



Candidatura N. 39194
2669 del 03/03/2017 - FSE - Pensiero computazionale e
cittadinanza digitale

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

| | |
|------------------------------|--|
| Denominazione | LICEO SCIENTIFICO C.GOLGI |
| Codice meccanografico | BSPS03000P |
| Tipo istituto | LICEO SCIENTIFICO |
| Indirizzo | VIA FOLGORE 19 |
| Provincia | BS |
| Comune | Breno |
| CAP | 25043 |
| Telefono | 036422466 |
| E-mail | BSPS03000P@istruzione.it |
| Sito web | www.liceogolgi.it |
| Numero alunni | 1026 |
| Plessi | BSPS03000P - LICEO SCIENTIFICO C.GOLGI |



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 | 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 Utilizzo di metodi e didattica laboratoriali |



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 39194 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 | Il pensiero computazionale | € 5.082,00 |
| Competenze di cittadinanza digitale | Diritti e responsabilità della rete" | € 5.082,00 |
| Competenze di cittadinanza digitale | Letture, scrittura e produzione in ambienti digitali" | € 5.082,00 |
| Competenze di cittadinanza digitale | Sicurezza informatica e reti | € 5.082,00 |
| | TOTALE SCHEDE FINANZIARIE | € 20.328,00 |



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: Cittadinanza e creatività digitale attraverso la formazione collaborativa in rete.

| | |
|------------------------------------|---|
| <p>Descrizione progetto</p> | <p>Con questo progetto si intendono realizzare i seguenti Moduli formativi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Modulo 1 - “Pensiero computazionale e della creatività digitale “ – percorso strutturato per l’acquisizione delle conoscenze e competenze nella programmazione di base, sviluppare il pensiero computazionale per rafforzare la capacità di analisi e risoluzione dei problemi e l’utilizzo dei suoi strumenti e metodi, sia attraverso tecnologie digitali sia attraverso attività di formazione unplugged, per stimolare un’interazione creativa tra digitale e manuale, attraverso esperienze di making, robotica laboratoriale e internet attiva. <p>Modulo 2 “Diritti e responsabilita? in Internet” - consapevolezza delle norme sociali e giuridiche in termini di “Diritti della Rete”, educazione all’uso positivo e consapevole dei media e della Rete, anche per il contrasto all’utilizzo di linguaggi violenti, alla diffusione del cyberbullismo, alle discriminazioni;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Modulo 3 “Lettura, scrittura e produzione in ambienti digitali” - educazione alla valutazione della qualita? e della integrita? delle informazioni, alla lettura, scrittura e collaborazione in ambienti digitali, alla comprensione e uso dei dati e introduzione all’open government, al monitoraggio civico e al data journalism. • • Modulo 4 “Sicurezza informatica e reti” - percorso di gestione dell’infrastruttura informatica di piccole imprese, micro imprese, studi professionali e uffici decentrati di grandi organizzazioni, rivolto al sistema europeo di certificazioni professionali. • |
|------------------------------------|---|

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

L’istituto è in posizione centrale nella Valcamonica, Valle nella quale la valorizzazione della identità ha trovato negli ultimi anni conferma nei molteplici progetti di promozione del territorio e dei suoi prodotti ad opera degli Enti Locali: la scuola ha gettato un ponte verso queste realtà, stabilendo rapporti con gli Enti (Comunità Montana, ASST della Valcamonica), Istituzioni ed Associazioni culturali, sociali e produttive (AGE di Valcamonica, Coop. Sociali), con i musei, le scuole secondarie di I e II grado. Ha stipulato 300 convenzioni con Associazioni/Studi/Cooperative per la realizzazione del progetto ASL. La presenza di una Rete di scuole (CCSS) favorisce una comunicazione tra gli istituti e consente la realizzazione di iniziative di alto livello: ciò ha rafforzato e razionalizzato il rapporto con gli enti sovracomunali (BIM, ASL), ha consentito l’assunzione di linee comuni e formazione di gruppi di lavoro. Il Liceo aderisce a programmi di scambi linguistici e culturali con scuole, in particolare, europee. Partecipa inoltre a progetti nazionali in ambito tecnico scientifico: olimpiadi della matematica, della fisica e in ambito tecnologico.



