza laboratoriale continua, quindi, sarà fondamentale al fine di realizzare il prodotto finale: un semplice videogioco 2D. |
| Dettaglio dei contenuti da affrontare durante gli incontri in presenza | **- Introduzione alla Piattaforma Unity*** Introduzione ai Game Engine.
* Installazione: Unity Hub, Registrazione, scelta della versione di Unity.
* Creazione di un progetto e struttura del progetto.
* Elementi principali dell’interfaccia utente: pannelli Scene, Game, Project, Hierarchy, Inspector.
* Navigare l’ambiente bidimensionale.
* Struttura di base dei Game Object: Transform, Mesh Filter, Mesh Renderer.
* Composizione della Hierarchy e proprietà della Camera.
* Gestione degli Asset. Realizzazione di un materiale custom.
* Uso dei prefab.
* Assegnazione di Componenti predefiniti ai Game Object
* Build di Progetto e test su dispositivo.

**- Interazione con l’Utente*** Creazione di Script C# in Unity. MonoBehaviour e metodi principali: Start, Update.
* Proprietà: interi, float, vector, colori. Scrittura di semplici espressioni e assegnazione di proprietà nel metodo Start.
* Assegnazione delle Proprietà attraverso l’editor di Unity. Istanza di un Componente.
* Gestione del tempo. Scrittura di semplici meccanismi nel metodo Update: cambiare un materiale, nascondere un oggetto, muovere o ruotare oggetti, attivare funzionalità di componenti.
* Scrittura di Messaggi di Debug e identificazione di problemi tramite console.
* Classe Input: scrittura di codice custom per l’interazione con l’utente. Programmare l’interazione con l’utente in base al device.
* Coordinate Schermo e Coordinate World, oggetti Ray e metodi della main Camera.
* Esempi di Script: inserimento (spawing) di un oggetto da prefab, eliminazione, spostare oggetti con la tastiera, col mouse, con touch

**- Collisioni e Fisica*** Collider: significato e tipologie. Come assegnare correttamente un collider.
* Trigger e progettazione degli eventi. Esempi di script.
* RigidBody
* Simulazione Fisica: gravità, forze.
* Effetti Particellari
* Gestione dell’audio

- **Realizzazione di un semplice videogioco 2D, esecuzione nell’ambiente di lavoro.** |
| Programmazione, articolazione e organizzazione della fase di restituzione delle esperienze, del monitoraggio del processo e della valutazione degli apprendimenti | Durante il processo formativo ogni alunno sarà monitorato al fine di raggiungere almeno un sufficiente grado di competenze nello sviluppo di un videogioco in 2D utilizzando l’ambiente professionale Unity. Il prodotto finale consisterà nella realizzazione di un semplice videogioco per PC e smartphone programmato in c#. |
| Materiale didattico da fornire e strumenti utilizzati | In ogni PC verrà installato il software, gratuito per piccoli progetti, UNITY-3D. Ogni alunno riceverà un pdf sugli argomenti che verranno trattati, realizzato dal docente esperto. |

** **In fede**

 ……………………………………..