

Candidatura N. 41269

2669 del 03/03/2017 - FSE -Pensiero computazionale e cittadinanza digitale

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici	
Denominazione	F. M. GENCO
Codice meccanografico	BATD02000A
Tipo istituto	IST TEC COMMERCIALE
Indirizzo	PIAZZA LAUDATI 1
Provincia	BA
Comune	Altamura
CAP	70022
Telefono	0803114337
E-mail	BATD02000A@istruzione.it
Sito web	www.itcgencoaltaamura.gov.it
Numero alunni	1105
Plessi	BATD02000A - F. M. GENCO BATD02001B - ALTAMURA BATD02050Q - F. M. GENCO

Sezione: Autodiagnosi

Sottoazioni per le quali si richiede il finanziamento e aree di processo RAV che contribuiscono a migliorare

Azione	SottoAzione	Aree di Processo	Risultati attesi
10.2.2 Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base	10.2.2A Competenze di base	Area 1. CURRICOLO, PROGETTAZIONE, VALUTAZIONE Area 2. AMBIENTE DI APPRENDIMENTO Area 3. INCLUSIONE E DIFFERENZIAZIONE Area 7. INTEGRAZIONE CON IL TERRITORIO E RAPPORTI CON LE FAMIGLIE	Aumento delle certificazioni finali o di altre forme di riconoscimento e mappatura delle competenze per i percorsi formativi, dedicati a competenze informatiche/tecniche specifiche, conseguiti dalle studentesse e dagli studenti Innalzamento dei livelli delle competenze in base ai moduli scelti Integrazione di tecnologie e contenuti digitali nella didattica (anche prodotti dai docenti) e/o produzione di contenuti digitali ad opera degli studenti Utilizzo di metodi e didattica laboratoriali



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 41269 sono stati inseriti i seguenti moduli:

Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	App...assionatamente	€ 5.682,00
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Web Making 2.0	€ 5.682,00
Competenze di cittadinanza digitale	Cybersecurity	€ 5.682,00
Competenze di cittadinanza digitale	Sistemista informatico	€ 5.682,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 22.728,00

Articolazione della candidatura

10.2.2 - Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base

10.2.2A - Competenze di base

Sezione: Progetto

Progetto: App, Web and more

Descrizione progetto

Il progetto "App, web and more" intende rafforzare e promuovere interventi formativi volti all'innalzamento dei livelli di apprendimento, al contrasto della dispersione e all'inclusione sociale degli alunni più svantaggiati coerentemente con una delle priorità riconosciute dalla strategia EUROPA2020.

Si ritiene infatti che, migliorando la qualità dell'istruzione di ogni individuo, colmando i gap, favorendo le relazioni e promuovendo il senso di appartenenza alla comunità, è possibile ridurre il divario di competenza ed i fenomeni di esclusione sociale che ostacolano la realizzazione personale e l'accesso al mondo del lavoro dei giovani. Le attività progettuali previste dall'azione mirano, pertanto, a promuovere la piena espressione della personalità degli alunni, in particolare lo spirito di iniziativa, la capacità di collaborare, l'attitudine alla comunicazione interpersonale e la messa in atto di una didattica innovativa in cui ogni alunno è coinvolto nella costruzione del proprio percorso di formazione e si senta artefice del proprio progetto di vita.

Le TIC saranno utilizzate per creare un nuovo ambiente di apprendimento in cui gli alunni possano trovare nuove occasioni per lavorare insieme, per studiare in modo creativo e autonomo, per svolgere esercitazioni, ricercare informazioni, comunicare e diventare non solo fruitori ma soprattutto autori di prodotti digitali e multimediali quali applicazioni e siti web.

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

Descrivere le caratteristiche specifiche del territorio di riferimento dell'istituzione scolastica.

