



## Candidatura N. 46493 2669 del 03/03/2017 - FSE -Pensiero computazionale e cittadinanza digitale

### Sezione: Anagrafica scuola

#### Dati anagrafici

<b>Denominazione</b>	P.BORSELLINO
<b>Codice meccanografico</b>	PARH01000Q
<b>Tipo istituto</b>	IST PROF ALBERGHIERO
<b>Indirizzo</b>	PIAZZETTA G. BELLISSIMA 3
<b>Provincia</b>	PA
<b>Comune</b>	Palermo
<b>CAP</b>	90133
<b>Telefono</b>	0916710933
<b>E-mail</b>	PARH01000Q@istruzione.it
<b>Sito web</b>	www.ipssarpaoloborsellino.gov.it
<b>Numero alunni</b>	1385
<b>Plessi</b>	PARH01000Q - P.BORSELLINO PARH01004X - IPSSAR PAGLIARELLI S.CARC-ASS.BORSELLINO PARH010062 - I.P.BORSELLINO S. CARC. UCCIARDONE PARH010505 - IST.PROF.PER I SERVIZI. ALBERGH E RISTORA



## 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 4. CONTINUITA E ORIENTAMENTO Area 5. ORIENTAMENTO STRATEGICO E ORGANIZZAZIONE DELLA SCUOLA	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 Promozione dell'equità di genere nel completamento dei moduli e promozione dell'inclusione delle allieve alle discipline Stem 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. 46493 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 FOR MY JOB	€10.164,00
Competenze di cittadinanza digitale	I shout my happiness in the world	€10.164,00
	<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€20.328,00</b>

## 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: Carpe viam, mihi crede,comes!

<b>Descrizione progetto</b>	Il progetto segue la logica del Project based learning e si propone di costruire e sviluppare un prodotto, di imparare a pubblicarlo e disseminarlo attraverso la rete al fine di garantirne il successo nel mercato. Da ciò deriva il titolo incoraggiante tratto dalla Satira 6 di Orazio, un progetto che orienti, in modo spedito e chiaro il cammino dell'allievo verso una educazione alla cittadinanza digitale capace di favorire le competenze disciplinari, soprattutto STEM e di indirizzo (Istituto professionale Alberghiero), le competenze digitali, l'educazione alla legalità ed alla libertà e di conseguenza l'integrazione e l'inclusione. Tutto ciò tenderà alla realizzazione di qualcosa di pratico utile al futuro professionale ed imprenditoriale dell'allievo. Da qui deriva l'esigenza di costruire un percorso in modo integrato attraverso la strutturazione di esperienze educative che vertono sull'engagement ed il making.
-----------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

##### Sezione: Caratteristiche del Progetto

##### Contesto di riferimento

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

L'IPSSAR 'P. Borsellino' si trova in un quartiere storico della Città di Palermo, Pallavicino. Tale quartiere è crocevia di altri quartieri satellitari come lo ZEN o la Marinella che raccolgono una utenza difficile e disagiata. Un Istituto di Stato che avvia alle professioni alberghiere diventa una risorsa per il futuro dei soggetti più a rischio ed una occasione di riscatto sociale e morale. In tale contesto aprire il proprio sguardo consapevole sul web, scevro da ogni filtro e condizionamento ideologico e soprattutto senza il pericolo di fake news diventa una ulteriore occasione di autocoscienza sana in crescita. Imparare ad esprimersi attraverso un pensiero logico/matematico come il coding diventa performante e può aiutare la giovane leva ad orientarsi verso una professione più qualificata.

## 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.

Obiettivo generale del progetto è ideare, costruire e sviluppare un prodotto e poi imparare a diffonderlo e a comunicarlo attraverso la rete per garantirne il successo, in modo legale e sicuro, favorendo, attraverso l'uso delle nuove tecnologie, l'inclusione e la riduzione dell'abbandono scolastico.