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

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

Scuola LICEO SCIENTIFICO C.GOLGI
(BSPS03000P)

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.

Rafforzamento delle competenze digitali: rafforzare la capacità, autonomia e responsabilità nell'utilizzo della rete e rispetto della personalità. Creazione di eportfolio delle competenze degli studenti in rete , progettazione di curricula trasversali a cura dei Consigli di Classe, elaborazione di piattaforme di apprendimento elearning , elevare il livello delle competenze delle maestranze scolastiche. Realizzazione delle piattaforme per la condivisione didattica (docente/discente) anche tramite il socialnetwork .Realizzazione di percorsi sul territorio per la conoscenza e ausilio al recupero, alla dispersione e all'inclusività. Percorso di autoapprendimento con gruppo di condivisione peer-to peer nell'ambito della diffusione delle tecnologie, pensiero computazionale e programmazione ad oggetti

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 è rivolto a Discenti e Docenti. Si rivolge agli attori sul territorio. L'analisi dei bisogni è stata sviluppata attraverso la compartecipazione ai progetti di didattica digitale, corsi di formazione con la creazione di un'Università dei Talenti, che dato il numero di partecipanti ha consolidato la progettazione dei curricula formativi sul territorio. Creazione di un gruppo di autoformazione discenti/docenti denominato "Gruppo WEBG" (Web generation). L'attività modulare, è partita sin dalle prime basi informati che per giungere alla creazione di moduli interdisciplinari di apprendimento di didattica digitale. La formazione continua è nel DNA dell'istituto. Progettazione e formazione tecnologiche per la realizzazione di toor virtuali attraverso la video ripresa a 360 gradi stile streatviewer.

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.

L'apertura pomeridiana della scuola è condizione imprescindibile per la realizzazione del progetto anche se alcune attività si svolgeranno all'esterno.

L'apertura pomeridiana del Liceo è garantita coinvolgendo il personale docente e non docente dell'Istituto stesso che garantiranno la sorveglianza, la fruizione e l'organizzazione delle attività. Tale personale ha già dato la propria disponibilità affinché tutti le attività pomeridiane organizzati a scuola possano aver luogo.

- **Personale ATA : garantirà l'apertura, la chiusura e la fruibilità degli spazi.**
- **Personale docente: garantirà la sorveglianza degli studenti, l'accoglienza di formatori ed esperti esterni, il buon andamento delle attività.**

Verranno predisposti appositi registri dove documentare le ore messe a disposizione.

L'istituto dispone anche di un bar e di uno spazio in cui gli studenti possono riposare e consumare un pasto prima dell'inizio delle attività pomeridiane stesse.

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...).

Si intende avviare percorsi di collaborazione con enti del territorio, per mettere a disposizione le capacità formative raggiunte dall'istituto Liceo Golgi, nell'ambito della divulgazione delle tecnologie e didattica digitale. Avviare processi di condivisione formativa sulle responsabilità giuridiche e della rete (sia per studenti che adulti). Si intende avviare partenariato con enti giuridici che abbiano avuto precedenti formativi certificati per la costruzione di curricula per la legalità. Collaborazione con il Centro di Coordinamento dei Servizi Scolastici della Valle Camonica (CCSS) per la condivisione dei contenuti elaborati nei percorsi di formazione e istruzione sulle tematiche trattate dal percorso scolastico: vedi progetto di educazione alla legalità, cittadinanza e creatività digitale attraverso l'uso delle tecnologie fisse e in rete.



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 progetto è studiato con l'intento di supportare la formazione in aula e a distanza con vari metodi di apprendimento. Istituto fondante è formazione "l'Inquiry-based learning", la flipped classroom, SimQuest et alter. Costruzione di aule simulate on line con la creazione di quiz on line che seguono lo studente step by step nel proprio percorso formativo con rilascio di badge al raggiungimento dei propri risultati. Costruzione di database on line (utilizzando anche piattaforme didattiche internazionali ed europee -commissione europea) l'istituto ha conseguito il titolo di PIONER sulla piattaforma OpenEducation Europe-Commissione Europea), per gli eportfolio personalizzati di ogni singolo studente/ docente agganciati alla piattaforma multimediale dell'istituto. Creazione di gruppi di apprendimento docente/discente interclasse per l'elaborazione di tecniche di apprendimento cooperativo.

