

# MODULI:

## Informatica e logica applicate alle App

Il modulo "Informatica e logica Applicate alle... APP", sarà prevalentemente destinato a 20 studenti del triennio delle classi dell'ITTE e degli indirizzi AFM e SIA ma anche aperto a studenti del Liceo.

Gli allievi saranno i veri protagonisti del percorso e potranno lavorare singolarmente o formare gruppi anche diversi durante le fasi di studio o di brain storming per la stesura del progetto. Ogni studente vedrà nei compagni proprio dei "compagni di avventura", in modo da confrontarsi e condividere le emozioni dell'ideazione creativa, dell'apprendimento/potenziamento di un metodo di progettazione, dell'acquisizione di competenza per la realizzazione di prodotti digitali. Lo scopo del modulo sarà quello di far passare gli studenti da semplici fruitori del digitale a digital-makers impegnati a creare una nuova applicazione per mobile: una App di successo che proponga a un determinato target di utenti un servizio digitale nuovo, interessante ed accattivante. Si strutteranno le schede e i materiali presenti sul sito Appinventor2 per far acquisire agli studenti, in una prima fase, padronanza nell'uso delle basi tecniche per realizzare l'applicazione e poi ci si concentrerà nell'esaminare le motivazioni della scelta progettuale e le finalità che si vogliono dare all'App. Si delineaanno poi i punti di forza del progetto ideato, gli elementi salienti di un ipotetico piano di comunicazione mirato alla diffusione dell'App ed infine, le idee di digitalmarketing ritenute più appropriate rientrando, così, pienamente nell'ambito di lavoro che è peculiare, in modo particolare, per gli studenti dell'Istituto Tecnico Economico Amministrazione Finanza e Marketing.

## Coding, creatività e stampa in 3 D

Il pensiero computazionale è la capacità di immaginare e descrivere un procedimento costruttivo che porti alla soluzione di un problema.

E' una capacità trasversale che è applicabile in qualsiasi situazione. Ovviamente non è solo per informatici e programmatori, ma programmare è il modo migliore per acquisirlo. Per questo in Europa e nel mondo si svolgono ogni anno campagne di alfabetizzazione per la diffusione del "coding".

Nel corso, rivolto a studenti che non abbiano ancora avuto modo di studiare informatica o di conoscere alcun linguaggio di programmazione, parleremo di "coding" e giocheremo con la programmazione introducendo il concetto di algoritmo e gli elementi basilari per la programmazione con l'intento di sviluppare il pensiero computazionale.

Per tutti gli studenti l'obiettivo finale consisterà proprio nell'acquisire rigore ed una maggiore capacità d'analisi da usare negli ambiti più diversi, ma anche di potenziare la creatività capacità che si potrà applicare in qualunque circostanza della vita anche in ambito lavorativo ma, in questo contesto, per la realizzazione di "progetti" da stampare, infine, con la stampante in 3 D.

E' destinato prevalentemente a studenti che non abbiano nel proprio piano di studi discipline informatiche per potenziare l'offerta formativa dell'indirizzo tradizionale e servire, con attenzione all'orientamento universitario, da base di conoscenza per gli studenti che dovessero proseguire gli studi in ambito scientifico/ingegneristico.

## L'eco della Scuola volta pagina

Il giornalino scolastico rappresenta una delle iniziative "storiche" dell'ISIS "Rita Levi Montalcini" ma è anche fra quelle più appassionanti e stimolanti perché negli anni ha saputo costantemente rinnovarsi. Questo modulo si presenta come prosecuzione del modulo "L'eco della Scuola" del POR Campania "Scuola Viva" ancora in fase di realizzazione. Rappresenta anche uno splendido esempio di peer-education in quanto, negli anni, gli allievi più esperti, ormai alle porte del diploma, si sono sempre occupati di formare i compagni più giovani svelando loro "i segreti" del lavoro nei diversi settori del giornale nei quali si erano specializzati. I più giovani, dal canto loro, hanno sempre vissuto questo "apprendistato" con gioia e spirito di avventura ma anche con serietà e gratitudine riconoscendo un indubbio valore al patrimonio di conoscenze e competenze che venivano messe a loro disposizione con l'esempio e l'esperienza pratica nel lavoro. Proprio in ciò, oltre che nell'indomabile passione della docente che ha coordinato le attività dei ragazzi, risiede il segreto della longevità dell'iniziativa.