Gli obiettivi formativi specifici possono essere così declinati:

- imparare il pensiero computazionale come background metodologico per qualunque progettazione;
- familiarizzare con schemi logico-matematici, algoritmi e diagrammi per la strutturazione di schemi mentali finalizzati alla risoluzione di problemi complessi;
- imparare a comunicare verbalmente, facendo presentazioni (unplugged)
- nlineImparare a comunicare o (social network, blog, sito della scuola, cloud computing).
- diventare consapevoli della tecnologia, della rete, delle loro potenzialità e dei rischi legati ad un loro uso scorretto ed imprudente;
- sviluppare uno stile di cittadinanza globale e digitale responsabile ed inclusiva;
- imparare a trovare risorse e contenuti multimediali attraverso i nuovi sistemi di ricerca avanzata nel web;
- approfondire concetti teorici appresi in situazioni applicate.

### 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.

Dopo un attento esame del contesto socio-culturale e nonchè delle finalità che sottendono alla scelta di un Istituto professionale di stato da parte delle scolaresche dell'interland palermitano, anche a seguito di quanto registrato nell'analisi di contesto del RAV, l'analisi dei bisogni e l'individuazione dei potenziali destinatari discende:

1. dai report fatti dalle parti sociali e dalla camera di commercio;
2. dalla sempre crescente richiesta di specializzazione in campo informatico da parte degli stessi alunni (come si evince dai loro feedback e dalle schede di gradimento realizzate dallo stesso Animatore Digitale successivi ai numerosi eventi di settore, di pubblicità dell'informatica nelle scuole, non ultimo dei lincei di Informatica.

Pertanto si ravvede nel primo biennio in particolare, l'alfabetizzazione informatica e l'iniziazione al pensiero computazionale al fine di costruire un sistema razionale di studio, analisi dei problemi ed apprendimento e la comprensione delle STEM, mentre negli alunni del triennio conclusivo, una specializzazione nei temi di cittadinanza digitale, rete, pubblicità e diffusione dei propri prodotti imprenditoriali.

### 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.

Il progetto si realizzerà fondamentalmente in orario pomeridiano nei laboratori dell'Istituto (Sede e Succursale) e laddove fosse possibile nei laboratori universitari.

- Le attività previste nella sede centrale saranno pomeridiane e compatibili con il normale orario di apertura della scuola. La sede centrale ospita anche dei corsi serali di II Livello, dunque tale sede è attiva durante tutto l'arco della giornata. Qualora si necessitasse di utilizzare anche la Succursale, si considera fattibile la turnazione del personale ATA con turni compensativi.
- per le attività previste presso i dipartimenti universitari, si concorderà un protocollo d'intesa con la facoltà interessata affinché, senza ulteriori costi, possa esser garantita la visita guidata di eventuali luoghi di progettazione e produzione.



### 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...).

Già da diversi anni l'istituto ha stretto collaborazioni fattive con diversi soggetti presenti sul territorio: attività commerciali del settore enogastronomico, università, associazioni culturali e professionali. La collaborazione si è sempre concretizzata nella realizzazione di un singolo progetto, specialmente con finalità di pubblicizzazione sul territorio delle attività della scuola e delle professionalità che la scuola forma e di orientamento degli alunni in uscita o al mondo accademico o alla vita professionale in genere. Gli alunni del settore turistico, vedono con maggior interesse una specializzazione verso competenze di tipo linguistico ed informatiche, nonché verso la pubblicità del territorio.

Tali premesse fanno ben sperare in un ulteriore supporto a titolo gratuito di competenze professionali di alto livello, sia da parte del mondo del lavoro che da parte dell'università.

### 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.).

Il presente progetto si basa principalmente sulle dinamiche del *Project based learning*:

1. imparare a collaborare, lavorando in gruppo (*cooperative learning*);
2. sviluppare spirito critico, affrontando problemi complessi anche attraverso il *debate*;
3. imparare a comunicare verbalmente, facendo presentazioni (*storytelling*);
4. imparare a comunicare per iscritto (*social network*, *blog*, sito della scuola, *cloud computing*);
5. creazione di gruppi di lavoro sostenuti attraverso il *tutoring*.

Questo progetto, pur molto strutturato, ha un titolo e delle indicazioni generiche: ogni gruppo di lavoro dovrà definire meglio l'idea e la sua realizzazione, ponendosi domande e individuando le risposte più efficaci. Tutto il percorso sarà inoltre contraddistinto da una forte impronta di *learning by doing*: gli studenti acquisiranno delle competenze man mano, mettendosi in gioco attivamente e portando avanti un prodotto concreto. Gli studenti coinvolti saranno circa 60 e per la presentazione finale dei progetti si terrà un evento aperto alle famiglie e in cui si inviteranno anche realtà aziendali del territorio che diano un feedback ai ragazzi sul loro progetto. Si utilizzeranno due aule informatiche ed un laboratorio mobile di mini ipad.

