

DOCUMENTO DEL 15 MAGGIO DELLA CLASSE**V A INFORMATICA**

ANNO SCOLASTICO 2022 – 2023

Allegato 3**PERCORSI PER LE COMPETENZE TRASVERSALI E L'ORIENTAMENTO**

Titolo	Enti e soggetti coinvolti	Descrizione attività svolte	Competenze specifiche e trasversali acquisite	Valutazione/ riflessione sull'esperienza
Corso Sicurezza sui luoghi di lavoro - Modulo Base - Rischio alto	MIUR, Inail, esperto sicurezza	Gli studenti hanno seguito il corso di formazione obbligatoria sulla salute e sicurezza sui luoghi di lavoro. Oltre al corso base di 4 ore, gli studenti hanno seguito un corso di 12 ore per rischio alto. Il corso è stato tenuto da un esperto esterno. Al termine del corso gli studenti, dopo aver superato il relativo esame, hanno conseguito l'attestato.	Analizzare il valore, i limiti e i rischi delle varie soluzioni tecniche per la vita sociale e culturale con particolare attenzione alla sicurezza nei luoghi di vita e di lavoro, alla tutela della persona, dell'ambiente e del territorio.	Il modulo risulta fondamentale per inquadrare tutti gli aspetti legati alla sicurezza nei luoghi di lavoro ed è strettamente necessario e propedeutico allo svolgimento di qualsiasi attività per l'incolumità del lavoratore e di tutte le persone coinvolte.
Domobirde	MIUR, studenti del triennio del corso TECNICO AGRARIO, AFM, INFORMATICA E TELECOMUNICAZIONI,	Gli studenti hanno inizialmente svolto un Hackathon da cui è scaturita la progettazione di una serra domotica ad energie rinnovabili. Il progetto è stato sviluppato e poi presentato in collaborazione con gli studenti delle terze degli altri	Progettare e programmare sensori di rilevazione dei parametri ambientali, progettare impianti di irrigazione, aerazione e somministrazione della concimazione.	I ragazzi hanno avuto modo di sviluppare e approfondire le dinamiche del lavoro di gruppo attraverso la pianificazione e l'elaborazione di un progetto.

		indirizzi.	Realizzazione di App di visualizzazione e gestione di impianto e parametri da remoto.	
Hack the school!	Fondazione Golinelli, Fondazione di Sardegna.	I ragazzi hanno fatto parte di gruppi di lavoro misti composti da alunni di diverse scuole regionali e si sono confrontati nell'elaborazione di proposte di nuove idee per lo sviluppo territoriale, con attività volte a sviluppare competenze relazionali e di comunicazione in azienda, sia verso i clienti che verso i colleghi. Hanno svolto una simulazione pratica con tecniche aziendali consolidate, per poi simulare la presentazione ad un possibile investitore o committente del prodotto/servizio sviluppato.	Compiere scelte mirate ed efficaci per la formazione, la crescita e la realizzazione personale. Apprendere le tecniche e le modalità di realizzazione di mockup di siti web e di applicazioni mobili tramite opportuni software che combinano il coding alla grafica vettoriale; Imparare a realizzare narrazioni in digitale coinvolgenti e presentazioni interattive.	I ragazzi hanno avuto modo di sviluppare e approfondire le dinamiche del lavoro di gruppo attraverso la risoluzione di una sfida (challenge-based learning); Esplorare competenze legate alla creatività, al problem solving, all'utilizzo produttivo della tecnologia, al pensiero critico.
Corso ICDL BASE	Docente esperto	Gli studenti hanno seguito un corso tenutosi nel pomeriggio nei locali della scuola da un docente esperto e successivamente hanno svolto un test finale ottenendo la certificazione ICDL Base	Livello essenziale di competenze informatiche e web per la scuola e il lavoro, coprendo conoscenze fondamentali come scrivere e gestire fogli di calcolo.	Gli studenti hanno conseguito una certificazione internazionale riconosciuta riconosciuta in tutto il mondo.
Master your Talent Project	MP CONSULTING SRL (MAB&Co.), Mesu e Rios,	L'attività si è articolata in due fasi. Nella prima fase gli studenti hanno partecipato a due	Life skills, sviluppo personale, consapevolezza sulle proprie	I ragazzi hanno avuto modo di poter acquisire consapevolezza sulle proprie

	Abinsula, KeyEstate	<p>incontri svoltisi nel laboratorio della sede di Ozieri dove:</p> <ul style="list-style-type: none"> - hanno compilato il questionario sviluppato da OSM Talent e successivamente sono stati guidati alla lettura dei risultati; <p>La seconda fase si è svolta presso la Camera di commercio di Sassari.</p> <p>E' stato un evento alla quale hanno partecipato anche studenti di diverse scuole della provincia di Sassari.</p> <p>In questa occasione gli studenti hanno avuto l'occasione di intervenire a incontri-intervista con i rappresentanti delle realtà locali durante i quali hanno ascoltato testimonianze alcune figure rappresentative del mondo aziendale e/o accademico.</p> <p>Hanno inoltre partecipato ai laboratori interattivi, al fine di acquisire gli strumenti per progettare concretamente in loro futuro.</p>	attitudini, orientamento accademico e professionale personalizzato	attitudini anche ai fini di un futuro sviluppo professionale;
--	------------------------	--	--	--

Inoltre, nell'anno 2020-21 un piccolo gruppo di 5 studenti ha partecipato al **Progetto PAC-PAC**: un laboratorio di ideazione e produzione di videogiochi cinematografici per la valorizzazione culturale del territorio. Gli studenti hanno avuto la possibilità di realizzare videogiochi in maniera semplice e immediata, con lo scopo primario di promuovere il patrimonio ambientale e culturale tangibile e intangibile (paesaggistico, archeologico, storico, architettonico, artistico) della Sardegna ai fini turistico-culturali. I partecipanti e le partecipanti al laboratorio sono stati seguiti/e in tutte le fasi da un team di esperti per quanto riguarda il game design, la strutturazione della narrazione e la

produzione delle immagini, supportati per l'implementazione dei prototipi sul software, e coordinati dal responsabile scientifico del progetto PAC-PAC.

Sempre nell'anno 2020-21 tre studenti della classe hanno partecipato al **progetto ESERO “ Una gara su Marte con MARRtino”**: in una prima fase hanno seguito una serie di lezioni teoriche per imparare a programmare e pilotare da remoto il rover Marrtino; durante la seconda fase, hanno messo in pratica quanto imparato, eseguendo test di guida remota del rover e partecipando alla gara di guida finale. Hanno inoltre svolto una visita guidata virtuale al ROCC di Torino dove saranno pianificate, monitorate, comandate e controllate le operazioni che il Rover della missione ExoMars svolgerà sulla superficie di Marte.