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 è coerente con l'attività della scuola e si allinea con il percorso formativo predisposto per discenti e docenti. La scuola partecipa a progetti sul territorio per la formazione dei docenti e degli studenti. Il liceo Golgi ha partecipato alla formazione con i progetti di formazione degli insegnanti WebG.LA formazione è stata frontale, on line e con tutor di rete. Il liceo è stato capofila per la progettazione, comitato scientifico e produzione di materiali di rete. Il sito della formazione è tuttora attivo, aggiornabile. Il Liceo ha organizzato corsi di didattica digitale condivisa con gli studenti, ha creato piattaforme di condivisione dei materiali dedicati all'uso dei digitali. E' stata realizzata una piattaforma dei materiali didattici multimediali condivisi con altri percorsi di formazione sul territorio.



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.

Una delle finalità dell'istituto è di recuperare lo svantaggio attraverso percorsi che pianificano le attività curricolare, il recupero, l'approfondimento e l'elaborazione di progetti ad hoc. Tali progetti hanno il fine di allargare gli orizzonti delle possibilità di ognuno rispetto alle proprie e esigenze individuali. Le tecnologie sono di ausilio allo svantaggio utilizzando tecnologie multimediali e applicativi di rete coinvolgenti come l'utilizzo delle LIM e gli applicativi di rete. Utilizzo di tablet condivisi con MDM per la configurazione ad hoc individuale con controllo genitoriale e scolastico. Utilizzo di app di rete, per l'accessibilità per gli svantaggiati. L'uso di applicativi di rete facilita la fruizione anche con differenti sistemi operativi e standard tecnologici. Creazione di curricula tecnologici con l'obiettivo di raggiungere attraverso step, peer education tecnologico, e portfolio delle competenze in rete.

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.

Costruzione di un percorso formativo iniziale per la gestione della strumentazione tecnologica in dotazione all'istituto: docenti /discenti. Utilizzo di piattaforme virtuali (socialnetwork simili) per la gestione del percorso. Moduli on line di gestione del servizio e la tracciabilità dei percorsi. Il valore educativo e di apprendimento verrà controllato in vari step: moduli on line con contenuti, lezioni e autovalutazione. Step d'indagine in tempi programmati con il raggiungimento degli stili formativi. Questionari on line per il raggiungimento dei bisogni raggiunti, delle negatività e competenze per una reale cittadinanza digitale. Produzioni di badge al raggiungimento degli skill acquisiti. Cooperative management discente/docente/genitori per una visione oggettiva degli obiettivi raggiunti.

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 discusso e approvato in ambito collegiale prevede la formazione dei docenti, studenti, genitori e altri attori del contesto scolastico. Formazione degli esperti e tutor per discernere le varie parti del percorso formativo.

-Coinvolgimento dell'AD, Team, DS e operatori scolastici. Formazione del personale scolastico per integrare le risorse e gli attori coinvolti nel progetto.

-Moduli di iscrizione nelle piattaforme formative.

-Partecipazione e condivisione attiva della comunità scolastica.

Formazione sul territorio in essere e in futuro.

-Gruppo studenti/docenti peertopeer.

Il progetto rimane parte della progettazione curricolare, del PTOF e replicabile. La documentazione raccolta, le statistiche e quant'altro saranno inserite nel curricula di istituto per gli anni a seguire.

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.

Gli studenti operano già da anni con un progetto di condivisione dell'apprendimento alla pari. Il gruppo denominato WebG opera con i docenti per la propria formazione. Il progetto prevede la formazione in aula (online) con i vari socialnetwork e portatili. I moduli sono trattati secondo le aspettative dei docenti e discenti. I genitori fanno parte del progetto di costruzione dell'apprendimento e formazione partecipando in rete. I percorsi sono dettagliati, modulati e socializzanti. Istituzione di una piattaforma socialnetwork per il dialogo con la valenza genitoriale. La collaborazione come scambio e pertinenza sulla costruzione di un portfolio digitale. I genitori fanno parte del progetto educativo anche nella programmazione dei moduli operativi. Esperti genitoriali per rafforzare le competenze sulla robotica e il pensiero computazionale.