### 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 altri azione del PON-FSE, PON-FESR, PNSD, Piano Nazionale Formazione

Il progetto si pone in netta continuità sia con le attività di Alternanza Scuola Lavoro che con altri progetti inseriti nel PTOF tra questi *Let's App* della Samsung attraverso il quale un vasto gruppo di alunni scelti dal secondo al quinto anno di corso, stanno progettare seguendo la logica del *pensiero computazionale* attraverso l'uso di **App Inventor 2**. Una ulteriore selezione tra questi ha creato dei piccoli gruppi che stanno concorrendo ad un **hackathon finale** a livello nazionale presentando una idea di App utile per il mondo della scuola. Due classi dell'istituto hanno incontrato un Ingegnere della **STMicroelectronics N.V.** (naamloze vennootschap) per imparare ad usare gli algoritmi ed i diagrammi a blocchi come sistema di progettazione. Inoltre lo stesso progetto è strettamente collegato con l'AVVISO 2775 del 08/03/2017 - FSE - Potenziamento dell'educazione all'imprenditorialità per il quale ci siamo candidati, nell'ottica di favorire la nascita di Start-Up all'interno del nostro Istituto.

Alcuni docenti, ad implementazione dell'offerta formativa per i loro alunni ed all'interno del piano di formazione messo a punto per il personale hanno seguito un corso di alfabetizzazione informatica e di didattica attraverso l'uso di Applicazioni digitali tenuto dall'Animatore Digitale e nella stessa ottica un'ulteriore gruppo selezionato di docenti di varie discipline stanno iniziando corsi di formazione presso scuole beneficiarie di fondi PON destinati alla realizzazione del PNSD.





## 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, senza perdere la sua particolare capacità formativa, ovvero senza trasgredire in una vera e propria diminuzione è innanzitutto un progetto dalla inequivocabile vocazione all'inclusione sociale:

- per la natura dei supporti tecnologici utilizzati;
- per se stesso, in quanto parla ad una generazione 3.0, e quindi è motivante di per sé;
- perchè appassionando gli studenti grazie agli strumenti prescelti ne favorisce la percezione positiva del contesto scolastico, prevenendo e arginando fenomeni di abbandono derivanti spesso da dinamiche sociali problematiche o da difficoltà comunicative oggettive (ad esempio studenti non italofoni ed i BES in genere);
- per il suo approccio fortemente pragmatico dovrebbe riuscire ad arginare certi distacchi potenziali favorendo le tendenze creative di alcuni e le capacità tecnopratiche di altri;
- per la capacità di superare certi ostacoli causati dai Disturbi Specifici dell'Apprendimento favorendo compensazione ed inclusione;
- per l'applicazione di metodologie didattiche inclusive come il cooperative learning in primo luogo ed il peer tutoring.

In sostanza, la predilezione per un percorso di learning by doing dovrebbe aiutare tutti gli studenti ed in particolare quelli con maggiori difficoltà attentive a stare al passo con tutti.



FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca  
Dipartimento per la Programmazione  
Direzione Generale per interventi in materia di edilizia  
scuolastica, per la gestione dei fondi strutturali per  
l'istruzione e per l'innovazione digitale  
Ufficio IV  
MIUR

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

### 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.

L'intero percorso sarà valutato attraverso sistemi di rilevazione somministrati in itinere dell'interesse maturato dai ragazzi e della eco all'interno dell'intera comunità scolastica e nel territorio dentro il quale è posta la stessa. In buona sostanza saranno predisposti dei googleform che dei sondaggi gamificati per rilevare quanto sopra descritto e somministrati anche ai tutor aziendali durante l'esperienza dell'ASL (alunni del triennio finale). Gli stessi interessati, nell'ottica del percorso in atto impareranno a creare e somministrare tali rilevazioni ma saranno comunque sottoposti a test predisposti per rilevare l'eventuale positivo impatto nel loro rendimento scolastico, soprattutto nelle discipline STEM. Tutto ciò aiuterà il comitato scientifico dell'Istituto nella ricerca educativa e della positiva soluzione dei gap rilevati e descritti nel RAP.