L'ITES "F.M.Genco" è ubicato in Altamura nel territorio dell'Alta Murgia barese. Il contesto economico, prevalentemente fondato sul terziario, presenta molteplici attività commerciali, uffici pubblici e filiali bancarie. Un ruolo importante è svolto da attività artigianali e da piccole e medie imprese di tipo agricolo, zootecnico e agrituristico. Negli ultimi anni si è assistito al declino del settore del "salotto" e del suo indotto, che ha provocato squilibri nell'economia del territorio, con un aumento della disoccupazione resa ancor più grave dall'attuale congiuntura economica. Infatti dalla rilevazione ISTAT risulta che tra il 2008-2015 l'indice sintetico del tasso di deprivazione territoriale in Puglia ha perso 13,8 punti.

Lo status socio-economico delle famiglie di origine dei nostri alunni, rilevato dall'INVALSI, è di livello basso e ciò condiziona il loro percorso scolastico. Si registra pertanto una limitata partecipazione alle attività proposte dalla scuola, quali viaggi d'istruzione, spettacoli teatrali e cinematografici, e iniziative di vario tipo che prevedono un contributo economico da parte delle famiglie. Pur non essendo elevato il tasso di abbandono, gli esiti finali non sempre sono positivi e si registrano numerosi debiti formativi, soprattutto al termine del primo biennio. Inoltre, i risultati che la maggior parte degli alunni raggiunge nelle prove standardizzate nazionali si collocano tra il livello 2 e 3, al di sotto della media regionale e nazionale.

Obiettivi del progetto

Indicare quali sono gli obiettivi generali e gli obiettivi formativi specifici perseguiti dal progetto con riferimenti al PON "Per la scuola" 2014-2020.

Alla luce di quanto emerso nel Rapporto di autovalutazione e coerentemente con le priorità evidenziate nel Piano di Miglioramento dell'Istituto, si ritiene opportuno rafforzare le competenze di base degli alunni, al fine di prevenire la dispersione scolastica, contrastare i tassi di ripetenze e abbandoni, diminuire il numero dei debiti formativi, favorendo il successo scolastico e formativo attraverso una serie di azioni mirate agli obiettivi prefissati.

Il progetto punta a:

- arricchire il curriculum per compensare svantaggi culturali, economici e sociali;
- accrescere il livello culturale degli allievi;
- migliorare gli stili comportamentali e relazionali;
- accrescere la motivazione e l'interesse per lo studio;
- incrementare l'autostima.

I moduli del progetto promuoveranno approcci efficaci e inclusivi per gli alunni destinatari, compresi quelli con bisogni educativi speciali. Saranno favorite strategie innovative che coinvolgano lo studente e valorizzino i diversi stili di apprendimento nonché i talenti di ciascuno, con l'intento di innalzare i livelli delle competenze informatiche sia nella realizzazione di prodotti multimediali, di app, di siti web che nella sicurezza informatica nell'utilizzo della rete.

Caratteristiche dei destinatari

Indicare, ad esempio, in che modo è stata sviluppata una analisi dei bisogni e un'individuazione dei potenziali destinatari a cui si rivolge il progetto.

Il progetto coinvolgerà alunni che intendono diventare non solo utenti responsabili e consapevoli di ambienti e strumenti digitali, ma anche creatori, produttori, progettisti. Il progetto intende dare agli studenti gli strumenti per una piena consapevolezza dell'utilizzo della Rete ciò sia per comprendere i meccanismi di produzione e circolazione delle informazioni in senso lato, sia per analizzare analogie e differenze rispetto all'uso delle comunicazioni verbali in presenza. Gli alunni prescelti saranno coloro che con interessi prevalentemente di natura informale, quali la cultura dei social network, delle emoticon, dei messaggi stringati e spesso troppo poco evoluti intendono migliorare le competenze soprattutto a livello informatico e di sicurezza nell'utilizzo della Rete. Essi, pertanto, necessitano di progettualità innovative che potenzino le abilità comunicative, la capacità argomentativa e critica, la comunicazione creativa e il pensiero divergente oltre che i livelli di conoscenza, indispensabili alle prove d'accesso per future scelte professionali e/o universitarie.