Il modulo "L'eco della Scuola volta pagina" è rivolto agli alunni di tutti gli indirizzi di studio e di tutte le classi della Scuola.

## TITOLO PROGETTO

“Le nuove ali digitali della creatività”

Descrizione progetto

Il progetto sarà articolato in tre moduli variamente dedicati alle competenze chiave in informatica ma, sebbene abbiano ambiti di applicazione diversi, in ciascuno emerge prepotente il ricorso agli strumenti digitali che rafforzano e danno nuovo impulso alla creatività degli studenti.

Il territorio di Quarto risente ancora di gravi carenze di strutture, di centri sportivi e di aggregazione, specialmente per le fasce più giovani della popolazione, e di un'insufficiente rete di trasporti urbana ed extraurbana. Negli ultimi decenni è stato completamente ridisegnato in seguito al forte incremento demografico a carattere essenzialmente migratorio, che ha prodotto una dilatazione disordinata del nucleo abitativo, ma non ha generato osmosi tra i nuovi insediamenti e i preesistenti e non ha favorito il costituirsi di un'identità culturale riconoscibile. Pertanto il contesto socio-culturale è caratterizzato dalla convivenza di diverse realtà e di differenti, spesso fragili, organizzazioni economico-produttive e perfino da un vasto quartiere di edilizia popolare con un tasso elevato di microcriminalità. Tutto ciò si riflette anche sull'utenza, particolarmente eterogenea, dell'ISIS 'Rita Levi Montalcini' unico istituto superiore del territorio. Pur in presenza di una rilevante parte di utenza motivata e consapevole, sostenuta da famiglie attente e partecipi, specialmente al Liceo, è consistente la percentuale di utenza deprivata culturalmente ed economicamente, che per lo più ha espresso una scelta dettata solo da valutazioni meramente logistiche per assolvere l'obbligo scolastico; ed alto è, inoltre, il numero di alunni disabili o con Bes. Tali situazioni configurano un grave rischio di dispersione e determinano un tasso rilevante di abbandoni e di insuccesso scolastico.



Programma Operativo Nazionale “Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento” 2014-2020  
Avviso pubblico per lo sviluppo del pensiero logico e comunicativo e della creatività digitale e delle competenze di “cittadinanza digitale”

Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE)

Obiettivo Specifico 10.2 – Azione 10.2.2. sottoazione 10.2.2A

“Competenze di base”

Autorizzazione progetto codice 10.2.2A-FSEPON-CA-2018-

1302

TITOLO del Progetto “Le nuove ali digitali della creatività”

DURATA DEL PROGETTO A.S. 2018/19

MODULI:

Informatica e logica applicate alle App

Coding, creatività e stampa in 3 D

L'eco della Scuola volta pagina



ISTITUTO STATALE ISTRUZIONE

SECONDARIA

“Rita Levi-Montalcini”

Via Vaiani, 44 – 80010 Quarto ( Na)

Codice Meccanografico NAIS03700Q

C.F.: 96019100633

e-mail : [nais03700q@istruzione.it](mailto:nais03700q@istruzione.it)

PEC : [nais03700q@pec.istruzione.it](mailto:nais03700q@pec.istruzione.it)

Con l'Europa investiamo nel vostro futuro



PROGRAMMA OPERATIVO NAZIONALE

PER LA SCUOLA

competenze e ambienti per  
l'apprendimento

PROGRAMMAZIONE 2014-2020



Cofinanziato dal Fondo Sociale Europeo (FSE) e dal Fondo Europeo per lo Sviluppo Regionale (FESR).