



SCHEDA PROGETTO P.T.O.F.
Anno Scolastico 2019-20

Sez. 1 – Descrittiva

1.1 – Denominazione progetto

“Cisco: get connected”

Connettersi, conoscere la cybersecurity, scoprire l'Internet of Things, capire come usare la tecnologia: sono le opportunità che gli studenti potranno cogliere per diffondere nella scuola competenze digitali aggiornate e utili. Il corso **“Get Connected” – Connessi e sicuri**: promuove lo sviluppo di competenze digitali di base per l'utilizzo degli strumenti digitali, di internet, dei social media.

– Responsabile del progetto

Indicare il responsabile del progetto

Prof. Daniello Michela

1.2 – Destinatari – Motivazioni – Obiettivi - Risultati Attesi - Metodologie

1.3.1 *Destinatari* (indicare la classe o il gruppo alunni e il numero presumibile)

Tutte le classi terze

1.3.2 *Motivazioni dell'intervento*: a partire dall'analisi dei bisogni formativi (indicando anche, se è stata fatta, quali strumenti si sono utilizzati per la raccolta dei dati iniziali)

- Sfruttare le opportunità offerte dai linguaggi digitali per supportare nuovi modi di insegnare, apprendere e valutare.
- Creare nuovi spazi per l'apprendimento.

1.3.3 *Obiettivi formativi generali* da cui nasce il progetto: finalità generali del progetto in accordo con le finalità del PTOF, della programmazione dei Dipartimenti e dei Consigli di Classe

Sviluppare le competenze digitali

1.3.4 *Obiettivi formativi specifici*, devono essere concreti, coerenti, misurabili, verificabili, dunque devono essere espressi in termini di conoscenze, competenze, capacità

- Identificare i diversi tipi di sistemi informatici, componenti, stampanti e altri dispositivi.
- Comprendere Microsoft Windows e su come lavorare con i file e le cartelle.
- Comprendere reti di computer, come navigare e cercare in Internet, e come utilizzare la posta elettronica.
- Creare account per Facebook, LinkedIn e YouTube.
- Identificare i problemi comuni e mettere in atto soluzioni semplici per l'hardware, il software e le reti
- sviluppare pienamente le potenzialità delle tecnologie digitali creando un ambiente adeguato per supportare pratiche didattiche innovative.

1.3.5 Risultati attesi: quale ricaduta formativa ci si attende a favore dei destinatari del progetto (collegamento con le attività curricolari e/o altre iniziative assunte dalla scuola)

Acquisizione di una formazione informatica di base.

1.3.6 Metodologie (Numero e tipologia incontri, eventuali uscite, eventuali rapporti con altri enti e scuole ecc.)

- ❖ Lezione interattiva
- ❖ Brainstorming
- ❖ E-learning
- ❖ Tutorial sulla navigazione del corso
- ❖ unità di studio

1.4 – Durata

Descrivere l'arco temporale nel quale il progetto si attua e la periodicità degli incontri, illustrare le fasi operative

Intero anno scolastico

1.5 – Strumenti di valutazione del progetto

Indicare gli indicatori di valutazione per la verifica dell'efficacia del progetto (numero dei partecipanti, attenzione e gradimento dei partecipanti, ecc.)

- Questionari di autovalutazione
- Test di fine modulo
- Test di gradimento

1.6 – Modalità del monitoraggio

Il referente del progetto, in collaborazione con la commissione P.O.F. e la FS 1, utilizzerà modelli concordati di autovalutazione per la conoscenza dei punti di forza e di eventuali punti critici.

Questionario di autovalutazione

1.7 – Realizzazione di un prodotto finale

Realizzazione di un prodotto finale testuale multimediale o altro (facoltativo)

Esame finale per il conseguimento di un attestato di partecipazione.

1.8 – Risorse umane

Indicare il numero dei docenti, dei non docenti e dei collaboratori esterni che si prevede di utilizzare e il n° totale di ore per ogni figura. Indicare i nominativi delle persone che ricoprono ruoli rilevanti.

Coinvolgimento di un gruppo di docenti disponibili a “mettersi in gioco” per sviluppare pratiche didattiche digitali.

1.9 – Beni e servizi

- Tecnologiche: Connessione wireless, dispositivi fissi e/o mobili, LIM, software e applicativi dedicati, periferiche.
- Infrastrutturali: Disponibilità di un'aula e o laboratorio multimediale