Apertura della scuola oltre l'orario

Indicare ad esempio come si intende garantire l'apertura della scuola oltre l'orario specificando anche se è prevista di pomeriggio, di sera, di sabato, nel periodo estivo.

La scuola riserva un ampio spazio temporale alle attività pomeridiane, offrendo una totale apertura al territorio con progetti e corsi eccellenza di riqualificazione per alunni che si svolgono in orari extracurricolari al fine di offrire una formazione onnicomprensiva tautologicamente protesa ad una offerta formativa di qualità. Sono presenti progetto Diritti a scuola, corsi di inclusione di lingua madre, di recupero e potenziamento, progetto di teatro, seminari di economia aziendale, corsi di formazione rivolti ai docenti, del territorio e della scuola, corsi di grafica vettoriale, di filosofia, di diritto e di espressione musicale, come il canto corale. Altresì vi è un corso pomeridiano di preparazione per l'inserimento eventuale degli adulti al corso serale di secondo livello.

La nostra scuola è inoltre Test Center per la certificazione ECDL e CISCO e spesso si svolgono sessioni di esami o corsi nelle ore pomeridiane.

L'offerta formativa prevede, oltre ai corsi diurni, un corso serale indirizzato agli adulti, pertanto la scuola rimane aperta dal lunedì al venerdì dalle 8 del mattino fino alle 21.30, e il sabato solo la mattina. Sarà potenziata la presenza di personale ATA per garantire una migliore organizzazione delle attività pomeridiane.

Coinvolgimento del territorio in termini di partenariati e collaborazioni

Indicare, ad esempio, il tipo di soggetti - Scuole, Università e/o Enti pubblici o privati - con cui si intende avviare o si è già avviata una collaborazione o un partenariato, e con quali finalità (messa a disposizione di spazi e/o strumentazioni, condivisione di competenze, volontari per la formazione, ecc...).

La scuola opera in stretta intesa con il territorio, in concertazione con enti e istituzioni, in rete di ambito con le altre istituzioni scolastiche, perseguendo finalità di scopo, protocolli di intesa, accordi per la realizzazione di progettualità importanti, come reti di solidarietà sociale, di legalità, formazione per personale a carattere giuridico-amministrativo, formazione volta alle competenze dei docenti, all'innovazione tecnologica. Inoltre lavora in sinergia con il mondo dell'impresa e delle professioni con cui realizza stage di alternanza scuola- lavoro, con il mondo dell'università in profilo di continuità formativa con cui ha un protocollo di intesa.

Per i moduli di lingue straniere con certificazione finale saranno coinvolte scuole/enti pubblici e/o privati ed esperti di madre lingua, selezionati mediante bando ad evidenza pubblica, una volta che il progetto avrà ricevuto la specifica autorizzazione al finanziamento.

Ci sono collaborazioni, in forma di co-progettazione, con enti e associazioni culturali presenti nel territorio al fine di promuovere percorsi di qualità più rispondenti al contesto in cui la nostra istituzione opera.

Metodologie e Innovatività

Indicare, ad esempio: per quali aspetti il progetto può dirsi innovativo; quali metodologie/strategie didattiche saranno applicate nella promozione della didattica attiva (ad es. Tutoring, Peer-education, Flipped classroom, Debate, Cooperative learning, Learning by doing and by creating, Storytelling, Project-based learning, ecc.) e fornire esempi di attività che potranno essere realizzate; quali strumenti (in termini di ambienti, attrezzature e infrastrutture) favoriranno la realizzazione del progetto; quali impatti si prevedono sui destinatari, sulla comunità scolastica e sul territorio (ad es. numero di studenti coinvolti; numero di famiglie coinvolte, ecc.).