### 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 presentato attraverso una serie di incontri durante i quali verrà mostrato agli alunni come nelle scuole comunitarie, realizzatrici di *Best practices* una buona conoscenza delle potenzialità del pensiero computazionale e della rete hanno reso più entusiasmante il percorso didattico aprendo nuovi risvolti per il futuro professionale delle scolaresche. L'idea di partenza e quella finale del progetto sonorissimabili nel *making* ovvero la realizzazione di un prodotto che diventi utile per la comunità scolastica che per la vita professionale degli stessi alunni, favorendo la replicabilità del progetto in altri contesti (Best Practices). Il progetto, le sue fasi, le metodologie utilizzate e i prodotti realizzati saranno disponibili sul sito della scuola e sui social collegati all'Istituto. Inoltre ogni gruppo di lavoro dovrà ragionare proprio come una vera azienda aprendo un *blog* che simuli un sito *e-commerce*, attivando pagine sui *social* che rappresentino il proprio *team* e mostrare tramite esse l'evoluzione, fase per fase del progetto imprenditoriale.**

### **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.

Saranno i consigli di classe, attraverso le componenti di rappresentanza degli allievi e dei genitori in accordo con i docenti, ad indicare le fasce di allievi cui indirizzare gli interventi integrativi del progetto. Le famiglie degli allievi *attanti* del progetto saranno chiamate a simulare l'utenza ipotetica di un esercizio commerciale. Gli studenti coinvolti, infatti, agendo da protagonisti attivi dovranno incaricarsi del ruolo di far funzionare il percorso (pur guidati attivamente dal tutor e dall'esperto) è la logica della start-up, in oltre si conta di dare massimo risalto alla proposta di progetto coinvolgendo innanzi tutte le scolaresche mediante pubblicazione degli intenti progettuali sul sito della scuola. I genitori, gli insegnanti non coinvolti ed il territorio in genere potranno seguire il progetto attraverso il web (sito della scuola, social network) venendo guidati in qualche modo anche loro attraverso un percorso di cittadinanza digitale. Sarà cura del tutor trovare alcuni momenti per coinvolgere gli studenti nella pubblicazione di materiali e nell'interazione con i visitatori.

### **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

Nei moduli proposti si affronteranno tematiche strettamente collegate al pensiero computazionale, come il concetto di algoritmo; il *coding by gaming online*; identificare e scrivere istruzioni sequenziali elementari; programmazione visuale a blocchi; come progettare e programmare una App mobile; riuso del codice: il concetto di OpenSource nel software; i linguaggi per il web: storia e realizzazione di pagine web nel linguaggio HTML; stili nelle pagine web con CSS; contenuti attivi nelle pagine web con Javascript; realizzazione di pagine web tramite i principali CMS (Content Management System) tipo Joomla o Wordpress. Inoltre si parlerà di logica e funzionamento di Internet; Internet governance e neutralità della rete; tutela e trattamento dei dati personali in rete e privacy, diritto all'identità personale, diritto all'oblio; diritto d'autore e licenze online; libertà di espressione e tema della sorveglianza. Sicurezza informatica; cosa significa open government e come si mette in pratica; infine si parlerà di siti, blog, social network, app; la gestione dei conflitti su social network e la promozione della collaborazione in ambienti condivisi, quindi le strategie comportamentali per prevenire e gestire i rischi online: bullismo, stalking, molestie, spam, furto dell'identità, phishing, clickjacking, etc.).

Infine dopo aver introdotto le potenzialità dei Big Data e soprattutto degli open data si terminerà con il concetto di narrazione Storytelling e digital storytelling.



## 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
DIGITAL LEARNING 2017	PAG. 39	<a href="http://www.ipssarpaoloborsellino.gov.it/il-nostro-istituto/1680-digital-learning-2017">http://www.ipssarpaoloborsellino.gov.it/il-nostro-istituto/1680-digital-learning-2017</a>

## Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

### Elenco collaborazioni con attori del territorio

Nessuna collaborazione inserita.

### Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

### Tipologie Strutture Ospitanti Estere

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

## Sezione: Riepilogo Moduli

### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
APP FOR MY JOB	€ 10.164,00
I shout my happiness in the world	€ 10.164,00
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 20.328,00</b>

## Sezione: Moduli

### Elenco dei moduli

**Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale**

**Titolo: APP FOR MY JOB**

### Dettagli modulo

Titolo modulo	Descrizione modulo
APP FOR MY JOB	Le scolaresche del terzo anno e del quarto anno, dopo aver affrontato le tematiche fondanti il pensiero computazionale, nell'ottica della disseminazione e pubblicità del proprio lavoro faranno conoscenza del kernel Android e la struttura del suo edificio, pertanto scopriranno l'SDK ed il suo ambiente di sviluppo nonché tutto il kit messo appunto da google per la creazione di una APP in ambiente Android. Da ciò, nell'ottica di creare qualcosa che sia spendibile nel futuro lavorativo degli stessi, si arriverà alla messa a punto e pubblicazione di una APP, frutto sicuramente di un team come Best practise di questo stituto Alberghiero.



<b>Data inizio prevista</b>	30/06/2017
<b>Data fine prevista</b>	30/06/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	PARH01000Q
<b>Numero destinatari</b>	30 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
<b>Numero ore</b>	60

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: APP FOR MY JOB

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			4.200,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			1.800,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	4.164,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>10.164,00 €</b>

### Elenco dei moduli

**Modulo: Competenze di cittadinanza digitale**

**Titolo: I shout my happiness in the world**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	I shout my happiness in the world
<b>Descrizione modulo</b>	Un mondo pieno di speranze si profila per i giovani del nostro Istituto che intendono conquistare il mondo del lavoro nel campo della ristorazione, del turismo e della ristorazione alberghiera. Cosa è un sito? Cosa è un blog? Cosa è un social network? Quali sono i rischi e le potenzialità del web? Come pubblicizzare il proprio esercizio, magari usando le informazioni libere messe a disposizione dalle pubbliche amministrazioni, cosa sono gli open data e i big data? Dopo aver affrontato queste tematiche e tutte quelle di carattere legale inerenti la comunicazione in rete si imparerà ad usare un CSM (joomla, wordpress, drupal o site di google). A questo punto il gruppo dovrà realizzare un canale pubblicitario nel web di una propria azienda simulata e registrare le visite anche attraverso l'ausilio delle famiglie, dei docenti e dei propri compagni. Sicuramente avrà un valore aggiunto la realizzazione di un sito multilinguages. Questo modulo è pertosoprattutto agli alunni del biennio finale.
<b>Data inizio prevista</b>	30/06/2017
<b>Data fine prevista</b>	30/06/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Competenze di cittadinanza digitale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	PARH01000Q PARH010505



<b>Numero destinatari</b>	30 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
<b>Numero ore</b>	60

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: I shout my happiness in the world

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			4.200,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			1.800,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	4.164,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>10.164,00 €</b>



## Azione 10.2.2 - Riepilogo candidatura

### Sezione: Riepilogo

<b>Avviso</b>	2669 del 03/03/2017 - FSE -Pensiero computazionale e cittadinanza digitale(Piano 46493)
<b>Importo totale richiesto</b>	€20.328,00
<b>Massimale avviso</b>	€25.000,00
<b>Num. Prot. Delibera collegio docenti</b>	Delibera n. 24
<b>Data Delibera collegio docenti</b>	21/03/2017
<b>Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto</b>	Delibera n. 29
<b>Data Delibera consiglio d'istituto</b>	23/03/2017
<b>Data e ora inoltro</b>	19/05/2017 10:12:32
<b>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</b>	Sì
<b>Si dichiara di avere la disponibilità di spazi attrezzati per lo svolgimento delle attività proposte</b>	Sì

### Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.2.2A - Competenze di base	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale: <u>APP FOR MY JOB</u>	€10.164,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenze di cittadinanza digitale: <u>I shout my happiness in the world</u>	€10.164,00	
	<b>Totale Progetto "Carpe viam, mihi crede,comes!"</b>	<b>€20.328,00</b>	
	<b>TOTALE CANDIDATURA</b>	<b>€20.328,00</b>	<b>€25.000,00</b>