

	<p>LICEO SCIENTIFICO STATALE</p> <p><i>Leonardo da Vinci</i></p>	<p>Via Zaccaria Pinto, 1 84078 Vallo della Lucania (SA) C.M. SAPS10000T c.f. 84000540652 ☎ 0974.4572 ✉ SAPS10000T@istruzione.it ✉ SAPS10000T@pec.istruzione.it ✉ lliceoscientificov@tiscali.it</p>
 UNIONE EUROPEA	<p>FONDI STRUTTURALI EUROPEI</p> <p>pon 2014-2020</p> <p>PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO-FESR</p>	 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

Avviso n. 130

Agli Alunni delle classi
Terze, quarte e quinte
del Corso Scienze Applicate
e ai loro Genitori
E p.c. Ai Docenti
LL.SS.
Al sito web

Oggetto: Adesione al concorso GAME@SCHOOL 2019 - La più importante competizione nazionale dedicata al videogioco nella didattica

Si comunica che sono aperte le adesioni al concorso **GAME@SCHOOL 2019**.
Tutti gli studenti interessati, devono consegnare il modulo sotto riportato alla referente Prof.ssa Vizzari Caterina oppure inviarlo tramite email all'indirizzo saps10000t@istruzione.it **entro e non oltre le ore 12,20 di giovedì 7 marzo 2019**.

I partecipanti saranno tenuti a firmare la liberatoria prevista dal concorso e visionabile all'indirizzo internet <https://videogioco.imparadigitale.it/documentazione/>

Ciascuna squadra può essere composta da un minimo di 2 ad un massimo di 4 alunni, le squadre partecipanti saranno 4. La competizione tra squadre di studenti si svolgerà Sabato 23 Marzo 2019, la sede non è stata ancora assegnata. I componenti della squadra finalista alla competizione dello scorso anno possono partecipare di diritto al concorso di quest'anno.

Nell'ipotesi di un numero maggiore di adesioni, si selezioneranno le squadre i cui componenti hanno riportato, nel primo trimestre del corrente anno scolastico, la migliore media in Informatica e, a parità di punteggio, quelli con la migliore media complessiva.

Per dettagli sul concorso è possibile visitare il sito <https://videogioco.imparadigitale.it/>

Per ulteriori informazioni rivolgersi al referente Prof.ssa Vizzari Caterina.

Vallo della Lucania, 06/03/2019

Il Dirigente Scolastico
Antonio IANNUZZELLI

	<p>LICEO SCIENTIFICO STATALE</p> <p><i>Leonardo da Vinci</i></p>	<p>Via Zaccaria Pinto, 1 84078 Vallo della Lucania (SA) C.M. SAPS10000T c.f. 84000540652 ☎ 0974.4572 ✉ SAPS10000T@istruzione.it ✉ SAPS10000T@pec.istruzione.it ✉ liceoscientificov@tiscali.it</p>
 UNIONE EUROPEA	<p>FONDI STRUTTURALI EUROPEI</p> <p>pon 2014-2020</p> <p>PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO-FESR</p>	 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

Al Dirigente Scolastico
Liceo Scientifico "Leonardo da Vinci"
Vallo della Lucania

Il/la sottoscritto/a _____

nato/a a _____

il ___/___/___, alunno/a della classe _____ sezione _____ del Corso Scienze

Applicate - a.s. 2018/19

CHIEDE

di partecipare al concorso **GAME@SCHOOL 2019** e di accettare le indicazioni riportate nell'avviso n° 130.

(Doc. Referente Prof.ssa Vizzari Caterina)

Vallo della Lucania, _____

Firma alunno _____

Firma del genitore _____