La metodologia sarà di tipo laboratoriale come strumento efficace per differenziare la proposta formativa e adeguarla alle esigenze di ciascun alunno, e alternativa alla lezione frontale e trasmissiva. Le metodologie utilizzate - cooperative learning, peer tutoring, project work, role playing, debate, case study, problem solving, ricerca-azione – si contraddistinguono per la loro maggiore interattività e per il coinvolgimento dell'allievo che in tal modo diventa soggetto attivo e consapevole del proprio processo di apprendimento. Sarà preferito, ove possibile, l'apprendimento situato in un contesto reale e/o simulato.

Attraverso le suddette metodologie innovative si intendono rafforzare gli apprendimenti già registrati in ambito curricolare, al fine di migliorare gli esiti finali.

Saranno proposte, inoltre, attività didattiche diversificate, strategie e interventi mirati, per colmare il gap culturale degli studenti avvalendosi soprattutto delle nuove TIC.

Coerenza con l'offerta formativa

Indicare, ad esempio, se il progetto ha connessioni con progetti già realizzati o in essere presso la scuola e, in particolare, se il progetto si pone in continuità con altri progetti finanziati con altre azioni del PON-FSE, PON-FESR, PNSD, Piano Nazionale Formazione

Le progettualità definite sono strettamente connesse agli obiettivi formativi che il nostro Istituto si prefigge, indicati nel PTOF. Il Collegio dei docenti, infatti, ha deliberato la promozione di azioni tese alla prevenzione della dispersione scolastica, al potenziamento dell'inclusione e del diritto allo studio di tutti gli alunni attraverso percorsi individualizzati e personalizzati, allo sviluppo delle capacità espressive, al potenziamento delle relazioni interpersonali per garantire un armonico sviluppo della personalità di ciascuno. Azioni già perseguite negli anni precedenti attraverso il laboratorio teatrale, il coro, il progetto lettura, il corso di arte, i progetti Diritti a Scuola, Art. 9, Erasmus Plus K2, i progetti PON e POR Puglia anche con soggiorno all'estero e conseguimento di certificazioni linguistiche.

L'offerta formativa prevede anche la partecipazione a gare nazionali e concorsi banditi da enti e associazioni e l'adesione a seminari sulla legalità e salute altamente formativi, attinenti ai vari ambiti disciplinari. (pag.77-78 del PTOF).

Inclusività

Indicare, ad esempio, quali strategie sono previste per il coinvolgimento di destinatari che sperimentano difficoltà di tipo sociale o culturale; quali misure saranno adottate per l'inclusione di destinatari con maggiore disagio negli apprendimenti.

Il progetto nasce dalla necessità di rendere operativa la missione della scuola di “Star bene a scuola”, nella consapevolezza che una scuola di qualità deve porre attenzione ai risultati di tutti gli alunni, obiettivo principale di una Istituzione Scolastica che ha come fulcro educativo l’inclusività.

Al fine di rendere l’apprendimento più efficace e inclusivo si utilizzeranno strategie di insegnamento adeguate ai vari tipi di intelligenza e stili di apprendimento degli alunni, prestando particolare attenzione ai bisogni educativi speciali in conformità a quanto stabilito dalla normativa ministeriale.

Il progetto considererà le “diversità” partendo dall’esperienza, dalle abilità sociali e dalla sfera cognitiva. Tutto ciò, allo scopo di prevenire la dispersione scolastica attraverso l’organizzazione e il coordinamento di percorsi di accoglienza e di integrazione degli alunni, promuovendo il successo formativo attraverso la valorizzazione delle loro potenzialità e il graduale superamento degli ostacoli. L’individuazione analitica degli effettivi bisogni formativi di ciascun discente, intesi sia come ampliamenti che come potenziamenti, recuperi, o svantaggi culturali in genere, infatti, permette ai docenti di effettuare un lavoro costante e capillare, concretamente “a misura d’allievo”, volto ad accrescere la promozione culturale e ad offrire l’opportunità didattica più giusta per le esigenze individuali.