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

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

Scuola LICEO SCIENTIFICO C.GOLGI
(BSPS03000P)

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

Moduli

- Diritti e responsabilità in Internet: educare alla legalità per il corretto utilizzo dei social network, emailing, piattaforme di social net. ; Educazione ai Media: sapere rappresentare momenti di indagine visiva riportati in un contesto di raccolta documentale ; moviemaker nella didattica e nella società, nel rispetto della privacy e della personalità umana.
- ; Educazione all'informazione : sapere gestire l'informazione in un contesto oggettivo senza prevaricare né diffamare; Lettura, scrittura e produzione in ambienti digitali: ausilio per l'inclusività in soggetti normodotati e in difficoltà: sapere gestire la cultura digitale acquisita per lo scambio etico formativo; robotica per implementare il pensiero computazionale ; coding; costruzione e gestione di piattaforme elearning; creatività digitale .Sapere costruire e gestire piattaforme online per la condivisione di portfolio personalizzati e collettivi.



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 |
|---------------------|-------------------|---|
| Progetti | 28-29-36-37-38-39 | http://www.liceogolgi.it/Files/?Id=566205 |

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 |
|---|--------------------|
| Il pensiero computazionale | € 5.082,00 |
| Diritti e responsabilità della rete" | € 5.082,00 |
| Lettura, scrittura e produzione in ambienti digitali" | € 5.082,00 |
| Sicurezza informatica e reti | € 5.082,00 |
| TOTALE SCHEDE FINANZIARIE | € 20.328,00 |

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

Titolo: Il pensiero computazionale

Dettagli modulo

| | |
|-----------------------------|---|
| Titolo modulo | Il pensiero computazionale |
| Descrizione modulo | <ul style="list-style-type: none"> • la costruzione del linguaggio logico attraverso l'informatica. • programmazione per moduli ;robotica; il processore Arduino; la telecamera e le applicazioni; il robot e i cellulari; configurare una telecamera con il cellulare. |
| Data inizio prevista | 02/10/2017 |
| Data fine prevista | 30/05/2019 |



| | |
|---------------------------------------|--|
| Tipo Modulo | Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale |
| Sedi dove è previsto il modulo | BSPS03000P |
| Numero destinatari | 30 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo) |
| Numero ore | 30 |

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Il pensiero computazionale

| 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 € |
| Gestione | Gestione | Costo orario persona | 3,47 €/ora | | 20 | 2.082,00 € |
| | TOTALE | | | | | 5.082,00 € |

Elenco dei moduli

Modulo: Competenze di cittadinanza digitale

Titolo: Diritti e responsabilità della rete”

Dettagli modulo

| | |
|---------------------------------------|--|
| Titolo modulo | Diritti e responsabilità della rete” |
| Descrizione modulo | Computer e dispositivi - ICT, Hardware, Software e Licenze <ul style="list-style-type: none"> • Reti - Concetti di reti, Accesso ad una rete • Concetti di Navigazione in rete - Concetti, Sicurezza • Concetti di sicurezza - Minacce ai dati, valori delle informazioni, Sicurezza personale • Uso sicuro del web - Navigazione in rete sicura • Comunicazioni - Reti sociali (cyberbullismo), messaggistica istantanea e dispositivi mobili |
| Data inizio prevista | 02/10/2017 |
| Data fine prevista | 30/05/2019 |
| Tipo Modulo | Competenze di cittadinanza digitale |
| Sedi dove è previsto il modulo | BSPS03000P |
| Numero destinatari | 30 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo) |
| Numero ore | 30 |

Sezione: Scheda finanziaria



Scheda dei costi del modulo: Diritti e responsabilità della rete"

| 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 € |
| Gestione | Gestione | Costo orario persona | 3,47 €/ora | | 20 | 2.082,00 € |
| | TOTALE | | | | | 5.082,00 € |

Elenco dei moduli

Modulo: Competenze di cittadinanza digitale

Titolo: Lettura, scrittura e produzione in ambienti digitali"