Impatto e sostenibilità

Indicare, ad esempio, in che modo saranno valutati gli impatti previsti sui destinatari, sulla comunità scolastica e sul territorio; quali strumenti saranno adottati per rilevare il punto di vista di tutti i partecipanti sullo svolgimento e sugli esiti del progetto; come si prevede di osservare il contributo del progetto alla maturazione delle competenze, quali collegamenti ha il progetto con la ricerca educativa.

Il progetto sarà monitorato con una serie di indagini in situazione, che prevedono azioni di intervento da parte degli esecutori di progetto, tutor, docenti e degli stessi alunni, che dovranno utilizzare delle tecniche di gestione e di autocontrollo per verificare l'efficacia dello stesso con prove strutturate relative ai processi didattici e disciplinari differenti, analisi in itinere e questionari in entrata e in uscita, verifiche sulla comunità scolastica dunque con questionari rivolti ai docenti, ai genitori, alle componenti collegiali, ai consigli di classe di cui sono parte attiva gli alunni partecipanti.

Gli esiti del progetto dovranno essere congruenti al miglioramento delle competenze e al raggiungimento di obiettivi preposti.

L'impatto del percorso formativo sarà monitorato in itinere e a conclusione tramite l'osservazione costante delle competenze civiche e di cittadinanza e la somministrazione di questionari di gradimento agli alunni partecipanti, all'esperto e al tutor. Al contempo saranno somministrate, durante tutto il percorso formativo, prove di verifica dei progressi e degli apprendimenti raggiunti, e del rafforzamento delle competenze di base.

Si prevede un momento conclusivo di socializzazione di quanto svolto rivolto ai genitori, alla comunità scolastica e al territorio.

Prospettive di scalabilità e replicabilità della stessa nel tempo e sul territorio

Indicare, ad esempio, come sarà comunicato il progetto alla comunità scolastica e al territorio; se il progetto prevede l'apertura a sviluppi che proseguano oltre la sua conclusione; se saranno prodotti materiali/modelli riutilizzabili e come verranno messi a disposizione; quale documentazione sarà realizzata per favorire la replicabilità del progetto in altri contesti (Best Practices).

Il progetto sarà divulgato alla comunità scolastica e al territorio tramite il sito web della scuola, materiale cartaceo e organi di stampa e comunicazione, articoli di giornale a cura degli alunni coinvolti e testimonianze con interviste rilasciate dagli attori del progetto da divulgare su testate di giornale, locali e regionali, onde creare una sensibilizzazione che vede interventi differenti sulla sostenibilità, sulla replicabilità della stessa nel tempo e sulla condizione di efficacia dimostrata proprio con verifiche in situazione.

Inoltre il progetto offrirà agli studenti l'opportunità di potenziare e consolidare le competenze di base curricolari, una maggiore integrazione nel contesto di classe, di scuola, di quartiere, sociale tout court, creando le condizioni di future opportunità di lavoro e di scelte professionali di ampio respiro, volgendo le abilità in competenze per un accrescimento culturale, che rafforzi la formazione di tutti e di ciascuno. Le competenze maturate durante l'attività progettuale motiveranno e orienteranno gli studenti verso le facoltà universitarie, con una maggiore consapevolezza nelle scelte e conseguentemente contribuiranno ad innalzare gli standard occupazionali.

A fine progetto vi sarà la consegna ufficiale dei Diplomi di certificazioni informatiche eventualmente ottenute dagli alunni con la partecipazione delle autorità cittadine e delle famiglie.

Modalità di coinvolgimento di studentesse e di studenti e genitori nella progettazione da definire nell'ambito della descrizione del progetto

Indicare, ad esempio, come sarà previsto il coinvolgimento di studenti e genitori, specificando in quali fasi e con quali ruoli.

Sempre più sentita è l'esigenza di una partnership educativa tra scuola e famiglia, fondata sulla condivisione dei valori e su una fattiva collaborazione delle parti nel reciproco rispetto delle competenze. Essa è riconosciuta come un punto di forza necessario per dare ai ragazzi la più alta opportunità di sviluppo armonico e sereno ed è parte del concetto, sempre più diffuso, che l'educazione e l'istruzione sono anzitutto un servizio alle famiglie che non può prescindere da rapporti di fiducia e continuità che vanno costruiti, riconosciuti e sostenuti.

La progettazione delle azioni è scaturita dai risultati dei questionari di gradimento somministrati agli alunni e alle loro famiglie, dagli esiti scolastici, dai risultati delle prove INVALSI e dalla acquisizione dei bisogni formativi degli studenti.

Al fine di coinvolgere nell'elaborazione della proposta progettuale gli alunni e le loro famiglie, è stato convocato il Consiglio d'Istituto in cui sono state presentate le varie azioni del PON ai rappresentanti dei genitori e degli studenti.

Sono stati acquisiti suggerimenti e proposte, individuati i bisogni formativi dell'utenza per procedere in seguito alla stesura del progetto.

Gli alunni e le loro famiglie saranno opportunamente informati delle azioni formative che la scuola avvierà.

Tematiche e contenuti dei moduli formativi

Indicare, ad esempio, quali tematiche e contenuti verranno affrontati nel progetto, anche con riferimento agli allegati 1 e 2 del presente Avviso e con altri progetti in corso presso l'Istituto Scolastico, e quali attività saranno previste, con particolare attenzione a quelle con un approccio fortemente esperienziale e laboratoriale

Per quanto riguarda il pensiero computazionale, il progetto si propone di stimolare gli studenti nel confrontarsi con le proprie capacità di programmazione e di problem-solving e di offrire la possibilità di cimentarsi in un'attività creativa in un contesto altamente qualificante nella produzione di applicazioni e di siti web con strumenti di ultima generazione. Sono previsti anche moduli di cittadinanza digitale per dare la possibilità agli studenti di comprendere il vero significato della sicurezza informatica, l'impatto degli attacchi informatici sulle aziende, le vulnerabilità delle reti, le possibili tecniche di difesa. Per gli studenti che intendono diventare dei sistemisti informatici è previsto un modulo sia tecnico-pratico che teorico e trasversale rispetto alle tecnologie informatiche e fornisce conoscenze, competenze e abilità utili a chiunque utilizzi, anche per semplici motivi personali, un dispositivo informatico. A conclusione di dei diversi moduli sono previste sia la produzione di prodotti finiti che, dove possibile, le certificazioni informatiche.

Sezione: Progetti collegati della Scuola

Presenza di progetti formativi della stessa tipologia previsti nel PTOF

Titolo del Progetto	Riferimenti	Link al progetto nel Sito della scuola
Esami ECDL	pagina 82	www.itcgenco.gov.it
Local Academy CISCO	pagina 82	www.itcgenco.gov.it
Progetto Erasmus plus KA2 dal 01/09/2014 al 31/08/2017 Titolo: "GREEN ECONOMY AND SUSTAINABLE DEVELOPMENT". A replicable laboratory to educate young people and reduce early school leaving. Paesi partner: Lituania, Estonia e Turchia coordinati dall'Isti	pagina 78	www.itcgenco.gov.it

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. so ggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Pr otocollo	Data Protocollo	All ega to
Organizzare attività di formazione per gli studenti ad un uso consapevole della Rete, attivare percorsi per valorizzare la creatività digitale con l'obiettivo di rafforzare e sostenere lo sviluppo del pensiero logico computazionale.	1	Accademia del Levante	Dichiarazione di intenti	n. 3320 A/7-f	17/05/2017	Sì

Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Pr otocollo	Data Pro tocollo	All ega to
Organizzare congiuntamente attività di studio, formazione, ricerca e collaborazione al fine di rafforzare la continuità tra gli ordini di scuola e condividere il legame con il territorio.	BAMM059008 S. MERCADANTE	3183 A/7f	19/05/2017	Sì
Organizzare congiuntamente attività di studio, formazione, ricerca e collaborazione al fine di rafforzare la continuità tra gli ordini di scuola e condividere il legame con il territorio.	BAEE04500B 2 C.D. "GARIBALDI"-ALTAMURA	1141 B/32	27/04/2017	Sì

Tipologie Strutture Ospitanti Estere

Settore	Elemento
---------	----------

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
App...assionatamente	€ 5.682,00
Web Making 2.0	€ 5.682,00
Cybersecurity	€ 5.682,00
Sistemista informatico	€ 5.682,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 22.728,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Titolo: App...assionatamente

Dettagli modulo

Titolo modulo	
App...assionatamente	
Descrizione modulo	
L'idea progettuale nasce con l'intento di soddisfare le attuali richieste di mercato di applicazioni installabili su dispositivi di tipo smart (Smartphone, tablet, televisori...). La creazione delle app è in continua espansione nei settori del marketing, del gaming, delle comunicazioni e dell'industria. Il progetto si propone di stimolare gli studenti a confrontarsi con le proprie capacità di programmazione e di problem-solving e di offrire la possibilità di cimentarsi in un'attività creativa in un contesto stimolante e altamente qualificante. Il Progetto intende avvicinare gli studenti alle basi della programmazione e della digitalizzazione, nell'ambito del framework di sviluppo AppInventor, cosicché, alla fine del percorso di formazione, abbiano acquisito competenze utili a realizzare applicazioni per smartphone applicabili a qualsiasi tipo di contesto lavorativo o formativo post-diploma.	
Data inizio prevista	
02/10/2017	
Data fine prevista	
31/05/2018	
Tipo Modulo	
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	
Sedi dove è previsto il modulo	
BATD02000A	
Numero destinatari	
25 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)	
Numero ore	
30	

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: App...assionatamente

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce

Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Titolo: Web Making 2.0

Dettagli modulo

Titolo modulo	Web Making 2.0
Descrizione modulo	Il progetto è indirizzato ai nuovi Web developers che ricercano strumenti intuitivi e flessibili per realizzare siti web. Utilizzando gli strumenti di un CMS, si giungerà ad una preparazione che metterà lo studente nelle condizioni di saper realizzare o aggiornare in autonomia un sito web dinamico. Il progetto si rivolge agli studenti che hanno già dimestichezza con HTML e le tecnologie Web e si propone di formarli all'uso di un CMS al fine di realizzare siti dinamici personalizzati. Il percorso permetterà di acquisire competenze di livello avanzato nell'uso dell'HTML e dei CSS e nell'utilizzo di un CMS per sviluppare progetti Web con finalità personali o professionali.
Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	31/05/2018
Tipo Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Sedi dove è previsto il modulo	BATD02000A
Numero destinatari	25 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Web Making 2.0

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenze di cittadinanza digitale