Dettagli modulo

| | |
|---------------------------------------|--|
| Titolo modulo | Lettura, scrittura e produzione in ambienti digitali" |
| Descrizione modulo | collaborazione in ambienti digitali, alla comprensione e uso dei dati e introduzione all'open government, al monitoraggio civico e al data journalism; Concetti di collaborazione - Fondamenti e Cloud Computing <ul style="list-style-type: none"> • Preparazione alla collaborazione - Impostazioni e funzioni comuni • Strumenti di collaborazione on line - Media Sociali, Ambienti Digitali, Apprendimento on line • Collaborazione Mobile - Concetti, Uso e Applicazioni • Informazioni del web - Copyright e protezione dei dati • Gestione sicura dei dati - Messa in sicurezza e salvataggio dei dati Costruire informazioni attraverso il video editing; il tour virtuale ; costruire musica con le app per la produzione di storytelling; timeline ;infografica. |
| Data inizio prevista | 02/10/2017 |
| Data fine prevista | 30/05/2019 |
| Tipo Modulo | Competenze di cittadinanza digitale |
| Sedi dove è previsto il modulo | BSPS03000P |
| Numero destinatari | 30 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo) |
| Numero ore | 30 |

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Lettura, scrittura e produzione in ambienti digitali"

| 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 € |
| Gestione | Gestione | Costo orario persona | 3,47 €/ora | | 20 | 2.082,00 € |



| | | | | | | |
|--|---------------|--|--|--|--|-------------------|
| | TOTALE | | | | | 5.082,00 € |
|--|---------------|--|--|--|--|-------------------|

Elenco dei moduli
Modulo: Competenze di cittadinanza digitale
Titolo: Sicurezza informatica e reti

Dettagli modulo

| | |
|---------------------------------------|---|
| Titolo modulo | Sicurezza informatica e reti |
| Descrizione modulo | - percorso di gestione dell'infrastruttura informatica di piccole imprese, micro imprese, studi professionali e uffici decentrati di grandi organizzazioni, rivolto al sistema europeo di certificazioni professionali; • Hardware del PC - riconoscere i principali elementi in un personal computer; • Sistemi operativi - comprendere i fondamenti dei sistemi operativi e configurare e mantenere un sistema operativo; • Reti - comprendere il modello di riferimento OSI, come connettersi ad una rete e come funzionano i tipici servizi di rete, quali posta elettronica e software collaborativo; • Sicurezza informatica - comprendere i concetti chiave della sicurezza informatica, essere consapevole del software malevolo e dei tipici concetti della sicurezza di rete, così? come degli aspetti sociali, etici e legali della sicurezza informatica. |
| Data inizio prevista | 02/10/2017 |
| Data fine prevista | 30/05/2019 |
| Tipo Modulo | Competenze di cittadinanza digitale |
| Sedi dove è previsto il modulo | BSPS03000P |
| Numero destinatari | 30 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo) |
| Numero ore | 30 |

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Sicurezza informatica e reti

| 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 € |
| Gestione | Gestione | Costo orario persona | 3,47 €/ora | | 20 | 2.082,00 € |
| | TOTALE | | | | | 5.082,00 € |



Azione 10.2.2 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

| | |
|--|---|
| Avviso | 2669 del 03/03/2017 - FSE - Pensiero computazionale e cittadinanza digitale (Piano 39194) |
| Importo totale richiesto | € 20.328,00 |
| Massimale avviso | € 25.000,00 |
| Num. Prot. Delibera collegio docenti | 5 |
| Data Delibera collegio docenti | 10/05/2017 |
| Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto | 122 |
| Data Delibera consiglio d'istituto | 23/03/2017 |
| Data e ora inoltro | 19/05/2017 10:10:09 |
| 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>Il pensiero computazionale</u> | € 5.082,00 | |
| 10.2.2A - Competenze di base | Competenze di cittadinanza digitale: <u>Diritti e responsabilità della rete</u> | € 5.082,00 | |
| 10.2.2A - Competenze di base | Competenze di cittadinanza digitale: <u>Lettura, scrittura e produzione in ambienti digitali</u> | € 5.082,00 | |
| 10.2.2A - Competenze di base | Competenze di cittadinanza digitale: <u>Sicurezza informatica e reti</u> | € 5.082,00 | |
| | Totale Progetto "Cittadinanza e creatività digitale attraverso la formazione collaborativa in rete." | € 20.328,00 | |
| | TOTALE CANDIDATURA | € 20.328,00 | € 25.000,00 |