Titolo: Cybersecurity

Dettagli modulo

Titolo modulo	Cybersecurity
Descrizione modulo	L'Istituto "Genco", in quanto ITE, con la presenza dell'indirizzo Amministrazione Finanza e Marketing e dell'articolazione Sistemi informativi aziendali, forma i nostri studenti capaci di essere dei veri amministratori di azienda sia dal punto di vista finanziario che informatico. La sicurezza informatica è una problematica che spesso viene trascurata dagli utilizzatori di computer e dispositivi elettronici smart atti alla gestione, manipolazione di dati di una azienda, dei dati personali e tutto quello che viene utilizzato in Rete. Per sicurezza informatica si intende "quel ramo dell'informatica che si occupa delle analisi delle minacce, delle vulnerabilità e del rischio associato agli asset informatici, al fine di proteggerli da possibili attacchi (interni o esterni) che potrebbero provocare danni diretti o indiretti di impatto superiore ad una determinata soglia di tollerabilità". Il corso, della durata di 30 ore, si occupa della cybersecurity, intesa come la sicurezza informatica prettamente dipendente dalla tecnologia informatica e descrive le implicazioni delle minacce informatiche, l'impatto degli attacchi informatici sulle aziende, le vulnerabilità delle reti, le possibili tecniche di difesa, in particolare un approccio mirato alle misure di prevenzione ovvero quelle misure che agiscono riducendo la probabilità di accadimento di una minaccia, ma soprattutto le misure di protezione ovvero quelle misure che agiscono riducendo la gravità del danno realizzato da una minaccia che un bravo amministratore di azienda deve avere. Il corso è rivolto agli alunni del triennio in particolare agli alunni del classi terminali per renderli consapevoli e preparati nell'eventualità si trovino di fronte a problemi di sicurezza nel momento in cui decidono di intraprendere la carriera lavorativa. Saranno somministrati questionari di ingresso e di uscita per valutare le competenze e le conoscenze acquisite alla fine del percorso. Affronterà i seguenti argomenti: L'industria della sicurezza informatica Malware e strumenti di protezione Cybersecurity nei settori della finanza e delle telecomunicazioni Piano strategico architetturale Vulnerabilità e soluzioni
Data inizio prevista	05/02/2018
Data fine prevista	31/05/2018
Tipo Modulo	Competenze di cittadinanza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	BATD02000A
Numero destinatari	25 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Cybersecurity

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenze di cittadinanza digitale

Titolo: Sistemista informatico

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Sistemista informatico
Descrizione modulo	La scarsa diffusione di competenze tecniche e tecnologiche è uno dei principali handicap per i cittadini, i professionisti e le aziende che, da tempo, utilizzano PC connessi in rete. Il corso è sia tecnico-pratico che teorico e trasversale rispetto alle tecnologie informatiche e fornisce conoscenze, competenze e abilità utili a chiunque utilizzi, anche per semplici motivi personali, un dispositivo informatico. Il corso è incentrato sui sistemi informatici e in particolare sull'hardware e il software dei computer, smartphone e tablet con sistema operativo Apple iOS e Android. Contenuti: - Hardware del PC - Assemblare un PC - Sistemi operativi: installazione e gestione - Conoscere, configurare e mantenere dispositivi mobili come smartphone e tablet con sistema operativo Apple iOS e Android - Reti e Internet: installazione, configurazione di reti LAN e Wireless LAN - Sicurezza informatica: minacce e contromisure - Procedure di lavoro in laboratorio Il corso, inoltre, prevede il rilascio della certificazione Cisco Academy IT Essentials: PC Hardware and Software ed è coerente con i contenuti della certificazione EUCIP IT Administrator Fundamentals.
Data inizio prevista	01/10/2018
Data fine prevista	31/05/2019
Tipo Modulo	Competenze di cittadinanza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	BATD02000A
Numero destinatari	25 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria



Scheda dei costi del modulo: Sistemista informatico

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €

Azione 10.2.2 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Avviso	2669 del 03/03/2017 - FSE - Pensiero computazionale e cittadinanza digitale (Piano 41269)
Importo totale richiesto	€ 22.728,00
Massimale avviso	€ 25.000,00
Num. Prot. Delibera collegio docenti	delibera n. 20
Data Delibera collegio docenti	19/05/2017
Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto	delibera n. 105
Data Delibera consiglio d'istituto	19/05/2017
Data e ora inoltro	19/05/2017 13:56:33
Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo relativo all'ultimo anno di esercizio (2015) a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai Regolamenti dei Fondi Strutturali Europei	Sì
Si dichiara di avere la disponibilità di spazi attrezzati per lo svolgimento delle attività proposte	Sì

Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>App...assionatamente</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>Web Making 2.0</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>Cybersecurity</u>	€ 5.682,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>Sistemista informatico</u>	€ 5.682,00	
	Totale Progetto "App, Web and more"	€ 22.728,00	
	TOTALE CANDIDATURA	€ 22.728,00	€ 25.000,00